



Analisis Model *Discovery Learning* Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Tata Ruang Kantor

Maslukah

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: maslukahmaslukah16080314003@mhs.unesa.ac.id

Brilliant Rosy

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: brilliantrosy@unesa.ac.id

Abstract

This article is aimed to analyze how the discovery learning model can improve students' understanding of office layout concepts. Basic competence regarding office layout is aimed for students to identify and formulate office layout problems through collecting the data, processing the data, and communicating the concepts of office layout. In the implementation of office layout learning, material delivered through a direct learning model with lecture method is difficult to understand and less stimulating the students' activity and ability. The direct learning model with lecture method is not appropriate with the provision of the current curriculum, 2013 curriculum in 2017 revision which focuses on student centered learning. Based on the current curriculum provision, learning model that focuses on the students themselves in the learning process is necessary to apply in order to stimulate the students' activeness, abilities, and interests in improving the understanding of concept in the teaching and learning process. The discovery learning model is the proper model to improve understanding of office layout concept, because the model aims to stimulate the students to be more active in learning activities to develop creativity and ability to think rationally and critically in problem solving. The basic competency regarding office layout will be useful not only in the workplace but also useful for daily life. The type of this research is conceptual which proves that the discovery learning model is the right choice as an effort to improve the concept of office layout.

Keywords: Model Discovery Learning Model; Office Layout.

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai kemajuan bangsa, kita dapat menarik kesimpulan dengan kualitas ketenagakerjaan memiliki pengaruh terhadap kemajuan bangsa. Pendidikan juga memegang peranan penting pada sebuah output ketenagakerjaan. Pendidikan dapat mengembangkan potensi, bakat, maupun kualitas yang dimiliki dari setiap manusia. Didasarkan terhadap Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Th. 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan. Sehingga pembangunan dalam bidang pendidikan pada saat ini semakin diperbaiki dengan memperbarui kurikulum yang menjadi penunjang pendidikan yang semakin baik lagi. Kurikulum yang sedang berlaku pada saat ini adalah kurikulum 2013 revisi 2017. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36 (2018) menyatakan bahwa kurikulum 2013 revisi 2017 merupakan penguatan pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pola pembelajaran interaktif, pola pembelajaran secara aktif mencari, dan penguatan pola pembelajaran kritis. Sehingga dapat dikatakan jika kurikulum 2013 revisi 2017 menerapkan *student centered learning*, dengan maksud pembelajaran berpusat langsung pada peran aktif yang mayoritas dimiliki peserta didik ketika pembelajaran.

Mengenai arti sesungguhnya dari belajar, Yanto (2018) berpendapat, belajar bukan hanya tentang bagaimana proses transfer informasi atau pengetahuan, tetapi juga bagaimana perubahan tingkah laku peserta didik dan belajar juga bukan hanya bagaimana peserta didik dapat mengetahui tetapi

bagaimana peserta didik mampu memahami konsep yang telah dipelajarinya. Pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang dimiliki agar peserta didik mampu memahami materi-materi yang akan dipelajari. Selain dari bakat maupun lingkungan sekitar yang mampu mempengaruhi peserta didik pada saat ia sedang memahami suatu konsep lama maupun konsep baru ditemukan, guru juga unsur yang paling penting dalam mempengaruhi efektivitas belajar peserta didik yang mana guru merupakan fasilitator saat pembelajaran berlangsung yang dimulai dari merencanakan proses pembelajaran sampai proses pada evaluasi kegiatan pembelajaran (Rahmawati & Suryadi, 2019).

Kenyataan dilapangan ketika KBM berjalan pendidik menggunakan model yang lebih cenderung dominan berpusat pada pengajar, bukan peserta didik. Sehingga hasil dari penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai akan berakibat pada situasi kelas saat KBM. Peserta didik cenderung pasif dan hasilnya akan terlihat ketika nilai hasil belajar keluar (Mawaddah & Maryanti, 2016). Terlihat pada saat observasi di kelas banyak peserta didik sibuk dengan teman sebangkunya, lemas, tidak memperhatikan pendidik, bahkan ada yang bermain gadget.

Dilihat dari uraian kenyataan tersebut bertentangan dengan Karakteristik dan Tujuan dari kurikulum 2013 revisi 2017 yaitu pengembangan kepribadian, sikap serta pengetahuan individu dalam mempersiapkan kehidupannya sebagai masyarakat yang kreatif, inovatif, afektif, produktif serta berketuhanan (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36, 2018). Penerapan dari kurikulum 2013 revisi 2017 yaitu “menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam pembelajaran.

Berdasarkan struktur kurikulum di sekolah menengah kejuruan terdapat mata pelajaran otomatisasi tata kelola sarana dan prasarana dengan salah satu kompetensi dasar yang mana didalamnya termuat mengenai menganalisis tata ruang kantor. Didasari oleh penelitian yang telah dilakukan Jeflin & Afriansyah (2020), tata ruang kantor yaitu penentuan kebutuhan-kebutuhan ruang dan tentang penggunaannya secara terinci untuk dapat menyiapkan secara praktis faktor-faktor fisik yang dianggap perlu bagi pelaksanaan kerja dengan biaya yang layak. Penganalisaan tata ruang kantor termuat di dalam mata pelajaran sarana dan prasarana, dimaksudkan pada mapel tersebut merupakan bentuk pelatihan untuk peserta didik secara aktif mengetahui dan menemukan bagaimana tata ruang kantor yang baik sesuai dengan penggunaannya maupun prosedurnya, dengan cara menganalisis kebutuhan kantor mulai dari pencahayaan, ruang gerak, maupun peralatan yang dibutuhkan disuatu kantor agar dapat memudahkan pegawai maupun menambah semangat pegawai dalam bekerja. Peserta didik dapat menganalisis dan menemukan bagaimana tata ruang kantor yang ada di sekitar lingkungan sekolah, mulai dari bagaimana tata ruang kantor yang terdapat pada bagian tata usaha, ruang guru, ruang perpustakaan, maupun ruang kesehatan apakah tata ruangnya sudah sesuai dengan penggunaannya dan prosedur dalam penataan ruang kantor. Sehingga penulis berpendapat apabila mata pelajaran tersebut disampaikan menggunakan model pembelajaran yang hanya terpusat pada pendidik, efektivitas pembelajaran bisa saja tidak akan terjadi. Dikarenakan mata pelajaran ini memiliki pengaruh yang penting terhadap kehidupan kerja khususnya di kantor. Apabila peserta didik kurang memahami materi tersebut maka dapat mengganggu pekerjaannya kelak. Oleh karena itu jika materi tersebut hanya disampaikan dengan model pembelajaran dengan terpusat pada guru, berpengaruh pada kurangnya menumbuhkan keaktifan serta kreatifitas peserta didik untuk menemukan tata ruang kantor mampu berpengaruh baik guna menunjang efektivitas kerja pegawai. Penataan ruang kantor memiliki pengaruh yang sangat positif terhadap efektifitas kerja bagi para pegawai, terlihat dari kondisi tata ruang kantor jika ditingkatkan maka efektivitas kerja pegawai akan meningkat begitupun sebaliknya (Anggraeni & Yuniarsih, 2017). Sehingga model pembelajaran dibutuhkan untuk pelatihan pemahaman konsep oleh peserta didik mengenai tata ruang kantor.

Mengenai bagaimana proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal pada saat kegiatan belajar mengajar, Rosy (2013) berpendapat, seorang guru dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik harus memahami isi kurikulum, karena tanpa adanya pemahaman yang cukup mengenai isi kurikulum maka hasilnya dalam proses pembelajaran kepada peserta didik tidak akan maksimal. Sehingga guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang cocok sesuai dengan isi dan tujuan dari

kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, dalam proses belajar mengajar yang bermakna yaitu dengan keterlibatan langsung peserta didik. Menurut Bruner (dalam Muhandi, 2018) menyatakan bahwa peserta didik harus berperan aktif dalam belajar di kelas, dengan guru yang mampu menciptakan pengajaran yang menarik agar peserta didik tidak cepat bosan dan mampu menumbuhkan konsentrasi belajar peserta didik. Menurut Rusman (2014:132), model pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan pemahaman materi dan keaktifan peserta didik adalah model *discovery learning*. Menurut Hosnan (2014). Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menuntut peran aktifnya peserta didik pada saat KBM berlangsung agar mampu menemukan konsep dan prinsip sampai menghasilkan informasi baru dan guru hanya berperan dalam mendorong peserta didik bisa memiliki pengalaman

Keutamaan model *discovery learning* yaitu suatu rangkaian pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan peserta didik secara maksimal untuk dapat mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan pada pemahaman konsep maupaun pada tingkah laku yang ada pada diri peserta didik (Muhandi, 2018). Sedangkan menurut Ilahi, (2012) “Keutamaan model *discovery learning* yaitu mampu berdampak positif pada perkembangan nalar berpikir peserta didik dalam mengaktualisasikan kemampuannya dalam bentuk nyata”. Model *discovery learning* mampu melatih cara berpikir kritis peserta didik untuk dapat menemukan masalah sampai dengan cara penyelesaiannya sehingga diharapkan peserta didik mampu dengan mudah memahami suatu konsep maupun merubah perilaku peserta didik pada saat mencari dan menyelidiki materi tata ruang kantor.

Model *discovery learning*, diterapkan supaya dapat menciptakan kepribadian peserta didik yang cenderung aktif di dalam kelas. Selain itu model tersebut juga bertujuan untuk meningkatkan daya serap yang dimiliki peserta didik supaya mampu lebih mudah pada saat memahami suatu materi yang sedang disampaikan oleh guru. Pemahaman konsep yang terjadi saat KBM termasuk dalam kategori yang memiliki pengaruh terhadap pengambilan keputusan, pencarian solusi, sekaligus cara bersikap peserta didik. Didasari penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Trianingtyas, Husna, & Prihatiningtyas (2019), Indikator pada upaya kemampuan pemahaman konsep adalah: 1) pernyataan mengulang dari sebuah teori, 2) penggolongan objek yang disesuaikan pada kegunaan serta sifatnya, 3) pemberian contoh nyata yang disesuaikan dengan teorinya, 4) penyajian teori yang menarik dalam proses presentasi, 5) penggunaan, pemanfaatan sekaligus pemilihan prosedur atau operasi yang sesuai, 6) pengaplikasian sekaligus pencarian solusi dari sebuah masalah yang sesuai (Trianingtyas, Husna, & Prihatiningtyas, 2019). Sehingga saat KBM berlangsung penulis menggunakan materi tata ruang kantor diaplikasikan dengan penerapan model *discovery learning* sebagai upaya agar peserta didik tidak hanya menerapkan teknik hafalan dalam pemahaman teorinya, melainkan diharapkan dengan begitu peserta didik juga menggunakan teknik penalaran untuk pengaplikasian materinya di dunia nyata.

Penggunaan model *discovery learning* memiliki tujuan mempermudah peserta didik dalam proses penyerapan teori. Diharapkan dengan adanya model tersebut peserta didik mampu memahami sekaligus melakukan pengaplikasian teori dengan mudah. Meskipun menggunakan konsep yang lama maupun konsep yang baru. Didasarkan terhadap uraian info mengenai latar belakang permasalahan yang dihadapi maka penulis merumuskan sekaligus melakukan pembahasan secara teoritis beserta konseptual dengan berpedoman pada teori yang mendukung mengenai analisis model *discovery learning* sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep tata ruang kantor.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar dan Pembelajaran

Secara umum, belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu dan belajar memegang peranan penting. Dengan begitu guru harus mampu memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar peserta didik, agar guru dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan yang tepat bagi peserta didik. Menurut Hamalik, (2015:26) “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (*Learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Sehingga belajar seharusnya mengarah kepada hal-hal yang positif dan bersifat membangun. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi dengan belajar dapat merubah kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial pada diri setiap individu akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan (Hamdani, 2011).

Kegiatan belajar tidak hanya dilakukan disekolah sebagai lembaga formal tetapi bisa dilakukan dimana saja, bisa di lembaga yang bersifat informal seperti ekstra diluar sekolah, les privat, bimbingan studi, dan lain sebagainya. Menurut Nursalim, dkk (2007:91) “Belajar dapat disimpulkan sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan kognitif”.

Sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku dan sikap dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan belajar dapat dilakukan dimana saja, tetapi yang paling utama belajar diperoleh dari lingkungan keluarga.

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dan dialami oleh peserta didik (Siregar, Nara &Nara, 2015). Menurut Hamdani, (2011:23) “Pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang di inginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada peserat didik untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari”. Sedangkan menurut Rusman, (2014:1) “Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain”.

Sehingga dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran adalah rancangan suatu sistem yang digunakan guru untuk dapat merubah tingkah laku peserta didik untuk dapat lebih aktif dalam memahami suatu hal yang baru.

Model Pembelajaran

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Rusman (2014:132) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan pemahaman materi pada peserta didik. Menurut Hosnan (2014:181), model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran. Selanjutnya pengertian model pembelajaran didapat juga dari *Models of Teaching* oleh Marsha (dalam Muhardi, 2018), *models of teaching deal with the ways in which learning environments and instructional experiences can be constructed, sequenced, or delivered. They may provide theoretical or instructional frameworks, patterns, or examples for any number of educational components – curricula, teaching techniques, instructional groupings, classroom management plans, content development, sequencing, delivery, the development of support materials, presentation methods, etc. Teaching models may even be discipline or student-population specific.* Realitas model pembelajaran memerlukan system pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda

kepada peserta didik, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif dari kegiatan pemahaman peserta didik dari materi yang sudah diperoleh.

Didasarkan penjabaran mengenai uraian yang telah dipaparkan di atas maka penulis menyimpulkan bahwasanya model pembelajaran dapat diuraikan dengan konseptual KBM yang tersusun dari pengalaman yang dapat dijadikan pembelajaran tentunya yang berfungsi sebagai pedoman pendidik pada saat melakukan perancangan situasi KBMnya. Model pembelajaran juga bisa diuraikan sebagai teknik pembelajaran yang menyajikan proses serta tujuan hingga tercapai keinginan dari model pembelajaran tersebut. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem penyajian yang digunakan pendidik ketika KBM berlangsung. Sistem penyajian ini bertujuan mempermudah peserta didik untuk menyerap teori pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran model pembelajaran termasuk dalam salah satu faktor yang sangat penting dan mempengaruhi.

Model *Discovery Learning*

Berlandaskan pendapat yang disampaikan Ilahi (2012:30) mengatakan bahwa *discovery learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Didasari oleh pendapat yang disampaikan Hosnan (2014) mengatakan bahwa *discovery learning* adalah model belajar yang mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman". *Discovery learning* merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada proses penemuan masalah kontekstual sampai dengan proses pemecahan masalah untuk dapat memahami suatu konsep (Muhardi, 2018). Dimana proses dari model *discovery learning* ini meliputi proses observasi dalam pencarian informasi, klasifikasi, membuktikan, menarik kesimpulan, sampai dengan evaluasi.

Kenyataannya penerapan model *discovery learning* adalah salah satu implementasi pada perubahan kurikulum 2013 revisi 2017, bahwa penggunaan model tersebut menuntut peserta didik lebih aktif untuk dapat mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan ini sangat disarankan. Karena model *discovery learning* mampu melatih peserta didik pada saat memecahkan masalah yang telah ditemui dapat dilakukan secara intensif di bawah pengawasan oleh guru.

Tujuan Model *Discovery Learning*

Berlandaskan pendapat yang dikemukakan oleh Ilahi (2012:48-67) tujuan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah:

- 1) Upaya pengembangan kreativitas.
- 2) Upaya memperoleh pengalaman secara langsung ketika pembelajaran.
- 3) Upaya pengembangan *critical thinking* dan rasional.
- 4) Upaya untuk peningkatan keaktifan peserta didik ketika KBM.
- 5) Upaya pencarian solusi dalam proses pembelajaran.
- 6) Upaya memperoleh inovasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Hosnan (2014:284) tujuan dari pembelajaran *Discovery Learning* adalah:

- 1) Partisipasi peserta didik pada saat pembelajaran bisa meningkat ketika model pembelajaran penemuan digunakan.
- 2) Peserta didik bisa belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, juga peserta didik banyak menemukan informasi tambahan.
- 3) Peserta didik juga diharapkan bisa merumuskan strategi tanya jawab yang dirancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.

- 4) Kegiatan pembelajaran dengan penemuan membantu peserta didik membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi. Serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Konsep serta keterampilan mampu dipahami sesuai konteksnya melalui penemuan yang diharapkan lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dimiliki akan lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Sehingga dapat penulis simpulkan mengenai tujuan dari pembelajaran *Discovery Learning* yaitu peserta didik dapat terlibat secara aktif serta mampu mengembangkan kreativitasnya, karena di penerapan model *discovery learning* diharapkan peserta didik mampu menemukan konsepnya dengan disesuaikan pada saat melihat kejadian dan mengkaitkan kejadian yang ada di sekitarnya atau yang pernah dialami sehingga lebih mudah diingat dan dipahami oleh peserta didik.

Kelebihan serta Kelemahan Model *Discovery Learning*

Berlandaskan pendapat yang dikemukakan oleh Hosnan (2014:287), kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah karena melatih peserta didik untuk mandiri serta dapat memperkuat konsep pada dirinya. Sedangkan menurut Ilahi (2012:70-71), kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu peserta didik harus terlibat langsung dengan menggunakan pengalamannya dalam memecahkan masalah untuk lebih realistis dan mempunyai makna.

Dari dua pendapat diatas mengenai kelebihan pada model pembelajaran *Discovery Learning* adalah mampu terlibatnya langsung peserta didik ketika proses pembelajaran akan meningkatkan potensi peserta didik dalam upaya memecahkan masalah dan mampu memperkuat konsep yang sudah dimiliki sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep yang telah dimiliki pada peserta didik.

Setelah ada kelebihan dari penerapan model *discovery learning* tentunya ada kekurangan. Hosnan (2014:288) berkata, kelemahan dari model pembelajaran *Discovery learning* yaitu akan ada kesalahpahaman antara guru dan peserta didik, karena tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam melakukan penemuan dan dapat menyita waktu yang banyak. Sedangkan kelemahan menurut Ilahi, (2012:72-73) yaitu, kelemahan dari model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu peserta didik tidak sama dalam memiliki kemampuan berpikir secara rasional sehingga membutuhkan waktu yang lama, serta menuntut kemandirian dan rasa percaya diri peserta didik.

Jika dilihat dari dua pendapat mengenai kelemahan penerapan model *discovery learning* diatas bisa penulis simpulkan bahwa dalam penerapan model tersebut membutuhkan waktu yang lama untuk dapat melakukan tahapan-tahapan tersebut, serta di penerapan model *Discovery Learning* dikatakan bahwa tidak semua peserta didik bisa melakukan penemuan karena usia mereka yang masih muda dan rasa kepercayaan diri dari peserta didik berbeda-beda.

Sintak Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran memerlukan sintak yang menjadi pedoman pelaksanaannya agar penerapan model pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapannya, berlandaskan pendapat yang dikemukakan Ilahi (2012:86-88) menyatakan sintak pembelajaran *Discovery Learning* adalah:

- 1) *Simulation*
Pendidik menguraikan permasalahan kemudian meminta peserta didik untuk mengamati deskripsi persoalan yang disampaikan oleh pendidik.
- 2) *Problem Statement*
Peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan analisis terhadap permasalahan yang telah diuraikan oleh pendidik.

- 3) *Data Collection*
Peserta didik diminta untuk melakukan pengumpulan data sekaligus informasi tentang persoalan tersebut, yang nantinya digunakan sebagai pemecahan permasalahan.
- 4) *Data Processing*
Pengklasifikasian yang dilakukan oleh peserta didik dilakukan melalui data serta informasi yang telah ditemukan.
- 5) *Verification*
Hasil dari pengelolaan data dicek terlebih dahulu untuk bisa dipastikan sudah terjawab serta mampu terbukti dengan sebaik mungkin, sehingga hasil yang diperoleh dapat memuaskan.
- 6) *Generalization*
Peserta didik diminta untuk menarik kesimpulan dari data yang sudah diperoleh dan sudah di olah.

Sedangkan, berlandaskan pendapat dari Hosnan (2014:289-291) prosedur dari penerapan model *Discovery Learning* adalah:

- 1) *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bisa mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan materi pelajaran, selanjutnya salah satu dipilih untuk bisa dirumuskan pada bentuk hipotesis maupun jawaban sementara.
- 2) *Stimulation* (Stimulasi/pemberian rangsangan)
Penyebaran masalah yang dilakukan pada peserta didik, sehingga menimbulkan keinginan untuk mencari tahu sendiri sekaligus mencari solusi terhadap permasalahan yang telah diterima.
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)
Pendidik meminta peserta didik melakukan pengumpulan data sebanyak mungkin yang bersifat linier dengan permasalahan yang telah diuraikan.
- 4) *Data Processing* (Pengolahan Data)
Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data serta informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya.
- 5) *Verification* (Pembuktian)
Diharapkan peserta didik mampu melakukan pemeriksaan secara cermat dan tepat sehingga bisa dijadikan pembuktian pada benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan dalam temuan alternatif, kemudian dihubungkan pada hasil *data processing*.
- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)
Menarik kesimpulan adalah proses sebagai upaya untuk dijadikan prinsip umum serta berlaku pada semua kejadian maupun masalah pada saat bersamaan, dengan bisa memperhatikan dari hasil verifikasi.

Sesuai pendapat di atas mengenai model *discovery learning* dapat penulis simpulkan bahwa nantinya peserta didik akan dihadapkan secara langsung pada situasi ketika dia diberi kebebasan untuk menyelidiki serta menarik kesimpulan. Dengan guru mampu bertindak sebagai penunjuk jalan pada saat membantu peserta didik mempergunakan ide, konsep, maupun keterampilan mereka sebagai upaya dalam mempelajari serta mendapatkan pengetahuan baru. Model *discovery learning* ini bisa dilakukan dalam KBM secara perseorangan maupun kelompok.

Pemahaman Konsep

Guru pada saat proses pembelajaran harus bisa memilih serta menerapkan model pembelajaran yang sesuai agar peserta didik dapat lebih bisa aktif serta mampu meningkatkan pemahaman konsep. Peningkatan pemahaman yang dimiliki peserta didik pada konsep lama maupun konsep baru bisa menjadi pertimbangan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran. Didasari oleh penelitian yang sudah dilaksanakan Mawaddah & Maryanti (2016) menyatakan bahwa: pemahaman dapat diuraikan sebagai sistem yang dijalankan ketika pembelajaran dimana mereka diminta untuk menguraikan serta memberikan deskripsi menggunakan bahasa pribadi yang lebih kreatif. Di sisi lain konsep dapat diuraikan dengan gagasan, pemikiran, atau pengertian. Sedangkan menurut Bani (2011), pemahaman

konsep adalah aspek penting dari pembelajaran, salah satu tujuan pengajaran yang penting adalah membantu peserta didik memahami konsep utama dalam suatu subjek, bukan hanya mengingat fakta-fakta yang terpisah.

Dengan demikian bisa disimpulkan penulis jika, pemahaman konsep merupakan keterampilan yang berkaitan dengan peserta didik mengenai penjelasan, contoh, maupun gambaran mengenai teori yang diterima dalam lingkup yang lebih luas.

Indikator Pemahaman Konsep

Didasari oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Trianingsih, Husna, & Prihatiningtyas (2019) mengenai Indikator pemahaman konsep adalah peserta didik mampu: 1) menyatakan kembali dari sebuah konsep yang telah ditemukan, 2) bisa mengklasifikasikan objek-objek sesuai pada sifat dan kegunaannya (disamakan dengan konsep lama), 3) mampu memberikan contoh dari suatu konsep yang telah ditemukan, 4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi, 5) mampu menggunakan, memanfaatkan, serta bisa memilih prosedur atau operasi tertentu, 6) mengaplikasikan atau memecahkan masalah. Jika didasari oleh penelitian yang telah dilakukan Unaenah & Sumantri (2019) yaitu, indikator pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk: 1) menjelaskan konsep, dapat diartikan peserta didik mampu untuk mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan; 2) menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda; 3) mengembangkan beberapa akibat dari adanya suatu konsep, dapat diartikan bahwa peserta didik paham terhadap suatu konsep akibatnya peserta didik mempunyai kemampuan untuk menyelesaikan setiap masalah dengan benar.

Jika didasarkan pada indikator pemahaman yang telah disampaikan mampu penulis simpulkan bahwa pemahaman yang dimiliki peserta didik bisa dilihat dari bagaimana mereka mampu menyatakan kembali dan memecahkan masalah dengan mengkaitkan berbagai konsep yang ada maupun konsep baru yang ditemukannya.

Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana

Pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola sarana dan prasarana adalah mata pelajaran produktif di kelas XI. Mata pelajaran ini terdapat beberapa kompetensi dasar antara lain memahami ruang lingkup administrasi sarana dan prasarana, memahami regulasi sarana dan prasarana, menerapkan K3 perkantoran, menganalisis peralatan atau perlengkapan kantor, menerapkan penggunaan mesin-mesin kantor, menerapkan penggunaan mesin komunikasi kantor, menganalisis perabot kantor, menerapkan penataan interior kantor, serta menganalisis tata ruang kantor. Kompetensi dasar menganalisis tata ruang kantor merupakan salah satu kompetensi yang mempunyai indikator pencapaiannya didalamnya meliputi penjelasan mengenai deskripsi tata ruang kantor, penjelasan manfaat tata ruang kantor, pendeskripsian jenis tata ruang kantor, identifikasi kelebihan serta kekurangan tata ruang kantor, uraian prosedur tata ruang kantor.

Kompetensi Dasar Tata Ruang Kantor

Kompetensi dasar tata ruang kantor adalah salah satu yang harus ditempuh peserta didik yang berada di kelas XI pada program keahlian otomatisasi dan tata kelola perkantoran. Secara umum kantor merupakan ruangan sebagai tempat bekerja, maupun tempat kedudukan bagi pimpinan. Berlandaskan pendapat yang telah dikemukakan Atmosudirjo (2006), kantor adalah unit organisasi yang terdiri atas tempat, staf personel, maupun operasi ketatausahaan guna membantu seorang pimpinan. Jika dilihat pada pengertian tersebut bisa disimpulkan, kantor adalah sebagai tempat diselenggarakannya suatu kegiatan tata usaha dimana terdapat orang yang bekerja, teknologi, maupun prosedur berguna dalam membantu tugas dari seorang manager.

Berlandaskan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang, penataan ruangan adalah wujud struktur ruangan atau suatu sistem proses perencanaan tata ruang, pemanfaatan ruang, sebagai mana fungsinya. Sedangkan didasari oleh pendapat Gie (2007:186), tata ruang kantor adalah penentuan mengenai kebutuhan-kebutuhan ruang dan tentang penggunaan secara terperinci dari ruangan untuk menyiapkan suatu susunan yang praktis dari faktor-faktor fisik yang dianggap perlu bagi pelaksanaan kerja perkantoran dengan biaya yang layak. Dari pengertian tata ruang kantor dapat disimpulkan bahwa tata ruang kantor adalah pemanfaatan dan pengaturan ruang kantor sesuai dengan luas yang tersedia untuk memberikan sarana bagi pegawai untuk dapat melaksanakan pekerjaan kantor dengan efisien dan efektif.

Tujuan dari tata ruang kantor, berlandaskan pendapat Gie (2007) menyatakan bahwa tujuan yang perlu dicapai dalam penyusunan tata ruang kantor yaitu: 1) ketika pelaksanaan pekerjaan kantor harus bisa dilakukan dengan menempuh jarak sependek mungkin, 2) rangkaian aktivitas pada tata usaha diharapkan mampu mengalir secara lancar, 3) segenap tata ruang bisa dipergunakan seefisien mungkin dalam membantu keperluan pekerjaan, 4) kesehatan serta kepuasan bekerja para pegawai dapat terjaga dengan sebaik mungkin, 5) pengawasan terhadap pekerjaan dapat berlangsung secara memuaskan, 6) pihak luar yang mengunjungi kantor yang bersangkutan mendapat kesan yang baik mengenai organisasi tersebut, 7) susunan tempat kerja mampu dipergunakan untuk berbagi pekerjaan dan mudah diubah sewaktu-waktu jika sedang diperlukan. Dilihat dari tujuan tata ruang kantor tersebut diharapkan dapat dirancang dengan sebaik mungkin agar memberikan dampak positif pada penyusunan tempat kerja dengan tidak melakukan penghamburan tenaga dan waktu karena berjalan mondar-mandir karena alat perlengkapan kantor dalam penataannya sangat sulit dijangkau, sehingga dalam tata ruang kantor harus dimaksimalkan agar menimbulkan kepuasan kerja bagi para pegawai.

Pada tata ruang kantor juga terdapat asas-asas dan jenis dalam tata ruang kantor yang harus diperhatikan guna sebagai upaya kelancaran pada saat menyelesaikan tugas kantor serta sebagai kelancaran dalam bergerak maupun beraktifitas. Berlandaskan pendapat mengenai asas-asas dalam perencanaan tersebut meliputi: 1) Asas mengenai jarak pendek, 2) Asas mengenai rangkaian kerja, 3) Asas mengenai penggunaan segenap ruangan, 4) Asas mengenai perubahan susunan tempat kerja, 5) Asas mengenai integrasi kegiatan, 6) Asas keamanan dan kepuasan kerja bagi pegawai (Nuraida, 2009). Sedangkan untuk jenis tata ruang kantor terdapat dua jenis penataan yaitu tata ruang kantor terbuka dan tata ruang kantor tertutup (Gie, 2007).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian konseptual dengan metode penelitian kualitatif deskriptif, dimana data yang terkumpul lebih berupa kata-kata sehingga tidak menekankan pada angka (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini data yang di dapatkan berasal dari berbagai teori maupun jurnal yang mendukung sesuai dengan judul yang dipilih oleh penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Model *Discovery Learning* sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Tata Ruang Kantor

Model *discovery learning* bisa dikatakan sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep didukung dari hasil penelitian yang relevan, yang pertama hasil penelitian oleh Panglipur & Putra (2018) dengan judul “Analisis Pemahaman Konsep Dasar Geometri dengan Metode Penemuan Terbimbing pada Mata Kuliah Geometri”, menyimpulkan bahwa metode penemuan terbimbing atau biasa dikenal dengan *discovery learning*. Kelebihan yang dimiliki antara lain dapat melibatkan peserta didik aktif ketika pembelajaran berlangsung, selain itu juga dapat meningkatkan berpikir kritis bagi peserta didik.

Didasari oleh penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Bani (2011) pada judul “Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematika Peserta didik Sekolah Menengah Pertama

melalui Pembelajaran Penemuan Terbimbing, SPS,UPI, Bandung”, menyatakan bahwa model penemuan terbimbing dikatakan jika secara signifikan lebih baik dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman maupun penalaran pada peserta didik.

Didasari oleh penelitian lain yang telah dilakukan oleh Mawaddah & Maryanti (2016) yang berjudul “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (*Discovery learning*)”, menyatakan jika kemampuan pemahaman konsep peserta didik bisa dilakukan pada penggunaan model penemuan terbimbing (*discovery learning*), karena secara keseluruhan berada pada kategori baik serta respon peserta didik cenderung sangat setuju pada saat proses pembelajaran menggunakan model tersebut.

Berlandaskan penelitian terdahulu yang telah dilakukan Hendrik & Ani (2017) pada judul “*The Influence of Discovery Learning Model on Conceptual Understanding and Self-Efficacy of Students at Vocational High School*”, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan pada pemahaman konseptual serta terjadi kemajuan diri peserta didik dari pemberian model *discovery learning*.

Berdasarkan Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Sinambela, et al. (2018) yang berjudul, “*The Effect of Discovery Learning Model on Student Mathematical Understanding Concepts Ability of Junior High School*”, menyatakan bahwa terdapat efek dari pemberian model pembelajaran *discovery learning* pada kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Selanjutnya didasari oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Widiadnyana, Sadia, & Suastra, (2014) yang berjudul, “Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Pemahaman Konsep IPA dan Sikap Ilmiah Peserta didik SMP” menyatakan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep IPA dan sikap ilmiah secara signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan model *discovery learning* dengan peserta didik yang belajar menggunakan model pengajaran langsung.

Jika didasarkan pada teori yang dikembangkan oleh penulis di atas dan dilihat dari hasil penelitian terdahulu, menyatakan bahwa model *discovery learning* dapat melakukan peningkatan penyerapan konsep peserta didik. Sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuannya. Muhandi (2018) menyatakan langkah pada persiapan model *discovery learning*, meliputi: 1) penentuan tujuan pembelajaran, 2) dapat dilakukan pengidentifikasian karakteristik peserta didik, 3) pemilihan materi yang sesuai dan sinkron dengan model pembelajaran, 4) penentuan topik sebagai landasan pembelajaran peserta didik, 5) pengembangan bahan ajar yang dirupakan contoh, gambar maupun ilustrasi yang mempermudah penyerapan materi oleh peserta didik, 6) sistematika topik pembelajaran yang dilengkapi contoh konkret, 7) penilaian proses dan hasil yang dilakukan secara berurutan. Jika dilihat dari langkah persiapan dalam model *discovery learning*, terdapat pula sintak dalam penerapannya. Pada artikel ini akan menjelaskan bagaimana sintak penerapan model *discovery learning*:

Diawali dengan guru mampu menyampaikan tujuan pembelajaran pada materi tata ruang kantor kepada peserta didik, kemudian dapat dilanjutkan dengan sintak penerapannya (Ilahi, 2012) :

1. *Stimulation* (simulasi/pemberian rangsangan)

- a. Penyebaran teori yang menimbulkan pertanyaan maupun keingin tahuan peserta didik, dapat dimulai dengan penayangan video mengenai penataan ruang, baik untuk penataan ruang kantor yang baik maupun penataan ruang kantor yang buruk.
- b. Dilanjutkan guru tidak memberi generalisasi atau penjelasan lebih lanjut dari perbedaan video penataan ruang kantor yang sudah ditayangkan oleh guru.
- c. Selanjutnya kegiatan pembelajaran dimulai, guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik yang berhubungan dengan video penataan ruang yang sudah ditayangkan, anjuran membaca buku, dan kegiatan belajar lainnya yang mengarah pada pemecahan masalah di penataan ruang kantor.

Stimulasi pada tahap pertama yang berfungsi untuk dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam mencari tahu sekaligus berpikir kritis mencari solusi permasalahannya yang terjadi pada konsep penataan ruang kantor.

2. *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

- a. Guru membentuk kelompok yang berisi 5-6 peserta didik di setiap kelompoknya.
- b. Guru membagikan tugas kepada peserta didik untuk melakukan pengidentifikasian sebanyak mungkin permasalahan yang terjadi pada video penataan ruang kantor yang sudah ditayangkan oleh guru secara relevan dengan bantuan buku pegangan yang dimiliki peserta didik.
- c. Kemudian guru membimbing peserta didik pada saat merumuskan sebuah hipotesis (jawaban sementara atas masalah yang sudah diidentifikasi) mengenai konsep tata ruang kantor.
- d. Selanjutnya setelah peserta didik merumuskan hipotesis mengenai masalah yang sudah diidentifikasi pada konsep tata ruang kantor, dilanjutkan dengan guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi dengan melakukan observasi pada penataan ruang yang ada di lingkungan sekolah.

Pada kegiatan tahap ini diharapkan mampu memberikan kesempatan banyak kepada peserta didik untuk mampu menemukan suatu permasalahan di lapangan mengenai tata ruang kantor.

3. *Data Collection* (pengumpulan data)

Pada saat observasi berlangsung mengenai penataan ruang, guru bisa memberikan kesempatan peserta didik untuk mampu mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan sebagai upaya membuktikan benar ataupun tidaknya hipotesis mengenai masalah yang sudah dirumuskan dari penayangan video terkait konsep tata ruang kantor.

Tahap ini berisikan kegiatan dimana peserta didik mencari sekaligus menelusuri sendiri informasi sesuai dengan permasalahan penataan ruang yang terjadi di lapangan. Dengan secara tidak langsung tahap ini menuntun peserta didik untuk menghubungkan masalah yang sudah dirumuskan pada saat peserta didik melihat video yang ditayangkan guru mengenai penataan ruang kantor dengan pemahaman konsep yang telah dimiliki dari beberapa informasi yang sudah didapatkan pada saat observasi di lapangan.

4. *Data Processing* (pengolahan data)

Guru melakukan pengajaran supaya peserta didik mampu mengolah informasi yang telah didapatkan terkait penataan ruang sebagai upaya pembentukan pemahaman konsep lama maupun pemahaman konsep yang baru saja ditemukan peserta didik sesuai pada isi materi tata ruang kantor.

Tahap ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan sekaligus pengalaman bagi peserta didik dalam upayanya menemukan solusi dari permasalahan ataupun hipotesis mengenai materi tata ruang kantor yang dibuktikan secara logis dengan mengembangkan kemampuan kreatifitas yang dimiliki diharapkan mereka mampu mengolah data hingga data yang diperoleh bisa diterima.

5. *Verification* (pembuktian)

- a. Guru membimbing dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengkomunikasikan atau presentasi dari hasil observasi yang sudah dilakukan di lingkungan sekolah mengenai penataan ruang.
- b. Peserta didik mengemukakan dan mengkomunikasikan kembali pemahaman konsep yang sudah ditemukannya melalui informasi maupun pengalaman yang mereka jumpai pada saat observasi di lapangan terkait penataan ruang.

Pada tahap ini adalah tahap pembuktian untuk peserta didik sebagai upaya membuktikan benar dan tidaknya hipotesis yang sudah dirumuskan mengenai konsep tata ruang kantor dengan menghubungkan dari *data processing* yang dimiliki peserta didik dengan mereka mampu memberikan contoh-contoh dari penataan ruang kantor yang sesuai dengan prosedur penataan ruang.

6. *Generalization* (menarik kesimpulan)

Pada kegiatan tahap ini adalah tahap pembuktian pemahaman konsep peserta didik dengan materi tata ruang kantor. Dimana peserta didik bisa dikatakan paham jika mampu menyatakan ulang konsep tata ruang kantor yang sudah didapatkan, mampu mengklasifikasikan sesuai dengan

macam atau kriteria pada tata ruang kantor dan mampu memberikan contoh-contoh yang riil terkait tata ruang kantor, serta mampu memecahkan masalah dari identifikasi masalah yang sudah dilakukan dari pengalaman dan pemahaman konsep tata ruang kantor yang dimiliki. Dengan di akhiri guru mengajak peserta didik untuk menarik kesimpulan dari berbagai pemahaman konsep maupun beberapa pendapat dari peserta didik mengenai informasi-informasi yang didapatkan pada saat observasi di lapangan mengenai materi tata ruang kantor.

Penilaian yang dapat dilakukan guru dengan guru memiliki lembar penilaian kinerja peserta didik pada saat observasi atau mencari informasi di lapangan mengenai materi tata ruang kantor. Sedangkan kemampuan pemahaman konsep tata ruang kantor peserta didik dapat dinilai berdasarkan indikator pemahaman konsep, adapun kriteria penilaian kemampuan pemahaman konsep tata ruang kantor meliputi : 1) mampu menyatakan ulang dari konsep tata ruang kantor, 2) mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep tata ruang kantor, 3) mampu mengklasifikasikan sesuai dengan macamnya ataupun sifat-sifatnya sesuai pada konsep tata ruang kantor, 4) mampu menyajikan konsep tata ruang kantor dalam bentuk representasi, dan 4) mampu mengaplikasikan pemecahan masalah dari konsep tata ruang kantor.

Prosedur penerapan model *discovery learning* pada materi yang sedang di pelajari diharapkan mampu membuat peserta didik bukan hanya menyimak dan menghafal materi, melainkan peserta didik mampu ikut langsung dalam menemukan informasi-informasi baru sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep. Pada penerapan model *discovery learning* memiliki kelebihan sebagai upaya mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung serta diharapkan bisa melatih keterampilan berpikir kritis dalam pemahaman konsep (Panglipur & Putra, 2018). Dilihat dari pendapat tersebut mengenai kelebihan model *discovery learning* diharapkan peserta didik mampu mengidentifikasi masalah, menemukan data atau informasi yang ada di sekitarnya sampai dengan menemukan cara penyelesaiannya dengan mengkomunikasikan dan menarik kesimpulan sesuai dengan pemahaman konsep yang sudah ada sebelumnya maupun konsep baru yang ditemukannya.

Pada penerapan model *discovery learning* ini harus disesuaikan dengan mata pelajaran maupun materi yang akan disampaikan. Mata pelajaran yang cocok diterapkan adalah otomatisasi tata kelola sarana dan prasarana di kompetensi dasar tata ruang kantor karena dilihat dari tujuan pembelajarannya yaitu mereka diminta untuk dapat memahami suatu konsep dengan mereka diminta mampu mengidentifikasi serta merumuskan masalah mengenai tata ruang kantor, mengumpulkan data tentang tata ruang kantor, mengolah data, dan yang terakhir mereka diminta untuk dapat mengkomunikasikan konsep tata ruang kantor. Karena akhir dari model *discovery learning* ini yaitu peserta didik mampu menemukan konsep pada materi yang sedang dipelajari kemudian diminta menyimpulkan sendiri temuannya dengan didasarkan pada kemampuan pemahaman yang telah dimiliki (Mawaddah & Maryanti, 2016).

Sehingga penulis memfokuskan artikel ini pada analisis model *discovery learning* yang dihubungkan dengan peningkatan pemahaman pada kompetensi dasar tata ruang kantor. Model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan keahlian peserta didik sekaligus mempermudah peserta didik dalam penangkapan materi yang disampaikan. (Trianingtih, Husna, & Prihatiningtyas, 2019).

Dalam hal ini model *discovery learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep pada kompetensi dasar tata ruang kantor, dimana model pembelajaran tersebut dapat mengajarkan mereka untuk mendapatkan pengalaman untuk menemukan hingga memecahkan masalah dengan pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik dari informasi yang di dapatkan pada saat melakukan penemuan di lapangan. Dalam materi menganalisis tata ruang kantor terdapat beberapa indikator pencapaiannya meliputi menjelaskan definisi tata ruang kantor, mengemukakan manfaat tata ruang kantor, menguraikan jenis-jenis tata ruang kantor, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan tata ruang kantor, menguraikan prosedur tata ruang kantor, serta menganalisis tata ruang kantor. Jika dilihat dari indikator tersebut peserta didik akan lebih mudah memahami suatu konsep dengan model *discovery*

learning, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Wulandari, et al. (2018) bahwa, “*Discovery learning is one of the best learning models to apply in developing students' factual and conceptual abilities*”. Model *discovery learning* ini mengajarkan peserta didik bukan hanya menghafal suatu materi tetapi mengajarkan peserta didik untuk dapat menemukan suatu konsep baru sampai dengan memecahkan masalah dengan konsep yang sudah ditemukannya agar pemahaman peserta didik tidak akan mudah dilupakan sebagai materi yang telah dipelajari pada saat KBM berlangsung.

Indikator dari pemahaman konsep pada penelitian pernah dilakukan, yaitu: 1) mampu menyatakan ulang sebuah konsep penataan ruangan, 2) bisa memberikan contoh dan non contoh dari suatu konsep yang telah diperoleh, 3) mampu mengaplikasikan konsep sebagai upaya memecahkan masalah dari yang ditemui pada saat observasi penataan ruangan di lingkungan sekolah (Trianingsih *et al.*, 2019). Peserta didik dapat dikatakan paham suatu konsep lama maupun konsep baru mengenai tata ruang kantor dapat dilihat dari bagaimana mereka menyampaikan kembali konsep dasar yang didapatkan sampai dengan menemukan konsep baru yang sudah ditemukan dalam memecahkan masalah tata ruang kantor yang sudah ditemui.

Model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang ditekankan pada peserta didik dalam upaya menemukan konsep sehingga peserta didik mampu menemukan konsep secara mandiri akan berdampak positif terhadap kemampuan pemahaman konsep tata ruang kantor (Trianingsih *et al.*, 2019). Seorang individu atau peserta didik dalam meningkatkan pemahaman konsep dapat melakukannya melalui proses berinteraksi sosial dengan terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan informasi, menemukan masalah bahkan sampai dengan tahap memecahkan masalah. Pemahaman konsep dalam pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi cara peserta didik dalam memecahkan masalah (Trianingsih, Husna, & Prihatiningtyas, 2019). Pemahaman konsep akan lebih mudah diperoleh peserta didik dengan model *discovery learning*, karena model *discovery learning* mampu mengajarkan bagaimana cara peserta didik dapat berinteraksi dengan individu lainnya untuk dapat menghasilkan informasi sesuai yang dibutuhkan untuk dapat memudahkan mereka dalam memahami konsep dasar maupun konsep baru. Teknik model *discovery learning* dapat dijadikan upaya dalam peserta didik supaya terlibat langsung dalam pembelajaran (Muhardi, 2018).

Bani (2011) berpendapat bahwa kemampuan pemahaman konsep merupakan tujuan penting dalam pembelajaran, karena mampu memberikan pengertian bahwa materi yang dipelajari bukan hanya sebagai hafalan tetapi lebih dari itu. Jika peserta didik mampu menggunakan mentalnya dalam observasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, maka peserta didik bisa lebih mudah dalam memahami suatu konsep sehingga pemahaman konsep yang sudah didapatkan tidak akan mudah dilupakan karena mereka tidak hanya menghafalkan materi yang disampaikan guru melainkan mereka sudah bertindak langsung dalam mencari kebenaran akan materi yang sudah disampaikan maupun hipotesis yang dirancang peserta didik dalam masalah yang ditemui. Semakin baik pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik akan memiliki pengaruh baik juga pada hasil belajar (Putra, Tandililing, & Arsyid, 2016). Pada penerapan model *discovery learning* di kegiatan pembelajaran berlangsung selain bisa melatih peserta didik untuk lebih aktif dan mengembangkan kemampuan berfikir yang dapat berpengaruh pada meningkatnya pemahaman konsep juga mampu berpengaruh pada hasil belajar yang didapatkan. Karena pembelajaran yang sesungguhnya yaitu jika para peserta didik ikut aktif terlibat secara aktif menemukan suatu konsep baru yang belum diketahui maupun menerapkan konsep lama.

Dilihat dari beberapa pendapat di atas membuktikan jika pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sambil menerapkan model *discovery learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep. Terutama pada materi yang dipilih penulis mengenai tata ruang kantor, karena mereka diminta bukan hanya sekedar mendengarkan dan menghafal materi yang telah disampaikan guru melainkan peserta didik juga dituntut untuk bisa lebih aktif dalam menemukan, memecahkan masalah sampai dengan menarik kesimpulan dari informasi yang sudah di dapatkan melalui observasi langsung di lingkungan sekolah mengenai tata ruang kantor. Dari beberapa hasil penelitian, model *discovery learning* tidak hanya dapat diterapkan di kompetensi dasar tata ruang kantor saja, di kompetensi dasar lain pada mata

pelajaran otomatisasi tata kelola sarana dan prasarana maupun di mata pelajaran lain juga bisa diterapkan asal disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari semua penjabaran di hasil dan pembahasan mengatakan jika penerapan model *discovery learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep tata ruang kantor, karena implementasi dari penerapan model *discovery learning* diminta peserta didik bisa lebih aktif dan berpikir kritis pada saat menemukan hingga saat memecahkan masalah yang terjadi jika tata ruang kantor terdapat masalah dengan melihat prosedur dan tujuan dari penataan ruangan. penerapan model *discovery learning* mampu mengajarkan peserta didik di KBM lebih aktif untuk bisa mendapatkan informasi maupun dalam memecahkan masalah juga dapat mengajarkan peserta didik kreatif mengemukakan pendapat dari informasi atau data yang sudah ditemukan pada saat melakukan observasi dengan melihat langsung ke lingkungan sekolah, sehingga pemahaman konsep yang sudah ada maupun konsep baru akan dapat mudah di mengerti oleh peserta didik. Semakin baik pemahaman konsep yang diperoleh peserta didik mampu berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh.

Keterbatasan penulisan artikel ini tidak dilakukan secara langsung ke lapangan dikarenakan situasi dan kondisi yang kurang mendukung, sehingga penulisan artikel ini hanya melalui analisis dari beberapa jurnal pendukung dan dari beberapa buku-buku sebagai penunjang akan penerapan model *discovery learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep bagi peserta didik pada saat KBM berlangsung. Jika situasi dan kondisi mendukung agenda penulis selanjutnya bisa dilakukan dengan penelitian eksperimen untuk mengukur penerapan model *discovery learning* sebagai upaya pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, W., & Yuniarsih, T. (2017). Dampak Tata Ruang Kantor Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai Dinas Pendidikan Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 105–112.
- Atmosudirjo, S. P. (2006). *Administrasi dan Manajemen Umum*. Jakarta: Visi Media.
- Bani, A. (2011). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematik Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pembelajaran Penemuan Terbimbing, SPS UPI, Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 12–20.
- Gie, T. L. (2007). *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hendrik, & Ani, M. (2017). The Influence of Discovery Learning Model on Conceptual Understanding and Self-Efficacy of Students at Vocational High School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 104(7), 415–418.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ilahi, M. T. (2012). *Pembelajaran Discovery Strategi & Mental Vocational Skill*. Jogjakarta: DIVA Press.

- Jeflin, H., & Afriansyah, H. (2020). Pengertian Administrasi Ketata Usahaan , Proses Administrasi Ketata Usahaan Sekolah , Tata Ruang Kantor / Sekolah dan Peran Guru dalam Administrasi Ketata Usahaan Sekolah. *Jurnal Administrasi Sarana Dan Prasarana*, 1(19), 1–4.
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (*Discovery Learning*). *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 76–85.
- Muhardi. (2018). Model pembelajaran *discovery learning*. *I'TIBAR*, 06(11), 133–148.
- Nuraida. (2009). *Manajemen Administrasi Perkantoran* (Kanisius, ed.). Jakarta: Kanisius.
- Nursalim, M., Satingingsih, Hariastuti, R. T., Savira, S. I., & Budiani, M. santi. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Panglipur, I. R., & Putra, E. D. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Dasar Geometri Dengan Pembelajaran Metode Penemuan Terbimbing Pada Mata Kuliah Geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–40.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. 1–16.
- Putra, R. R., Tandililing, E., & Arsyid, S. B. (2016). Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Materi Getaran dan Gelombang di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(10), 1–11.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru Sebagai Fasilitator dan Efektivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>
- Rosy, B. (2013). School Based Management; Keefektifan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Madiun. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 92–102.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Sinambela, J. H., Napitupulu, E. E., Mulyono, & Sinambela, L. (2018). The Effect of *Discovery Learning* Model on Students Mathematical Understanding Concepts Ability of Junior High School. *American Journal of Educational Research*, 6(12), 1673–1677. <https://doi.org/10.12691/education-6-12-13>
- Siregar, Nara & Nara, H. (2015). *Teori Belajar Mengajar*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Trianingsih, A., Husna, N., & Prihatiningtyas, N. C. (2019). Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Persamaan Lingkaran di Kelas XI IPA. *VARIABEL*, 2(1), 1–8.
- Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 106–111.
- Undang-undang, R. I. N. 2. T. 2003. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Th. 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (1), 6–8. <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 Tentang Penataan. (2007). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang*.

Widiadnyana, I. W., Sadia, I. W., & Suastra, I. W. (2014). Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Pemahaman Konsep IPA dan Sikap Ilmiah Siswa SMP. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1–12.

Wulandari, I. G. A. P. A., Sa'Dijah, C., As'Ari, A. R., & Rahardjo, S. (2018). Modified Guided Discovery Model: A conceptual Framework for Designing Learning Model Using Guided Discovery to Promote Student's Analytical Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012153>

Yanto, A. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 1(1), 11–16.