

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Proses pembelajaran di kelas merupakan suatu proses penting yang berlangsung sebagai upaya untuk mengkonstruksikan pengetahuan. Pada proses tersebut, guru tidak hanya memberikan sejumlah konsep kepada siswa untuk dihapal, tetapi lebih penting adalah bagaimana konsep-konsep tersebut dapat bertahan lama dalam pikiran siswa sehingga mempengaruhi proses belajar siswa.

Departemen *Housekeeping* adalah bagian departemen yang bertugas memelihara, kebersihan, kerapian, dan kelengkapan kamar-kamar tamu, restoran, bar, dan tempat-tempat umum dalam hotel, termasuk tempat untuk karyawan, kecuali tempat yang menjadi tanggung jawab standar misalnya *kitchen area*. Selain itu, departemen *Housekeeping* adalah bagian departemen yang tugasnya adalah mengatur atau menata peralatan, menjaga kebersihan, memperbaiki kerusakan, dan memberi dekorasi dengan tujuan agar rumah (hotel) tersebut tampak rapi, bersih, menarik dan menyenangkan bagi penghuni atau tamu yang menginap. Salah satu Kompetensi Dasar yang harus dikuasai dalam bidang *Housekeeping* adalah Pembersihan Area Kering dan Basah.

Adanya virus *covid-19* pada tahun 2020 memberikan dampak yang luar biasa hampir pada semua bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Dengan adanya virus *covid-19* ini membuat proses pembelajaran menjadi berubah dari yang tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh, tetapi dalam keadaan seperti ini pun guru masih tetap harus melaksanakan kewajibannya sebagai pengajar, dimana guru harus memastikan siswa dapat memperoleh informasi / ilmu pengetahuan untuk diberikan kepada siswa. Guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Semenjak pandemi dan juga pembelajarn dilakukan secara *new normal*, sebagian guru melakukan pembelajaran lewat media online seperti *whatsapp*, *google meet*, *google form*, *google classroom* dan lain-lain.

Hambatan yang ditemukan saat dilakukannya pembelajaran *era new normal* pada pembelajaran yang terjadi di tahun pelajaran 2022/2023 diantaranya seperti belum meratanya kemampuan peserta didik dalam berdiskusi secara tatap muka sebab peserta didik dari awal tahun 2020 sampai awal tahun 2022 masih mengikuti pembelajaran secara daring sehingga kegiatan berdiskusi secara langsung tidak dapat dilakukan secara maksimal. Hal lain yang mengakibatkan pembelajaran *era new normal* menjadi kurang efektif adalah ketika pembelajaran dilakukan secara daring peserta didik diberikan tugas dalam waktu yang lama dalam pengumpulannya sementara pembelajaran sekarang menuntut siswa sigap dalam pengerjaan tugas.

Pembelajaran *Housekeeping* di SMK Pariwisata khususnya di SMK Negeri 1 Kubu pada tahun pelajaran 2022/2023 umumnya dilakukan dengan lebih banyak menekankan pada aspek praktikum. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlatih untuk mengembangkan daya nalarnya dalam memecahkan permasalahan dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata. Keadaan ini tidak terlepas dari metode pembelajaran guru yang selama ini lebih banyak ceramah dan praktek tanpa memahami konsep secara mendalam dan mengkonstruksi pengetahuan siswa. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran karena lebih banyak mendengarkan ceramah dari guru, yang semestinya siswa lebih banyak menggali sendiri konsep-konsep yang berkaitan dengan *housekeeping* sehingga siswa lebih memahami konsep tersebut dan kemampuan terhadap pemahaman konsep dalam kompetensi dasar *Housekeeping* semakin dapat meningkat.

Pembelajaran *Housekeeping* (Tata Graha) di kelas XI Ph.3 apalagi dengan sistem pembelajarn di *era new normal* ini secara umum masih sangat jauh dari hakikat pembelajaran produktif di SMK dan belum memenuhi prasyarat yang diharapkan. Salah satunya adalah siswa dapat menerapkan konsep yang sudah dipahami berupa pengetahuan siswa di bidang *housekeeping* yang akan mereka praktikkan di dunia industri. Hal ini menyebabkan kualitas pembelajaran sangat rendah. Rendahnya kualitas pembelajaran dapat dilihat dari partisipasi siswa dalam pembelajaran dan hasil proses pembelajaran yang berupa rata-rata nilai prestasi belajar, daya serap dan ketuntasan belajar siswa kelas XI Ph.3 SMK Negeri 1 kubu selama satu tahun yaitu tahun pelajaran 2021/2022 ketuntasan klasikalnya tidak mencapai 85%. Beberapa hal yang menyebabkan kondisi itu diantaranya:

- 1) Siswa cukup sulit memahami konsep-konsep *Housekeeping* (Tata Graha). Hal ini disebabkan karena di dalam pelajaran *Housekeeping* siswa tidak paham dengan area-area yang terdapat di dalam hotel.
- 2) Pembelajaran hanya memusatkan siswa kepada materi hapalan dan tidak memberikan peluang untuk berkreasi seperti kegiatan simulasi pemakaian alat-alat praktik yang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Siswa tidak banyak yang menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai, walaupun materi yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya sudah diketahui, bahkan terkadang tidak mengikuti pembelajaran tanpa alasan yang dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini di sebabkan karena siswa kurang memahami konsep materi pada mata pelajaran *houskeeping* dan proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.

- 4) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas XI Ph.3 SMK N 1 Kubu masih rendah. Siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya siswa yang pintar, sedangkan siswa lain sering hanya menjadi pendengar dan penonton yang bersifat pasif, menunggu perintah dan penjelasan dari guru. Kreatifitas dan kemauan siswa dalam memecahkan masalah masih kurang. Rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran ditunjukkan dengan rendahnya keantusiasan siswa dalam kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan saat kegiatan tanya jawab, selain itu rendahnya aktivitas dalam pembelajaran juga terlihat dari hasil pengamatan guru berupa keantusiasan siswa dalam mengemukakan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung masih sangat rendah.
- 5) Siswa belum mampu memecahkan suatu permasalahan dengan baik. Siswa mengalami kesulitan untuk memulai pemecahan masalah. Siswa belum bisa untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Pembelajaran *Housekeeping* (Tata Graha) pada siswa XI Ph.3 SMK Negeri 1 Kubu cenderung pasif yang ditandai dengan rendahnya motivasi, aktifitas dan kreativitas belajar siswa. Hal ini terlihat dari jika diberikan tugas-tugas untuk dikerjakan jarang mau mengumpulkan tugas tepat waktu dan tugas yang dikerjakan sekedar menyalin pekerjaan temannya tanpa memahami apa yang mereka kerjakan. Sedangkan dari kualitas hasil yang diperoleh rata-rata prestasi belajar siswa belum mampu mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan serta ketuntasan belajar klasikal kelas XI Ph.3 SMK Negeri 1 Kubu tahun pelajaran 2021/2022 belum mencapai 85%. Apalagi ditambah dengan

pembelajaran *era new normal* yang mengharuskan peserta didik untuk lebih fokus pada kegiatan pembelajaran tatap muka yang selama dua tahun siswa melakukan pembelajaran secara *daring* melalui pesan *whatsapp* seringkali menjadi faktor penghambat dalam pembelajaran. Pembelajaran di *era new normal* yang dilakukan dengan dilatarbelakangi kondisi geografis daerah pegunungan dan kemampuan ekonomi orang tua siswa yang sebagian besar berasal dari ekonomi menengah ke bawah menyebabkan kendala dalam hal ketersediaan motivasi eksternal dalam kegiatan pembelajaran.

Rendahnya prestasi dan keaktifan belajar peserta didik di kelas XI Ph.3 disebabkan karena kegiatan pembelajaran masih bersifat *student center* (berpusat pada siswa). Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku pegangan guru saja. Permasalahan semacam ini akan terus terjadi jika tidak segera diatasi. Menurut asumsi peneliti, kebiasaan siswa yang kurang baik seperti uraian di atas dapat dikurangi dan bahkan dapat diperbaiki dengan penerapan model pembelajaran yang banyak melibatkan aktifitas siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang diperkirakan dapat mengatasi kebiasaan kurang baik agar menjadi lebih baik yaitu dengan penerapan model *Discovery Learning*. Dengan model *Discovery Learning* diharapkan aktifitas siswa menjadi lebih banyak, konsentrasi belajar siswa menjadi lebih kuat sehingga diharapkan dapat mengurangi kesulitan siswa dalam mengikuti pelajaran *Housekeeping* (Tata Graha). Dengan model *Discovery Learning* memungkinkan siswa menjadi lebih termotivasi sehingga siswa mudah menyerap dan mengingat pelajaran yang selanjutnya, pembelajaran menjadi lebih efektif serta hasil belajar berupa aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap akan

meningkat. Menurut Muhibbin Syah (2010) dalam penerapan model *Discovery Learning* terdiri dari enam langkah utama : (1) *Stimulation*, (2) *Problem statement* (3) *Data collection* (pengumpulan data), (4) *Data processing* (pengolahan data), (5) *Verification* (pembuktian), (6) *Generalization* (generalisasi).

Dalam penelitian berjudul Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model *Discovery Learning* di Sekolah Dasar yang dilakukan oleh (Prasetyo dan Abduh 2021) pada tahun 2021. Pada penelitian yang dilakukan, pada siklus I keberhasilan siswa 86% dan siklus II meningkat menjadi 95%. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan persentase keaktifan belajar siswa, pada siklus I siswa sangat aktif sebanyak 7 siswa (32%), siswa aktif 8 siswa (36%) dan siswa cukup aktif menjadi 7 siswa (32%). Peningkatan terjadi pada siklus II dengan siswa sangat aktif sebanyak 17 siswa (77%), siswa aktif menjadi 5 siswa (23%).

Begitu juga pada penelitian yang dilakukan oleh (Ni Wyn Nonik Asriningsih, Sujana and Sri Darmawati 2021). Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV B. Hal ini terlihat hasil belajar siswa pra siklus dengan nilai rata-rata 69,25 dan ketuntasan belajar 54,55% pada kategori rendah. Hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata 74,11 dan ketuntasan belajar 68,18 % dengan kategori cukup. Pada siklus II rata-rata sebesar 81,77 dan ketuntasan belajar 81,80% dengan kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB. Penelitian ini berimplikasi pada penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media LKPD yaitu, meningkatkan keaktifan siswa dalam menemukan sendiri pengetahuannya yang membuat pembelajaran lebih bermakna, belajar mandiri, dan tidak mudah

dilupakan siswa. Senada dengan (Rahayu and Hardini 2018) Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dengan metode observasi dan tes, kemudian data yang didapatkan dianalisis secara deskriptif. Pada pra siklus presentase hasil belajar siswa yang mengalami ketuntasan hanya sebesar 27,27%, kemudian meningkat menjadi 59,09% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 86,36% pada siklus II. Sedangkan untuk keaktifan dari pra siklus presentase siswa yang termasuk dalam kriteria aktif sebesar 22,73%, kemudian meningkat menjadi 54,55% di siklus I dan meningkat kembali menjadi 81,82 di siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena guru telah menerapkan model pembelajaran sesuai sintaknya dan dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi secara leluasa. Berdasarkan hal tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Pada (Salwan and Rahmatan 2018) menyatakan hasil analisis data diperoleh sebagai berikut: LKPD berbasis *Discovery learning* pada materi sistem pencernaan diperoleh data berupa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan N-Gain sebesar 0,36% dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,07% dengan kategori rendah. Hasil analisis menggunakan uji terjadi perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh LKPD berbasis *Discovery Learning* pada materi sistem pencernaan makanan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian (Palupi, Istihapsari, and Afriady 2020), hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan KKM siswa dari kegiatan setiap siklus, yaitu pada siklus I sebesar 82% untuk muatan Bahasa Indonesia, 71% untuk muatan IPS, dan 65% untuk muatan IPA sedangkan pada siklus II sebesar 88% untuk muatan Bahasa Indonesia, 82% untuk muatan IPS, dan 82% untuk muatan IPA. Hal tersebut diiringi dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 80,00 untuk muatan Bahasa Indonesia, 81,18 untuk muatan IPS, dan 78,24 untuk muatan IPA. Sedangkan pada siklus II sebesar 87,06 untuk muatan Bahasa Indonesia, 85,29 untuk muatan IPS, dan 88,82 untuk muatan IPA.

Dari siklus I rata-rata motivasi belajar siswa 71,05% dan pada siklus II meningkat menjadi 76,29% hal tersebut juga diikuti dengan peningkatan motivasi siswa dengan kategori minimal motivasi tinggi yaitu dari siklus I sebesar 65%, sedangkan pada siklus ke II persentase siswa yang memiliki kriteria minimal tinggi sebesar 89%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan LKPD dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti memilih model *Discovery Learning* dalam meningkatkan prestasi dan keaktifan belajar peserta didik kelas XI Ph.3 tahun 2022/2023 di SMK Negeri 1 Kubu.

Pada tahun pelajaran 2021/2022 di semester genap, ketuntasan kalsikal siswa kelas XI Ph.3 SMK N 1 Kubu belum mencapai 85%. Ketuntasan yang dicapai hanya 56% sehingga perlu diadakan kegiatan remedial agar dapat mencapai ketuntasan 85%. Dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75. Sementara itu pada tahun pelajaran 2021/2022 semester genap, nilai

siswa masih banyak yang di bawah KKM. Maka dari itu perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik kelas XI Ph.3 SMK Negeri 1 Kubu.

Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) membuat pembelajaran lebih terstruktur dan terarah serta dapat membangkitkan daya ingin tahu siswa secara mendalam untuk menemukan konsep-konsep yang belum kongkrit di dalam LKPD. Pengalaman yang baru dapat memudahkan siswa untuk menyusun pengetahuan dalam dimensi kognitif mereka, jika kondisi ini terbangun maka akan mengakibatkan hasil belajar siswa juga meningkat. Pernyataan tersebut senada dengan yang diteliti oleh (Salwan and Rahmatan 2018) menerangkan bahwa penerapan *guided discovery learning* dapat memprediksi tingkat emosional dan IQ siswa dalam mengstrukturkan kognitif pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. (Salwan and Rahmatan 2018) menyatakan bahwa ada peningkatan yang signifikan dari kemampuan kinerja dalam Geometri siswa melalui model *guided discovery* lebih baik daripada belajar menggunakan pembelajaran ceramah. (Yuliani and Suragih 2015) menyatakan pembelajaran berbasis *learning devices based guided discovery model* mampu meningkatkan pemahaman konsep, berpikir kritis dan kemampuan matematis siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar, prestasi belajar serta keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, maka dalam penelitian ini sangat diperlukan sebuah inovasi model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan LKPD untuk meningkatkan

keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas XI Ph.3 SMK Negeri 1 Kubu tahun Pelajaran 2022/2023.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas XI Ph.3 SMK Negeri 1 Kubu, sebagai berikut:

1. Siswa cukup sulit memahami konsep-konsep *Housekeeping* (Tata Graha). Hal ini disebabkan karena di dalam pelajaran *Housekeeping* siswa tidak paham dengan area-area yang terdapat di dalam hotel.
2. Model pembelajaran yang diterapkan belum inovatif
3. Siswa tidak banyak yang menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai
4. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.
5. Siswa belum mampu memecahkan suatu permasalahan dengan baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah di dalam penelitian digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah sehingga dalam penelitian yang dilaksanakan menjadi lebih terarah dan dapat memudahkan dalam pembahasan. Selain itu, pembatasan masalah juga bermanfaat agar tujuan penelitian dapat tercapai. Beberapa batasan masalah yang dipaparkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Ruang lingkup pembahasan terkait dengan pelaksanaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan LKPD di kelas XI Ph.3 SMK Negeri 1 Kubu Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Pembahasan dalam penelitian ini juga berkaitan dengan dengan apakah dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan LKPD tersebut dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas XI Ph.3 di SMK Negeri 1 Kubu yang dilihat melalui nilai ataupun persentase dari pelaksanaan siklus yang telah dipersiapkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan LKPD dalam Mata Pelajaran *Housekeeping* (Tata Graha) dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Ph.3 SMK Negeri 1 Kubu?
2. Apakah penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan LKPD dalam Mata Pelajaran *Housekeeping* (Tata Graha) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI Ph.3 SMK Negeri 1 Kubu?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan LKPD dalam Mata Pelajaran *Housekeeping* (Tata Graha) dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Ph.3 SMK Negeri 1 Kubu.

2. Untuk mengetahui penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan LKPD dalam Mata Pelajaran *Housekeeping* (Tata Graha) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI Ph.3 SMK Negeri 1 Kubu.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya pembelajaran *Housekeeping* di SMK Negeri 1 Kubu dengan penerapan model *Discovery Learning* Berbantuan LKPD.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan perbaikan dan penyempurnaan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini akan memberikan pengalaman yang lebih variatif dan lebih mendalam dengan model *Discovery Learning* berbantuan LKPD karena secara tidak langsung mereka terbantu dalam pembelajaran *Housekeeping* yang sangat memberi peluang bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar *Housekeeping* yang lebih baik

3. Bagi Guru *Housekeeping*

Penelitian ini akan memberi informasi baru bagi guru, khususnya guru *Housekeeping* untuk dapat mengimplementasikan suatu model pembelajaran yang mengacu pada filosofis konstruktivisme, bahwa dalam proses pembelajaran siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan bermakna melalui pengalaman yang nyata.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini memberikan gambaran bagi peneliti lain sebagai calon guru dalam upaya mengimplementasikan pengetahuannya tentang berbagai model pembelajaran yang diperoleh selama perkuliahan.

