

**IMPLEMENTASI MODEL *DISCOVERY LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN TATA RIAS KARAKTER HOROR DI SMKN 3
BANDAR LAMPUNG**

(SKRIPSI)

Oleh

**ANA MELISA
2213043058**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**IMPLEMENTASI MODEL *DISCOVERY LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN TATA RIAS KARAKTER HOROR DI SMKN 3
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Ana Melisa

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Tari
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MODEL *DISCOVERY LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN TATA RIAS KARAKTER HOROR DI SMKN 3 BANDAR LAMPUNG

Oleh

ANA MELISA

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *discovery learning* dalam pembelajaran tata rias karakter horor pada siswa kelas XI SMKN 3 Bandar Lampung. Pembelajaran tata rias karakter menuntut siswa menguasai keterampilan teknis serta mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan berpikir kritis, namun guru tidak memberikan contoh langsung, siswa harus mencari dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian satu guru pengampu dan 34 siswa kelas XI jurusan kecantikan dua. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Penelitian ini menggunakan konsep *discovery learning* yang dikemukakan oleh Widiasworo yang terdiri atas enam tahapan yakni stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengelolaan data, pembuktian, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* secara sistematis mampu meningkatkan keaktifan, kemandirian, dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mengikuti instruksi, tetapi aktif menemukan konsep dan mengembangkan ide rias secara mandiri. Selain itu, siswa mampu menghasilkan karya rias karakter horor yang lebih bervariasi, inovatif, dan sesuai dengan karakter yang ditentukan dibandingkan sebelum penerapan model.

Kata kunci: *discovery learning*, tata rias karakter horor, model pembelajaran

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL IN TEACHING HORROR CHARACTER MAKEUP AT SMKN 3 BANDAR LAMPUNG

By

ANA MELISA

This study aims to describe the implementation of the discovery learning model in teaching horror character makeup to eleventh-grade students at SMKN 3 Bandar Lampung. Learning character makeup requires students not only to master technical skills but also to develop creativity, imagination, and critical thinking. However, since the teacher does not provide direct examples, students are required to independently seek and develop their knowledge. This study employed a descriptive qualitative approach with one teacher and 34 eleventh-grade students of the beauty department as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source and technique triangulation. This study applied the discovery learning concept proposed by Widiaworo, which consists of six stages: stimulation, problem identification, data collection, data processing, verification, and conclusion drawing. The results showed that the systematic implementation of the discovery learning model was able to improve students' activeness, independence, and creativity in the learning process. Students not only followed instructions but also actively discovered concepts and developed their own makeup ideas. In addition, students were able to produce more varied, innovative, and appropriate horror character makeup compared to before the implementation of the model.

Keywords: discovery learning, horror character makeup, learning model

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI MODEL *DISCOVERY LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN TATA RIAS KARAKTER HOROR DI SMKN 3 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Ana Mefisa**

NPM : **2213043058**

Program Studi : **Pendidikan Tari**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**


Amelia Hani Saputri, S.Pd., M.Pd.
NIP 199503112019032017


Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP 199304292019031017

2. **Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**


Dr. Sumarti, S.Rd., M. Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Amelia Hani Saputri, S.Pd., M.Pd.



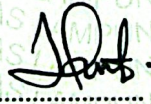
Sekretaris

: Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd.



Pembahas

: Lora Gustia Ningsih, S.Sn., M.Sn.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M. Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 April 2026

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ana Melisa
Nomor Pokok Mahasiswa : 2213043058
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini yang berjudul “ Implementasi Model *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Tata Rias Karakter Horor di SMKN 3 Bandar Lampung ” adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah tidak berisi materi yang telah di publikasikan atau ditulis oleh orang lain.

Bandar Lampung,
Yang Menyatakan,


Ana Melisa
NPM 2213043058

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ana Melisa, lahir di Tulang Bawang Baru pada tanggal 25 Juni 2004 yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara buah hati Bapak Sukis Wanto dan Ibu Nani Sugiati. Penulis mengawali pendidikan di TK Abdi Guna pada tahun 2009, melanjutkan ke jenjang Sekolah Dasar di SDN 2 Tulang Bawang hingga lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2016 melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama SMPN 1 Sendang Agung diselesaikan pada tahun 2019, lalu melanjutkan jenjang Sekolah Menengah Atas SMAN 1 Kalirejo yang diselesaikan pada tahun 2022. Kemudian pada tahun 2022 penulis mendaftarkan diri dengan jalur masuk (SBMPTN) dan terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Tari. Pada tahun 2025 penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pendowo Asri, Kecamatan Dente Teladas, Kabupaten Tulang Bawang, serta melaksanakan pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Pendowo Asri. Pada Tahun 2025 penulis melakukan penelitian di SMKN 3 Bandar Lampung untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

MOTTO

“Kita punya kendali penuh atas pilihan hidup kita.

Yang penting bergerak meski pelan”

(Maudy Ayunda)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim. Puji Syukur saya penjatkan Kepada Allah SWT karena atas rahmat dan nikmat-Nya saya dapat melewati perjalanan hidup yang sangat berharga. Diiringi doa dari orang tua, keluarga dan teman sehingga penelitian yang berjudul **“Implementasi Model *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Tata Rias Karakter Horor di SMKN 3 Bandar Lampung”**dapat terselesaikan dengan baik. Hasil dari perjalanan yang cukup panjang ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku yang paling aku cintai dan sayangi, Ayah Sukis Wanto dan Ibu Nani Sugiaty. Terima kasih untuk kasih sayang yang tak terhingga, selalu memberikan doa, dukungan dan selalu mengusahakan apapun di perjalananku. Terima kasih sudah memenuhi pendidikan anakmu hingga berada di titik ini. Kini tugas dan tanggung jawabku dan keinginan terbesar Ibu dan Ayah sudahku selesaikan untuk mendapatkan gelar SARJANA. Semoga Ibu dan Ayah selalu diberikan kesehatan dan selalu diberikan nikmat untuk menemani setiap perjalanan aku dan adik-adik. Terima kasih Ayah, terima kasih Ibu aku berikan cinta dan kasih sayangku untuk kalian.
2. Kedua adikku tersayang, Reno Dio Ramanda dan Reisyah Ayudia terima kasih untuk kebahagiaan yang kalian hadirkan dirumah. Terima kasih kalian yang sudah rela mengalah demi kepentingan kakakmu ini selama perkuliahan. Walaupun kalian terkadang membuat gaduh seisi rumah tapi tanpa kalian kakak tidak bisa merasakan arti pulang. Terima kasih adikku, kakak akan selalu mencintai dan menyayangi kalian berdua dengan cara kakak sendiri.
3. Keluarga besarku, yang selalu memberikan doa, dukungan sehingga saya bisa berdiri di titik ini dan menjadi sarjana pertama dikeluarga besar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah *rabbi'l'alamin*, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas kehendak serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Implementasi Model *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Tata Rias Karakter Horor di SMKN 3 Bandar Lampung”** . Sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Sholawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan sepanjang zaman. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
3. Dr. Sumarti, S.Pd., M. Hum., selaku ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Lampung.
4. Dr. Dwiyana Habsary, S.Sn., M.Hum, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Tari, Universitas Lampung yang selalu memberikan dukungan dan motivasi selama penulis menempuh studi di Program Studi Pendidikan Tari. Semoga ibu selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.
5. Amelia Hani Saputri, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis, memberikan dukungan, memberikan nasihat serta motivasi dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih Miss Amel.

6. Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan masukan, saran, dan pendampingan dengan penuh kesabaran dalam menyempurnakan skripsi ini. Terima kasih Bapak.
7. Lora Gustia Ningsih, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembahas sekaligus dosen pembimbing akademik, terima kasih atas saran, arahan dan masukan dalam proses perkuliahan serta dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih Miss Lora.
8. Dosen Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang sudah memberikan ilmu-ilmu dan pengalaman selama penulis menempuh Pendidikan, terima kasih Bapak Ibu dosen semoga selalu diberikan kesehatan dan kelancaran rezeki.
9. Staff dan seluruh jajaran Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang telah membantu melayani penulis dengan baik untuk mengurus berkas dan administrasi selama perkuliahan.
10. Teman seperjuangan Davita Hidayanti, Jannah Azahra, Chika Putri Ayu Andisfa, Jodi Chaniago, Dera Marsyanda Putri, Nabella Dian Putri Habsary, dan Henny Zahra Kinanti, terima kasih atas kebersamaannya selama bersama-sama menuntut ilmu di perkuliahan, aku akan selalu mendoakan kalian sehat dan murah rezeki.
11. Sahabatku Putri Sulus Zazaria, terima kasih telah menjadi pendengar yang baik untuk penulis, memberikan nasihat, menemani penulis dan membantu dalam hidup penulis sampai saat ini. Terima kasih karna adanya nasihat dari mu penulis bisa menyelesaikan pendidikan ini dengan baik.
12. Angkatan 2022 Pendidikan Tari Universitas Lampung, terima kasih atas kebersamaannya selama penulis menuntut ilmu di kampus tercinta ini. Dukungan kalian sangat berarti dalam langkah penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga angkatan 2022 selalu di berikan kesehatan dan rezeki yang berlimpah aamiin.
13. Terimakasih teman KKN desa Pendowo Asri yang sudah menemani di berbagai suka maupun duka Fitri, Cia, Abdul, Fikri, Mute, Destia, Vita. Terima kasih atas kebersamaannya selama kita KKN di desa Pendowo Asri, senang sekali rasanya bertemu dengan kalian dan mengukir cerita baru di

masa perkuliahan. Akan selalu aku doakan kita semua menjadi orang yang sukses dan sehat.

14. Kepada SMKN 3 Bandar Lampung, terima kasih sudah membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini hingga selesai.
15. Terima kasih kepada Ibu Erma Suryani sebagai guru pengampu mata pelajaran tata rias karakter horor serta siswa kelas XI Kecantikan 2, terima kasih telah membantu penulis dalam proses penelitian yang di lakukan di SMKN 3 Bandar Lampung.
16. Teruntuk diriku sendiri Ana Melisa, terima kasih sudah kuat selama menjalani proses panjang ini dengan suasana hati yang berbeda-beda, terimakasih sudah menunjukan bahwa kamu bisa walaupun jalan mu tidak secepat yang lain.

Bandar Lampung, 25 Maret 2026
Penulis,

Ana Melisa
NPM 2213043058

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN MAHASISWA.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
UCAPAN TERIMAKASIH.....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Model Pembelajaran	11
2.2.2 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	12
2.2.3 Pembelajaran Tata Rias.....	14
2.2.4 Tata Rias Karakter Horor.....	15
2.3 Kerangka Pikir	17
III. METODE PENELITIAN	18
3.1 Desain Penelitian.....	18
3.2 Fokus Penelitian.....	19
3.3 Sumber Data.....	20
3.3.1 Data Primer	20
3.3.2 Data Sekunder	21
3.4 Teknik Pengumpulan Data	21
3.4.1 Observasi.....	22

3.4.2	Wawancara	22
3.4.3	Dokumentasi.....	23
3.5	Instrumen Penelitian.....	24
3.5.1	Panduan Observasi	24
3.5.3	Pedoman Wawancara	31
3.5.2	Panduan Dokumentasi.....	38
3.6	Teknik Analisis Data	38
3.6.1	Reduksi data	38
3.6.2	Tahap Penyajian Data.....	39
3.6.3	Tahap Penarikan Kesimpulan.....	39
3.7	Teknik Keabsahan Data.....	40
IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1	Gambaran Umum SMKN 3 Bandar Lampung.....	40
4.2	Mata Pelajaran Karakter Horor di SMKN 3 Bandar Lampung.....	43
4.2.1	Kurikulum	43
4.2.2	Materi Pembelajaran	44
4.2.3	Output Pembelajaran.....	45
4.2.4	Model Pembelajaran yang Diterapkan	46
4.3	Implementasi Model <i>Discovery Learning</i>	47
4.3.1	Stimulasi.....	47
4.3.2	Identifikasi Masalah	49
4.3.3	Pengumpulan Data	51
4.3.4	Pengelolaan Data.....	52
4.3.5	Pembuktian.....	54
4.3.6	Penarikan Kesimpulan	64
V.	SIMPULAN DAN SARAN	69
5.1	Simpulan	69
5.2	Saran.....	70
	DAFTAR PUSTAKA.....	71
	GLOSSARIUM	74
	LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Waktu dan Kegiatan Penelitian.	7
Tabel 3.1 Panduaan Observasi Guru	25
Tabel 3.2 Panduan Obsevasi Siswa	28
Tabel 3.3 Tabel Pedoman Wawancara Guru.....	31
Tabel 3.4 Panduan Wawancara Siswa	34
Tabel 3.5 Tabel Pedoman Dokumentasi	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	17
Gambar 4.1 Foto Tampak Depan SMKN 3 Bandar Lampung	40
Gambar 4.2 Foto Visi dan Misi SMKN 3 Bandar Lampung.....	42
Gambar 4.3 Foto Hasil Karya Pembuatan Tata Rias Karakter Horor oleh siswa	43
Gambar 4.4 Guru Memberikan Pertanyaan Pemantik Pada Siswa	48
Gambar 4.5 Siswa Mencari Informasi Tata Rias Karakter Horor	50
Gambar 4.6 Siswa Berkonsultasi Bersama Guru	52
Gambar 4.7 Guru Mendampingi Siswa Praktik Makeup Horor	54
Gambar 4.8 Siswa Menunjukkan Hasil Riasan Dalam Tahap Pembuktian	55
Gambar 4.9 Hasil Karya Karakter Horor Siswa Kelas XI Kecantikan 2	56
Gambar 4.10 Siswa dan Guru menarik kesimpulan.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Modul Ajar.....	77
Lampiran 2. Tabel Observasi Guru	80
Lampiran 3. Tabel Observasi Siswa.....	81
Lampiran 4. Dialog Wawancara Guru.....	82
Lampiran 5 Hasil Wawancara.....	80
Lampiran 6. Tabel Dokumentasi	87
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 8. Surat Baasan Sekolah	89
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	90

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran dimaknai pada proses komunikasi yang melibatkan siswa, guru dan sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran (Hanafy, 2014: 74). Selain itu, pembelajaran biasanya menjadi wadah untuk mendapatkan ilmu, pemahaman serta pembentukan karakter peserta didik yang didorong oleh pendidik Karniawati dkk, (2023: 22). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses yang terencana. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh model pembelajaran, media, serta suasana belajar yang mampu menciptakan keterlibatan aktif peserta didik. Upaya yang tepat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif yang mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Upaya menciptakan pembelajaran yang efektif tersebut diterapkan di SMK N 3 Bandar Lampung.

SMK N 3 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki berbagai program keahlian. Sekolah ini memiliki beberapa jurusan seperti kecantikan, tata busana, tata boga, perhotelan dan pariwisata. Setiap jurusan yang tersedia di SMK N 3 Bandar Lampung didukung dengan pembelajaran praktik yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik sesuai bidang keahliannya masing-masing. Hal ini yang dirancang oleh sekolah tersebut untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Dengan beragam program keahlian tersebut, SMK N 3 Bandar Lampung berupaya menciptakan lulusan yang kompeten, kreatif, dan mampu bersaing di dunia industri maupun usaha. Dalam proses pembelajarannya, sekolah ini telah menerapkan

Kurikulum Merdeka sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah ini dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara fleksibel sesuai dengan minat dan bakat. Melalui Kurikulum tersebut, peserta didik diberikan ruang untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Kurikulum ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kurikulum ini juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menghasilkan capaian pembelajaran yang lebih optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran dalam pelaksanaannya membutuhkan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau struktur yang digunakan untuk membuat kurikulum jangka panjang, membuat bahan ajar, dan mengarahkan bagaimana pembelajaran terjadi dikelas dan lingkungan (Mirdad, 2020: 15). Sasaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran disekolah ini adalah mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa, keterampilan serta sikap yang terdapat pada setiap individu siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Nasution, 2017: 20) yang menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran berfungsi sebagai acuan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran, karena di dalamnya terdapat rumusan mengenai pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Salah satu model pembelajaran yang dinilai dapat membantu dalam proses pembelajaran yang lebih aktif adalah model pembelajaran *discovery learning*.

Model pembelajaran *discovery learning* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang keterampilan. Disekolah tersebut, model pembelajaran *discovery learning* diterapkan dalam jurusan kecantikan pada mata pelajaran tata rias. Tata rias adalah suatu teknik untuk mempercantik penampilan, terutama di bagian wajah, sebagai cara untuk memperindah diri

dalam interaksi sosial sehari-hari (Prihatiningsih, 2019: 11). Menurut Wahyuni dkk, (2023: 42) Tata rias karakter merupakan metode teknik rias yang bertujuan untuk mengubah atau menyesuaikan penampilan individu agar sesuai dengan karakter tertentu, baik dari perspektif umur, sifat, kepribadian, maupun latar belakang budaya dan etnis. Salah satu aspek pembelajaran yang penting dalam penguasaan kompetensi keahlian tata kecantikan adalah riasan yang berhubungan dengan karakter horor.

Karakter horor merupakan salah satu jenis tata rias karakter yang bertujuan untuk menciptakan efek visual yang menyeramkan, menegangkan, dan tidak biasa pada wajah dan tubuh seseorang. Karakter horor menggunakan teknik dan cara tersendiri untuk menciptakan efek visual yang memiliki karakteristik. Sehingga hal tersebut menampilkan kesan horor atau menakutkan sesuai dengan karakter yang diinginkan. Tata rias karakter ini sering digunakan dalam produksi film, teater, pertunjukan, acara *halloween*, dan konten visual lainnya, yang bertema horor atau supranatural. Keahlian tata rias kecantikan ini merupakan pelajaran khusus yang harus diampu oleh peserta didik di kelas XI kecantikan, dimana capaian dari pembelajaran tata rias ini siswa akan diarahkan untuk mengimplementasikan berbagai karakter horor menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berdasarkan arahan yang diberikan oleh pendidik.

Pelaksanaannya dalam proses pembelajaran siswa tidak diberikan contoh akhir secara langsung, melainkan diarahkan melalui tahapan stimulasi serta penemuan agar mampu menghasilkan karya secara mandiri. Kompetensi rias menjadi aspek penting yang harus dikuasai siswa agar memiliki kesiapan kerja di bidang tata kecantikan. Siswa diharapkan untuk tidak hanya sekedar menguasai teknik riasan saja, tetapi juga harus memiliki ide gagasan yang tinggi dalam menciptakan karakter yang unik dan ekspresif. Proses pembelajaran pada materi karakter horor, siswa diharapkan untuk berinovasi pada saat melakukan praktik tata rias karakter horor. Siswa juga dapat menggabungkan imajinasi dalam keterampilan teknis agar dapat menghasilkan karya riasan yang tidak hanya realistis namun juga unik. Materi ini

mengintegrasikan pengetahuan seni, estetika, serta kemampuan berfikir siswa dalam pengembangan kreativitas siswa dibidang kecantikan.

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran yang paling disukai oleh siswa adalah materi karakter horor. Hal ini dikarenakan materi karakter horor ini menantang keterampilan siswa dan juga membuat siswa tertarik untuk mencoba berbagai efek riasan yang menyerupai karakter horor. Siswa memiliki ketertarikan pada rias karakter horor ini dikarenakan memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi, hal ini yang membuat guru mengharapkan siswa untuk dapat menghasilkan riasan yang memiliki karakteristik yang menyeramkan dan juga realistis. Peneliti tertarik untuk melihat bagaimana cara guru mengimplementasikan model *discovery learning* untuk mengetahui arahan yang diberikan kepada siswa sehingga mendapatkan hasil rias karakter yang menarik dan juga beragam.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada implementasi model *discovery learning* dalam tata rias karakter horor yang belum terdapat dalam literatur ilmiah yang secara spesifik membahas implementasi model *discovery learning* pada tata rias karakter horor. Penelitian ini menganalisis implementasi model pembelajaran *discovery learning* dalam proses belajar tata rias dengan menggunakan tahapan yang ada. Penelitian ini akan dikaji melalui 6 aspek tahapan menurut (Widiasworo, 2017: 167) yaitu stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengelolaan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Selain itu, penelitian ini juga ditujukan untuk melakukan analisis mendalam dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis bagaimana implementasi model *discovery learning* dalam pembelajaran rias karakter horor, serta bagaimana tahapan yang dilakukan oleh guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tahapan implementasi model *discovery learning* dalam proses pembelajaran tata rias karakter horor pada siswa kelas XI SMKN 3 Bandar Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan implementasi model *discovery learning* dalam pembelajaran tata rias karakter horor pada siswa kelas XI SMKN 3 Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa menyadari pentingnya proses eksplorasi dan penemuan dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan berinovasi dalam bidang tata rias karakter horor. Penelitian ini juga diharapkan mampu mendorong rasa percaya diri siswa dalam berkarya.

1.4.2 Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan wawasan mengenai cara menerapkan model *discovery learning* secara efektif dalam pembelajaran tata rias karakter horor, dengan tujuan untuk mengevaluasi keterampilan siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi dan untuk mengembangkan strategi pengajaran yang lebih inovatif.

1.4.3 Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar evaluasi dan rekomendasi untuk meningkatkan model pembelajaran serta kurikulum yang lebih kreatif dan efisien, khususnya dalam program keahlian tata kecantikan karakter horor.

1.4.4 Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Adapun manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini adalah pemahaman mengenai kondisi pembelajaran tata rias karakter horor dengan menerapkan tahapan model *discovery learning* pada siswa SMKN 3 Bandar Lampung.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam kajian ini mencakup objek penelitian, subjek penelitian, tempat penelitian dan waktu penelitian yang dipaparkan sebagai berikut.

1.5.1 Objek Penelitian

Objek yang diteliti dalam kajian ini adalah proses pembelajaran tata rias karakter yang akan di analisis menggunakan 6 tahapan implementasi model *discovery learning* yaitu stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengelolaan data, pembuktian dan penarikan kesimpulan.

1.5.2 Subjek Penelitian

Sumber data yang akan dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar mata pelajaran tata rias karakter horor serta siswa kelas XI kecantikan dua yang berjumlah sebanyak 34 siswa.

1.5.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Bandar Lampung, yang beralamat Jl. Cut Mutia No.21, Gulak Galik, Kec. Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung.

[illegible]

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Kajian yang telah dilakukan sebelumnya bertujuan untuk memberikan informasi yang relevan dan mendukung riset yang tengah dilaksanakan. Selain itu, studi sebelumnya juga menjadi dasar dalam mencari temuan baru serta sebagai bahan perbandingan bagi penelitian saat ini. Perbandingan ini meliputi persamaan maupun perbedaan antara kajian yang telah dilakukan sebelumnya dengan kajian yang akan dilakukan. Oleh karena itu, keberadaan penelitian sebelumnya sangat penting sebagai dasar teoritis sekaligus sebagai pertimbangan bagi peneliti dalam mengembangkan penelitian yang akan dilaksanakan. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Pertama, penelitian mengenai metode *discovery learning* sebelumnya telah dilakukan oleh Aisyah dkk, (2020: 15) dengan judul Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kritis Siswa Menggunakan Metode Discovery Learning di Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS untuk kelas IV di SDN 44 Kalumbuk, Kecamatan Kuranji, Kota Padang, mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis siswa. Hasil penelitian menunjukan adanya peningkatan nilai yang terlihat dengan nilai 75,89 pada siklus 1, dan nilai 86,82 pada siklus 2. Hal ini menegaskan bahwa adanya peningkatan pada siswa yang menerapkan metode *discovery learning*. Persamaan dalam penggunaan metode pembelajaran yaitu *discovery learning*. Namun, terdapat perbedaan pada subjek penelitian, penelitian sebelumnya hanya fokus pada siswa sekolah

dasar, sedangkan penelitian yang dilakukan melibatkan siswa kelas XI SMKN 3 Bandar Lampung.

Penelitian selanjutnya yang telah dilaksanakan oleh Setyowati dkk, (2018: 76) dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Mangunsari 07”. Pada penelitian ini, menerapkan tahapan perencanaan yang mencakup perencanaan, observasi, pelaksanaan tindakan dan juga refleksi. Analisis data dalam penelitian ini digunakan dengan pengolahan nilai tes, temuan observasi, serta penilaian menggunakan rubrik kreativitas. Temuan sari penelitian di SD N 07 Mangunsari menunjukkan peningkatan prestasi siswa, di mana lebih dari 80% siswa mencapai kriteria ketuntasan pada siklus II. Dengan demikian, kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran yang serupa, yaitu *Discovery Learning*. Hal ini menjadikan penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan.

Penelitian selanjutnya dilaksanakan oleh Rangkuti dkk, (2018: 30) dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Rias Karakter Pada Program Studi Pendidikan Tata Rias”. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya fasilitas yang cukup bagi mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam dalam tata rias khususnya dalam karakter horor. Media pembelajaran dalam bentuk video yang diusulkan oleh Rangkuti dkk diyakini dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Adanya media ini, dosen dapat lebih efisien dalam menyampaikan materi, serta mahasiswa dapat secara langsung mempraktikkan karakter menggunakan video sebagai panduan. Relevansi penelitian ini dengan kajian yang akan dilakukan terletak pada pelajaran tata rias karakter. Namun terdapat perbedaan di mana subjek dan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini tidak sama dengan penelitian yang dilakukan.

Penelitian berikutnya dilaksanakan oleh Saidatunnisa 2023 (119-136) dengan judul “Peningkatan Life Skill Peserta Didik Melalui Jurusan Tata Rias dan Kecantikan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami pengaruh kurikulum di bidang tata rias dan kecantikan terhadap perkembangan keterampilan hidup siswa. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan penelitian deskriptif. Penelitian berlangsung di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Lhokseumawe. Proses pengumpulan data mencakup observasi dan wawancara dengan guru, ketua jurusan serta siswa, untuk memperoleh gambaran lebih baik mengenai pelaksanaan pembelajaran dan keterampilan siswa di jurusan tersebut. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terdapat terlihat pada aspek pembelajaran tata rias dan kecantikan. Sehingga, penelitian ini dianggap relevan dengan kajian yang dilaksanakan.

2.2 Landasan Teori

Penelitian ini mengkaji tahapan penerapan pembelajaran *discovery learning* sebagai dasar dalam kegiatan belajar. Berdasarkan penjelasan dari Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan, model *discovery learning* merupakan suatu teori belajar yang dijelaskan sebagai proses pembelajaran yang berlangsung ketika materi tidak diberikan dalam bentuk bentuk final, namun diharapkan siswa bisa mengatur dan mengorganisirnya sendiri. Model pembelajaran *discovery learning* terdiri dari 6 tahapan yakni stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengelolaan data, pembuktian dan penarikan kesimpulan. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada pendapat Widiasworo (2017: 163) yang menyatakan bahwa dalam penerapan metode pembelajaran *discovery learning* terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh guru untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efisien dan dapat mendorong siswa dalam menemukan pengetahuan secara mandiri. Tahapan-tahapan tersebut mencakup 6 langkah utama, yaitu stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan.

Melalui 6 tahapan tersebut, diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dan berpartisipasi langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa tidak hanya berfungsi sebagai penerima informasi, namun juga sebagai individu yang secara mandiri membangun pemahaman mereka. Keterlibatan yang aktif ini memberi kesempatan kepada siswa untuk menganalisis dan mengembangkan kreativitas atas informasi yang diperoleh, sehingga mereka dapat menemukan konsep atau pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang siswa lakukan. Tahapan dalam model *discovery learning* menjadi landasan utama serta strategi penting dalam pelaksanaan pembelajaran di penelitian ini karena berfokus pada peserta didik.

2.2.1 Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah proses di mana terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik, di mana pendidik berperan penting didalam lingkungan belajar. Model pembelajaran dapat dikembangkan dalam pola pilihan, artinya setiap guru didorong untuk memilih model pembelajaran yang dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu kerangka pembelajaran yang mencakup berbagai strategi, pendekatan, metode dan teknik untuk mencapai pembelajaran secara efisien (Hayati, 2017: 6). Adanya model pembelajaran membantu siswa lebih aktif dan memahami materi dengan baik, sehingga dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Santyasa 2007 (7) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka berfikir yang mencakup prosedur terorganisir untuk mengatur pengalaman belajar agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Sehingga, proses belajar mengajar bisa menghasilkan kemampuan siswa yang lebih beragam dan menarik. Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan adalah *discovery learning*. *Discovery learning* adalah suatu cara belajar yang menekankan pada proses siswa menemukan sendiri pengetahuan baru melalui

pengalaman, pengamatan, dan interaksi dengan lingkungannya. Siswa dalam model pembelajaran *discovery learning* tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tetapi siswa diminta untuk secara aktif mencari, memahami, dan menemukan sendiri konsep yang diajarkan. Guru bertindak sebagai pembimbing yang membantu proses belajar agar siswa bisa menemukan dan memahami konsep secara mandiri.

2.2.2 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery learning adalah kegiatan belajar di mana siswa memperoleh pengetahuan yang baru secara mandiri melalui pengalaman yang mereka lakukan sendiri. Model ini berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, serta mendorong siswa untuk memiliki semangat ingin tahu yang tinggi serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selanjutnya, *discovery learning* adalah salah satu pendekatan ilmiah yang menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan. Pendekatan ini, siswa secara aktif mencari informasi, memahami konsep, serta menemukan hubungan antara konsep melalui berbagai kegiatan seperti observasi, berpikir logis, percobaan serta penyampaian hasil yang diperoleh. Menurut Andarsika dkk, (2024: 37) *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang meningkatkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memahami dan menggali konsep-konsep dari setiap materi pelajaran yang dipelajari.

Model *discovery learning* adalah cara belajar di mana materi tidak diberikan secara langsung dalam bentuk yang sudah jadi, melainkan peserta didik diberi kesempatan untuk memahami dan menemukan sendiri pengetahuan tersebut. Dengan kata lain, *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri konsep dan pengetahuan yang peserta didik pelajari. Dalam proses menemukan, siswa ditemani dan dibimbing

untuk melalui berbagai tahap pembelajaran, mulai dari mengamati sampai mengorganisasikan hasil yang ditemukan menjadi konsep pengetahuan (Widiasworo, 2017:161). Model pembelajaran ini tidak hanya mengajarkan pengetahuan baru kepada peserta didik, tetapi juga memungkinkan siswa mengikuti tahapan pembelajaran sesuai model *discovery learning*. Model *discovery learning* mempunyai 6 tahapan yang dilalui dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan 6 tahapan pembelajaran *discovery learning* menurut Widiasworo : (2017: 163) :

1. *Stimulasi* (pemberian rangsangan)

Pada tahap ini, siswa terlebih dahulu diberikan masalah yang belum siswa pahami. Selain itu, di awal proses belajar, guru juga bisa memberikan beberapa pertanyaan untuk memicu rasa ingin tahu, sehingga membantu siswa dalam dapat menjelajahi dan memahami materi yang sedang dipelajari.

2. *Problem Statement* (identifikasi masalah)

Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan yang luas untuk mencari dan mengenali berbagai masalah dari berbagai masalah dari sumber-sumber yang berbeda, kemudian salah satu masalah tersebut dipilih sebagai dasar dalam menyusun hipotesis.

3. *Data Collecting* (pengumpulan data)

Pada tahap pengumpulan data ini, siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan, seperti membaca buku atau artikel, mengamati objek secara langsung, wawancara dengan nara sumber, melakukan eksperimen sendiri dan sebagainya.

4. *Data Processing* (pengolahan data)

Pada tahap ini, peserta didik sering mengalami kesulitan, karena dalam proses pengolahan data diperlukan kemampuan berfikir.

Siswa diwajibkan untuk memproses, mengacak, dan mengelompokkan data yang diperoleh.

5. *Verification* (pembuktian)

Pembuktian ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, karna peserta didik diberi kesempatan yaang luas untuk menemukan konsep teori, aturan, pemahaman, melalui contoh yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

6. *Generalization* (penarikan kesimpulan)

Menarik kesimpulan adalah proses menjelaskan hasil yang ditemukan berdasarkan pada uji coba hipotesis. Dalam proses belajar, merumuskan kesimpulan sangat penting agar siswa bisa menemukan jawaban setelah melakukan proses berfikir dan mencari informasi. Kesimpulan akan membawa peserta didik pada pemahaman yang tepat dan benar.

2.2.3 Pembelajaran Tata Rias

Pembelajaran dimaknai sebagai proses komunikasi yang melibatkan siswa guru dan sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran (Hanafi, 2014: 74). Pembelajaran tata rias merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memperoleh lebih banyak pengetahuan dan keterampilan sambil bertindak secara profesional. Hal ini diungkapkan juga oleh Saidatunnisa, (2023: 3) yang menyatakan bahwa tata rias saat ini tidak hanya menuntut penampilan fisik, tetapi juga memerlukan kreativitas serta kemampuan mengatur waktu secara efektif. Pembelajaran tata rias di SMK N 3 Bandar Lampung memiliki materi dengan berbagai karakter antara lain horror, fantasi, pengantin, tua, fauna dan flora. Peserta didik dalam pembelajaran tata rias ini didorong untuk memahami konsep karakter mulai dari penggunaan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat riasan terlihat menarik. Proses pembelajaran di bidang kecantikan khususnya pada tata rias tidak

hanya diajarkan tentang teori saja, tetapi juga melakukan praktik secara langsung dengan menerapkan teknik tata rias. Pendekatan pembelajaran berbasis praktik, pembelajaran tata rias berfungsi sebagai wadah untuk membentuk keterampilan kerja yang siap pakai, sehingga diharapkan lulusannya dapat bersaing dalam bidang industri.

Proses pembelajaran ini dirancang agar siswa tidak sekedar menerima materi secara pasif, namun juga dibimbing dan didukung secara aktif untuk mengembangkan berbagai ide kreatif yang orisinal. Siswa harus meningkatkan pemikiran kritis dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa, yang keduanya penting untuk berkarir di bidang tata rias. Melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang meliputi pencarian, diskusi, eksplorasi, hingga praktik langsung. Siswa didorong untuk mengeksplorasi potensi diri mereka dalam menciptakan berbagai jenis riasan yang tidak hanya memikat secara visual, tetapi juga memiliki arti, karakter, dan konteks yang bermakna. Dengan demikian, proses ini tidak hanya difokuskan pada hasil akhir dari riasan itu sendiri, tetapi juga mengutamakan pengembangan sikap profesional, rasa tanggung jawab, serta kepekaan estetika yang menjadi modal penting dalam dunia kecantikan dan industri kreatif.

2.2.4 Tata Rias Karakter Horor

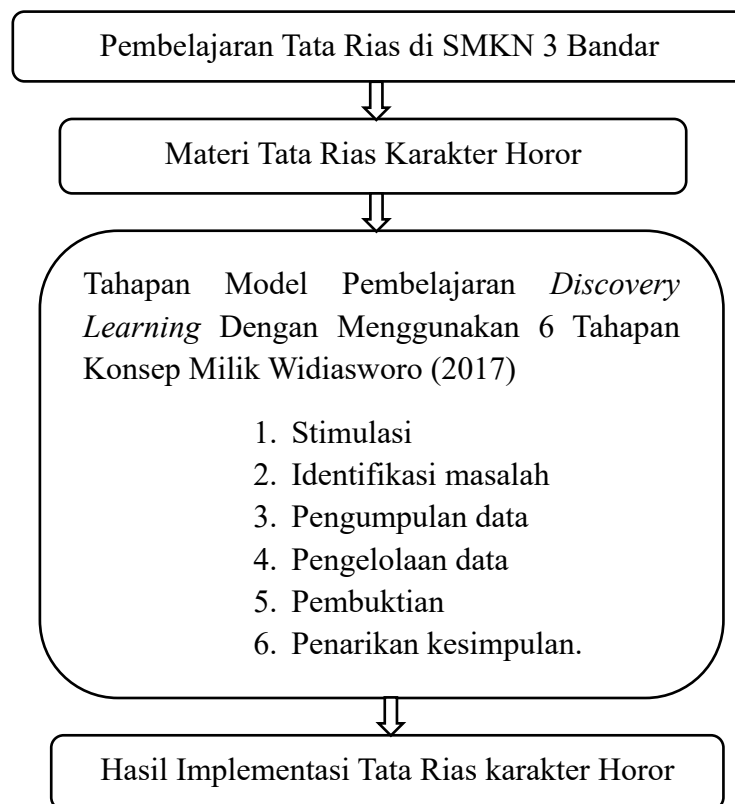
Tata rias karakter merupakan salah satu materi dari tata rias yang dimana secara khusus digunakan agar mengubah atau membentuk tampilan wajah atau tubuh seseorang agar menyerupai karakter tertentu. Sejalan dengan yang disampaikan Apriliyani dkk, (2019: 9) bahwa Tata rias karakter adalah teknik merias untuk mengubah penampilan seseorang, termasuk dari segi usia, kepribadian, sifat, serta latar belakang suku dan bangsa. Tata rias karakter yang dilakukan akan lebih menekankan pada aspek transformasi fisik dan keterampilan dari suatu tokoh yang ingin di sajikan. Tata rias

karakter juga sangat dibutuhkan dalam penggunaan peran, karakter, cerita atau tema yang akan diangkat dalam suatu pertunjukan bahkan dalam film. Penerapannya dalam tata rias karakter melibatkan campuran antara teknik tata rias dasar dan teknik lanjutan melalui pembentukan wajah menggunakan bahan tambahan seperti lem, kapas, pewarna untuk menambah kesan *realistis*. Proses tata rias karakter biasanya diawali dengan analisis mendalam mengenai karakter, usia dan latar belakang sehingga riasan yang dibuat tidak bisa dilihat secara visual, tetapi juga dapat mencerminkan identitas karakter tersebut dengan cara menyeluruh. Salah satu contoh tata rias karakter yang dilakukan pada pembelajaran yaitu riasan karakter horor dengan berbagai menggunakan berbagai karakter.

Tata rias horor adalah salah satu bentuk tata rias karakter yang digunakan untuk menghasilkan tampilan yang mengerikan, menyeramkan, dan tidak biasa saja. Karakter horor biasanya digunakan untuk acara atau pertunjukan yang mengangkat tema spiritual dan kekerasan. Tujuan utama dari karakter horor adalah untuk menciptakan visual yang ekstrim seperti wajah rusak, luka terbuka, luka bakar, darah yang diciptakan serealistis mungkin. Efek yang ditampilkan tidak hanya bergantung pada bentuk visualnya saja, akan tetapi pada pemahaman konsep karakter yang ingin dihadirkan melalui tata rias karakter horor. Siswa harus mempunyai imajinasi visual yang tinggi, keterampilan, dan juga kreativitas untuk menciptakan riasan yang menarik yang tidak biasa.

2.3 Kerangka Pikir

Proses pembelajaran model pada pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu berjalannya proses pembelajaran berlangsung. Kerangka pikir dibuat untuk menunjukkan hubungan antara implementasi model *discovery learning* dan proses belajar tata rias karakter horor. Model pembelajaran *discovery learning* adalah cara yang membantu siswa untuk memahami konsep dan ide secara mandiri. Dengan model ini, siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas dan mendalam, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Salah satu contohnya adalah saat belajar tata rias untuk karakter horor. Karakter horor tidak cukup hanya dipelajari menggunakan bahan ajar materi saja. Hal ini perlu didukung oleh cara belajar yang interaktif, agar siswa bisa mengembangkan ide dan keterampilan dari hasil riasan mereka. Dengan demikian, melalui kerangka berfikir ini, mengalisis langkah-langkah implementasi model *discovery learning* dalam pembelajaran tata rias karakter horor di SMKN 3 Bandar Lampung



Gambar 2.1 Kerangka Pikir
(Sumber: Melisa, 2026)

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis implementasi model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran tata rias karakter horor di SMKN 3 Bandar Lampung. Metode penelitian kualitatif adalah cara yang digunakan untuk mempelajari objek dalam keadaan alami. Dalam metode ini, peneliti berperan sebagai alat utama dalam proses penelitian berlangsung. Data dikumpulkan dengan menggunakan berbagai cara, triangulasi, analisis bersifat induktif, dan hasilnya dijabarkan (Abdussamad, 2021: 47). Desain ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana proses pembelajaran terjadi dan bagaimana guru menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Penelitian ini bertujuan untuk memahami tahapan yang diambil oleh guru saat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dalam pelajaran tata rias karakter horor di SMKN 3 Bandar Lampung. Pendekatan kualitatif membantu peneliti untuk melihat tahapan yang diambil oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, sehingga menghasilkan riasan yang unik dan juga menarik.

Penelitian ini melibatkan guru yang mengajar mata pelajaran kecantikan tata rias dan siswa kelas XI jurusan kecantikan di SMKN 3 Bandar Lampung. Penelitian ini akan mengamati tahapan dalam implementasi model pembelajaran *discovery learning*. Ada 6 tahap yang akan dilakukan, yaitu stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengelolaan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu cara yang bertujuan untuk menjelaskan dan menampilkan dengan jelas semua hasil yang ditemukan selama penelitian di

lapangan. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Pertama, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru tata rias yang mengajar di kelas XI Kecantikan. Kedua, peneliti melakukan observasi langsung terhadap fenomena yang menjadi fokus kajian. Terakhir, peneliti juga mengumpulkan dokumentasi tentang proses pembelajaran dan hasil riasan siswa. Untuk memastikan kepercayaan dan ketergantungan terhadap hasil penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Teknik ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, metode, dan waktu. Pendekatan ini digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan keadaan sebenarnya di lapangan. Setelah melakukan analisis dan verifikasi, data disajikan dalam bentuk naratif deskriptif yang jelas dan mendetail. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan temuan secara keseluruhan dan memberikan jawaban rumusan masalah.

3.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tahapan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran tata rias karakter horror bagi siswa kelas XI di SMKN 3 Bandar Lampung. Model pembelajaran *discovery learning* terdiri dari 6 tahapan, yaitu stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengelolaan data, pembuktian dan penarikan kesimpulan. Tahapan ini akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini untuk memahami proses yang dijalani oleh guru dan tanggapan siswa selama pembelajaran. Penelitian ini juga mengungkapkan cara belajar tata rias karakter horor dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Peneliti mengamati dan menganalisis bagaimana guru menjalankan tahapan dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Peneliti juga memeriksa bagaimana siswa merespons dan terlibat secara aktif selama pembelajaran, serta menilai hasil kerja siswa sebagai bentuk kreativitas yang tumbuh melalui penerapan model tersebut. Penelitian ini juga mengamati implementasi model pembelajaran *discovery learning* pada siswa dalam menciptakan karya riasan yang unik, inovatif, dan kreatif yang sesuai dengan karakter karakter horor.

3.3 Sumber Data

Sumber data adalah segala jenis informasi yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab masalah penelitian dan mencapai tujuan yang telah ditentukan (Balaka, 2022: 85). Penelitian ini mengumpulkan data dari dua sumber. Pertama, melalui wawancara mendalam dengan narasumber. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan narasumber yang relevan serta melalui catatan dan dokumentasi yang diperoleh selama proses observasi. Data ini dibagi menjadi dua kategori berdasarkan asalnya. Kategori pertama adalah sumber data primer, yang berasal langsung dari lapangan. Kategori kedua adalah sumber data sekunder yang membantu dan melengkapi informasi dari sumber primer.

3.3.1 Data Primer

Data primer adalah informasi yang didapat langsung dari sumbernya. Proses ini dilakukan melalui pengamatan langsung dan metode lain yang sesuai, seperti yang dijelaskan oleh (Siregar, 2022: 69). Data primer adalah informasi penting yang diambil langsung oleh peneliti dari subjek atau objek yang diteliti. Hal ini dilakukan melalui kegiatan di lapangan, seperti wawancara, observasi, serta dokumentasi. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian, yaitu guru pengajar pelajaran tata rias dan siswa kelas XI jurusan Kecantikan di SMKN 3 Bandar Lampung. Data ini diperoleh melalui wawancara mendalam untuk mendapatkan informasi lengkap tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran tata rias terutama pada materi karakter horor. Wawancara dengan guru untuk mengetahui cara guru merancang dan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* di kelas. Meliputi tahapan seperti stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan serta pengolahan data, pembuktian hingga menarik kesimpulan. Guru juga memberikan informasi tentang cara belajar yang digunakan,

tantangan yang dihadapi selama proses tersebut, dan pengamatannya terhadap respons serta perkembangan kreativitas siswa.

3.3.2 Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah informasi yang dikumpulkan oleh peneliti secara tidak langsung. Data ini diperoleh dari dokumen, arsip, dan catatan yang sudah ada sebelumnya dan berhubungan dengan proses pembelajaran yang sedang diteliti. Hal ini juga dijabarkan oleh (Undari & Muspawi, 2024: 13) data sekunder adalah informasi yang diperoleh peneliti secara tidak langsung. Sumbernya berasal dari media lain, seperti dokumen, referensi, atau data yang dikumpulkan oleh orang lain. Data sekunder dalam penelitian ini terdiri dari berbagai dokumen dan arsip yang mendukung dan berhubungan langsung dengan pelaksanaan pembelajaran tata rias karakter horor di kelas XI jurusan kecantikan SMKN 3 Bandar Lampung. Data sekunder ini digunakan untuk mendukung dan melengkapi data primer yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Peneliti dapat melihat kembali rencana dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan data dari sumber lain. Selain itu, bisa menganalisis hasil karya siswa yang diperoleh melalui implementasi model pembelajaran *discovery learning* dengan lebih mendalam. Data sekunder sangat penting untuk mendukung keakuratan dan detail hasil analisis dalam penelitian.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, data yang dikumpulkan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai model pembelajaran *discovery learning*. Pendekatan ini dipilih karena dapat memahami makna, proses dan pengalaman subjek penelitian secara lebih komprehensif. Informasi dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk

memastikan data yang lengkap dan akurat. Data diperoleh akan dianalisis dengan cara yang teratur untuk menghasilkan temuan yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

3.4.1 Observasi

Observasi adalah cara untuk mengumpulkan data dengan mengamati langsung dan mencatat keadaan serta perilaku objek yang diteliti (Hasibuan, 2023: 9). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di dalam kelas saat pembelajaran tata rias karakter horor. Peneliti secara aktif mengamati tahapan yang diambil guru dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Observasi ini juga mencakup pengamatan terhadap guru saat memberikan tahapan model pembelajaran *discovery learning*, mulai dari proses stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan serta pengolahan data, pembuktian hingga menyusun kesimpulan. Selain itu, penelitian ini menilai bagaimana guru mengelola kelas, melakukan evaluasi dengan model pembelajaran, dan mengamati respons siswa selama proses pembelajaran.

3.4.2 Wawancara

Wawancara adalah cara untuk mengumpulkan data dengan cara berbicara langsung antara peneliti dengan responden. Dalam wawancara, peneliti mengajukan berbagai pertanyaan untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam tentang topik yang diteliti (Romdona, 2025: 39). Wawancara ini dilakukan dengan siswa dan guru yang mengajar mata pelajaran tata rias di kelas XI kecantikan 2 untuk mendapatkan data tentang pengelolaan pembelajaran mulai dari jadwal pembelajaran, perangkat yang digunakan, dan model pembelajaran yang digunakan. Wawancara ini juga untuk melihat bagaimana guru menerapkan tahapan model pembelajaran *discovery learning* mulai dari menstimulus siswa, guru mengidentifikasi

masalah, guru mengumpulkan data, guru mengelola data, guru membuktikan data, dan guru menarik kesimpulan. Wawancara dilakukan pada siswa kelas XI untuk mendapatkan data tentang keaktifan siswa dalam kelas, bagaimana siswa meniru apa yang diajarkan guru, respon siswa terhadap pertanyaan guru, bagaimana siswa mempresentasikan hasil belajar, melihat respon siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan atau proses untuk menyediakan berbagai dokumen dengan menggunakan bukti yang tepat berdasarkan catatan dari berbagai sumber, menurut (Hasan dkk, 2022: 23). Teknik dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data yang berupa gambar atau tulisan yang dapat mendukung informasi yang ada. Dokumentasi juga penting untuk mendukung hasil yang diperoleh dari wawancara dan observasi. Penelitian ini melibatkan berbagai jenis dokumen resmi dan arsip pembelajaran, antara lain profil sekolah, silabus mata pelajaran tata rias, serta foto-foto hasil karya siswa dalam karakter horor di SMKN 3 Bandar Lampung. Silabus mata pelajaran tata rias digunakan untuk meninjau bagaimana guru merancang dan merencanakan proses pembelajaran menggunakan pendekatan model pembelajaran *discovery learning*.

Dokumentasi berupa foto hasil karya tata rias karakter horor siswa dimanfaatkan untuk menilai secara visual bentuk keterampilan yang ditunjukkan oleh siswa dalam menghasilkan riasan yang orisinal, kreatif, dan sesuai dengan karakter horor yang ditentukan. Dokumen tersebut menjadi bukti yang sah mengenai proses pembelajaran dan capaian akhir siswa, sekaligus membantu peneliti dalam memilih data yang memperkuat ketepatan hasil penelitian. Dengan adanya dokumentasi ini, peneliti dapat memberikan gambaran nyata mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran dan pengembangan

keaktivitas siswa melalui implementasi model pembelajaran *discovery learning*.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah media yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian kualitatif. Dalam hal ini, instrumen utama yang digunakan adalah peneliti itu sendiri. Dalam pengumpulan data, instrumen sangat penting dalam penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat yang mengukur dan memberikan informasi tentang objek yang sedang diteliti (Sappaile, 2017). Peneliti secara aktif mengamati, mewawancarai, dan mendokumentasikan berbagai kejadian di lapangan yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas. Peneliti dibantu dalam mengumpulkan data dengan menggunakan alat tambahan, seperti panduan wawancara, lembar observasi, dan dokumen studi. Instrumen penelitian dapat berkembang dan disesuaikan dengan kondisi lapangan selama proses penelitian berlangsung.

3.5.1 Panduan Observasi

Panduan observasi akan berjalan dengan baik dan cepat jika ada rencana observasi yang jelas (Mania, 2008: 24). Selain itu, panduan observasi juga membantu peneliti dalam menjaga konsistensi pengamatan sehingga data yang diperoleh lebih akurat, relevan, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk melihat secara langsung bagaimana proses pembelajaran tata rias karakter horor menggunakan model pembelajaran *discovery learning* di SMKN 3 Bandar Lampung. Melalui observasi tersebut, peneliti dapat mengetahui tahapan pelaksanaan pembelajaran, peran guru dalam membimbing peserta didik, tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran, serta kemampuan siswa dalam menemukan dan mengembangkan ide kreatif pada pembuatan tata rias karakter horor.

Tabel 3.1 Panduan Observasi Guru

No	Aspek yang diobservasi	Indikator	Perilaku yang diamati	Keterangan ✓ / X
1.	Stimulasi	Guru memberikan pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa (pertanyaan pemantik)	1. Guru mengajukan pertanyaan terkait materi karakter horor 2. Guru mendorong siswa untuk dapat membedakan karakter horror dengan karakter lainnya 3. Guru mengaitkan fenomena yang sedang terjadi untuk merangsang keaktifan siswa 4. Guru menampilkan video atau gambar tentang karakter horor	
2.	Identifikasi Masalah	Guru membimbing siswa dalam mencari pengetahuan baru mengenai pembelajaran tata rias karakter horor.	1. Guru meminta siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. 2. Guru membimbing siswa untuk memilih alat dan bahan yang akan dipakai dalam praktik. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari inspirasi karakter horor dari film, foto, atau media sosial sebagai bahan observasi 5. Guru memastikan rencana kerja siswa sesuai dengan permasalahan yang telah ditetapkan.	
3.	Pengumpulan data	Guru mendorong siswa untuk mencari ide atau referensi karakter	1. Guru memberi instruksi untuk mengumpulkan data yang didapat siswa dari ide atau temuan.	

		horor dari berbagai sumber	2. Guru menginstruksikan siswa untuk menunjukan temuan mereka. 3. Guru memberikan saran/masukan kepada temuan siswa 4. Guru memastikan siswa menggunakan informasi atau referensi yang telah ditemukan sebagai acuan dalam praktik karakter horor	
4.	Pengelolaan data	Guru membantu siswa menganalisis kesesuaian bahan dan teknik dengan karakter luka yang akan dibuat.	1. Guru mengarahkan siswa untuk mencatat atau mengingat langkah-langkah dari berbagai referensi. 2. Guru membantu siswa menganalisis kesesuaian bahan dan teknik dengan karakter luka yang akan dibuat. 3. Guru membimbing siswa dalam memilih referensi yang akan digunakan. 4. Guru mendampingi siswa menentukan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan <i>tata rias</i> karakter horor	
5.	Pembuktian	Guru membimbing siswa menarik kesimpulan berdasarkan hasil pembelajaran <i>tata rias</i> karakter horor.	1. Guru mengarahkan siswa untuk membuat <i>tata rias</i> karakter horor sesuai dengan temuannya 2. Guru menginstruksikan siswa mempraktikkan teknik yang telah dipilih. 3. Guru mengawasi penerapan teknik	

			seperti layering latex, pewarnaan luka, dan detail darah. 4. Guru memberikan koreksi langsung ketika teknik yang dilakukan kurang tepat.	
6.	Penarikan kesimpulan	Guru meminta siswa menyimpulkan temuan berdasarkan pembelajaran	1. Guru meminta siswa menyampaikan hasil akhir pembelajaran tata rias karakter horor yang telah dilakukan. 2. Guru membimbing siswa merumuskan kesimpulan mengenai teknik karakter horor yang paling efektif. 3. Guru mendampingi untuk siswa menyimpulkan langkah kerja yang paling efektif dalam menciptakan efek visual yang realistis. 4. Guru mengarahkan siswa merumuskan solusi atau saran untuk memperbaiki kekurangan hasil karakter horor.	

Tabel 3.2 Panduan Observasi Siswa

No	Aspek yang di observasi	Indikator	Perilaku yang diamati	Keterangan ✓ / X
1.	Stimulasi	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi karakter horor	1. Siswa menunjukkan antusiasme saat guru menjelaskan materi karakter horor. 2. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru terkait materi karakter horor 3. Siswa mengemukakan ide atau gagasan awal mengenai karakter horor yang akan dibuat. 4. Siswa mengaitkan pengalaman atau pengetahuan awal dengan materi karakter horor.	
2.	Identifikasi Masalah	Siswa mampu mencari pengetahuan tentang karakter horor yang akan dilakukan.	1. Siswa mencari contoh/ gambar karakter horor. 2. Siswa berdiskusi dengan teman untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembuatan karakter horor. 3. Siswa fokus dalam mempertimbangan permasalahan yang perlu dilakukan dalam pembelajaran karakter horor. 4. Siswa dapat menemukan pengetahuan dan paham setelah	

			melihat contoh temuannya.	
3.	Pengumpulan Data	Siswa mencari informasi mengenai teknik karakter horor dari berbagai sumber (internet, buku, video, pengalaman).	1. Siswa mengumpulkan beberapa temuan untuk di perlihatkan ke guru?. 2. Siswa mencatat informasi penting yang diperoleh terkait teknik dan bahan tata rias karakter horor. 3. Siswa bertanya kepada guru atau teman untuk memperjelas teknik karakter horor yang belum dipahami. 4. Siswa menggunakan informasi yang diperoleh sebagai bahan pertimbangan dalam praktik karakter horor.	
4.	Pengelolaan data	Siswa mengelola data yang di dapatkan saat mencari dan pengumpulan data mengenai karakter horor	1. Siswa mencatat langkah kerja pembuatan karakter horor berdasarkan informasi yang diperoleh. 2. Siswa bersemangat dalam membuat karakter horor 3. Siswa menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karakter horor. 4. Siswa menggunakan temuannya untuk membuat karakter horor.	
5.	Pembuktian	Siswa membuktikan hasil pengolahan data melalui praktik karakter horor.	1. Siswa menerapkan teknik karakter horor sesuai dengan rencana kerja yang telah disusun.	

			2. Siswa menunjukkan keterkaitan antara teknik yang ditemukan dan digunakan dengan hasil karakter horor yang dihasilkan. 3. Siswa membandingkan hasil praktik dengan referensi yang telah ditemukan.. 4. Siswa memperlihatkan hasil praktik dan membuktikan bahwa teknik yang digunakan menghasilkan efek sesuai referensi (film, gambar luka asli, dll).	
6.	Penarikan Kesimpulan	Siswa membuat kesimpulan dari hasil praktik karakter horor	1. Siswa mampu membedakan hasil karakter yang berhasil dengan yang kurang berhasil berdasarkan teknik aplikasinya. 2. Siswa menyebutkan alasan keberhasilan atau kegagalan hasil karakter horor berdasarkan teknik aplikasinya 3. Siswa menyimpulkan langkah mana yang paling efektif dalam menciptakan efek horor yang realistis. 4. Siswa merumuskan solusi atau saran untuk memperbaiki kekurangan hasil karakter horor	

3.5.3 Pedoman Wawancara

Pada penelitian ini, pedoman wawancara dibuat sebagai instrumen teratur yang terdiri dari pertanyaan yang sistematis untuk memperoleh informasi mendalam dari narasumber. Pedoman ini membantu proses wawancara agar lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu, pedoman wawancara menjaga konsistensi pertanyaan sehingga data lebih mudah dibandingkan dan dianalisis. Peneliti tetap dapat mengembangkan pertanyaan lanjutan sesuai dengan jawaban narasumber. Dengan pedoman yang jelas dan sistematis, pengumpulan data menjadi lebih efektif, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Tabel 3.3 Tabel Pedoman Wawancara Guru

No	Narasumber	Indikator	Pertanyaan
1.	Guru	Stimulasi	1. Bagaimana cara Ibu memunculkan rasa ingin tahu siswa terhadap karakter horor? 2. Apakah ibu menggunakan media visual (gambar luka, film horor) untuk menarik perhatian siswa? 3. Apakah Ibu mengajukan pertanyaan pemicu kepada siswa? Bisa disebutkan contohnya? 4. Menurut Ibu seberapa efektif tahap stimulasi ini dalam memotivasi siswa untuk belajar dan bereksplorasi lebih jauh?
		Identifikasi Masalah	1. Setelah memberikan stimulasi, bagaimana cara ibu mengarahkan siswa untuk mulai menemukan atau

			merumuskan masalah dalam tata rias karakter horor? 2. Menurut ibu apa tantangan terbesar siswa dalam tahap identifikasi masalah? bagaimana cara mengatasinya? 3. Apa bentuk pertanyaan pemantik yang ibu gunakan agar siswa dapat mengidentifikasi masalah? Bisa disebutkan beberapa contohnya? 4. Jika siswa kesulitan menemukan masalah, strategi apa yang ibu lakukan? (misal: memberikan contoh kasus, menunjukkan kesalahan pada tata rias)
		Pengumpulan Data	1. Bagaimana ibu mengarahkan siswa untuk mulai mengumpulkan informasi atau masalah dari materi karakter horor? 2. Bagaimana cara siswa mencatat atau mendokumentasikan data yang mereka dapatkan? Apakah menggunakan buku tulis, foto ,atau video? 3. Apa peran ibu saat siswa mengumpulkan data? Apakah hanya sebagai fasilitator, pemberi informasi, atau ikut memberi contoh langsung? 4. Hambatan apa yang biasa muncul pada tahap ini? (contohnya

			keterbatasan sumber, alat yang tidak lengkap, atau siswa bingung memilih informasi yang tepat).
		Pengelolaan Data	1. Apakah ibu mengarahkan siswa membuat catatan atau laporan sederhana tentang hasil analisis karakter horor? 2. Bagaimana strategi ibu mendorong siswa untuk menuliskan langkah-langkah pembuatan karakter horor? 3. Bagaimana cara ibu membantu siswa dalam proses pembuatan tata rias karakter horor? 4. Menurut ibu seperti apa tanda bahwa siswa sudah berhasil memahami materi karakter horor? Berikan contohnya
		Pembuktian	1. Bagaimana ibu memastikan bahwa hasil karakter horor siswa sudah sesuai dengan konsep luka atau karakter yang dipelajari? 2. Bagaimana cara ibu membandingkan hasil karakter horor siswa dengan referensi yang benar (contoh gambar, video)? 3. Apakah ibu meminta siswa untuk menjelaskan alasan pemilihan teknik tertentu untuk membuktikan bahwa mereka memahami prosesnya?

			4. Apakah siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil tata rias mereka sebagai bentuk pembuktian?
		Penarikan Kesimpulan	1. Bagaimana cara ibu membimbing siswa dalam proses penarikan kesimpulan setelah praktik karakter horor selesai 2. Bagaimana cara ibu membantu siswa menyimpulkan perbedaan antara hasil tata rias yang berhasil dan yang kurang tepat? 3. Bagaimana peran ibu dalam menguatkan kesimpulan siswa terkait teknik, bahan, dan efek tata rias karakter horor yang dihasilkan? berikan contohnya 4. Apakah ada diskusi bersama di akhir pembelajaran untuk menyimpulkan teknik tata rias karakter horor paling efektif yang ditemukan siswa?

Tabel 3.4 Panduan Wawancara Siswa

No	Narasumber	Indikator	Pertanyaan
1.	Siswa	Stimulasi	1. Apa yang pertama kali guru tunjukkan atau lakukan untuk menarik perhatian kalian sebelum belajar tata rias karakter horor? 2. Apakah gambar, video, atau contoh karakter horor yang ditampilkan guru membuat anda tertarik untuk belajar lebih lanjut? 3. Apakah guru memberikan pertanyaan atau tantangan yang membuat anda ingin mencari tahu lebih dalam tentang teknik karakter horor? 4. Apakah anda merasa terdorong untuk mencoba atau mempelajari teknik tata rias karakter horor setelah melihat contoh dari guru?
		Identifikasi Masalah	1. Setelah guru memberikan contoh karakter horor, apakah anda langsung memahami bagaimana cara membuatnya? 2. Kesulitan apa yang pertama kali anda temukan ketika melihat atau mencoba membuat karakter horor? 3. Apakah guru meminta anda untuk menyebutkan atau menuliskan masalah atau pertanyaan yang muncul tentang karakter horor? 4. Menurut anda, apakah tahap menemukan

			masalah pada materi karakter horor ini membantu anda lebih paham sebelum mulai praktik?
		Pengumpulan Data	1. Bagaimana cara anda mencari informasi tentang teknik karakter horor setelah menemukan masalah? 2. Apakah anda mencari referensi sendiri dari internet, media sosial, atau <i>platform</i> seperti <i>YouTube</i> dan <i>Instagram</i>? 3. Apakah anda mencatat langkah-langkah tata rias karakter horor dari sumber yang anda lihat atau dengarkan? 4. Menurut anda, apakah tahap mencari dan mengumpulkan informasi ini membantu anda lebih siap sebelum praktik tata rias karakter horor?
		Pengelolaan Data	1. Bagaimana anda menyusun atau merangkum langkah-langkah tata rias karakter horor yang akan digunakan? 2. Bagaimana cara anda membedakan teknik yang efektif dan yang kurang berhasil dari informasi yang Anda dapatkan (foto/vidio)? 3. Apakah anda mendiskusikan hasil informasi dengan teman untuk menentukan cara terbaik membuat efek luka atau karakter horor? 4. Bagaimana cara anda saat membuat tata rias karakter horor

			menggunakan hasil pencarian sendiri? jelaskan
		Pembuktian	1. Apakah anda diminta menjelaskan alasan memilih teknik atau bahan tertentu saat membuat efek horor (luka, darah)? 2. Apakah guru meminta anda menunjukkan hasil riasan sebagai bukti bahwa anda memahami teknik yang dipelajari? 3. Apakah teman atau guru memberikan masukan terhadap hasil riasan anda sebagai bentuk evaluasi atau pembuktian? 4. Apakah anda membandingkan hasil riasan anda dengan gambar referensi atau contoh profesional untuk melihat tingkat kemiripannya?
		Penarikan Kesimpulan	1. Setelah selesai praktik tata rias karakter horor, apakah anda diminta menyimpulkan apa yang sudah anda pelajari? 2. Teknik apa yang menurut anda paling efektif untuk membuat luka atau efek horor? 3. Kesalahan apa yang anda temui, dan apa yang bisa anda pelajari dari kesalahan tersebut? 4. Setelah menarik kesimpulan, apakah anda merasa lebih paham dan siap jika diminta mengulang teknik karakter horor ini di lain waktu?

3.5.2 Panduan Dokumentasi

Tabel 3.5 Tabel Pedoman Dokumentasi

No	Aspek	Data	Teknik Pengumpulan data
			Dokumentasi
1.	Deskripsi umum tempat penelitian	1. Profile Sekolah 2. Visi Misi Sekolah	
2.	Bahan ajar tata rias	1. Modul Ajar	
3.	Proses implementasi model <i>discovery learning</i> dalam pembelajaran tata rias karakter horror di SMKN 3 Bandar Lampung	1. Pelaksanaan praktik tata rias karakter horror 2. Pelaksanaan model <i>discovery learning</i>	

3.6 Teknik Analisis Data

Metode untuk menganalisis data penelitian ini menggunakan cara analisis data kualitatif. Analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan dan mengikuti tahapan berikut:

3.6.1 Reduksi data

Reduksi data adalah proses di mana data mentah yang diperoleh dari lapangan perlu diseleksi, disederhanakan dan difokuskan agar menjadi terstruktur dan memiliki makna. Menurut (Rijali, 2018: 81) menjelaskan bahwa reduksi data adalah proses untuk merangkum data. Proses ini melibatkan pemilahan data ke dalam konsep, kategori, dan tema tertentu. Pada tahap ini, peneliti memilih dan mengatur data yang telah dikumpulkan dari berbagai cara, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data tersebut kemudian dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian. Proses ini bertujuan membantu peneliti menemukan pola, tema, atau hubungan antar kategori yang penting untuk tujuan penelitian. Informasi yang tidak penting atau tidak berhubungan langsung dengan fokus penelitian akan diabaikan. Hal ini agar analisis dapat dilakukan lebih fokus dan

sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga tidak menyimpang dari apa yang sedang diteliti. Reduksi data juga dilakukan secara terus-menerus selama penelitian. Dalam pendekatan kualitatif, analisis data tidak hanya dilakukan setelah data dikumpulkan, tetapi dimulai dari awal hingga akhir penelitian. Melalui reduksi data yang teratur, peneliti bisa memilih informasi yang paling penting dan berarti untuk dianalisis lebih lanjut di tahap berikutnya.

3.6.2 Tahap Penyajian Data

Pada Tahap ini, menyusun dan mengelompokkan data yang sudah diringkas menjadi bentuk yang teratur dan mudah dipahami. Data disajikan dalam bentuk cerita yang menjelaskan, kutipan dari hasil wawancara dan catatan observasi. Tujuan penyajian data ini adalah untuk membantu peneliti memahami hasil observasi, dokumentasi foto, serta tabel yang jelas. Penyajian data bertujuan untuk memudahkan penelitian dalam mendalami pola, hubungan, atau kecenderungan yang muncul dari data yang sudah dikumpulkan. Misalnya, peneliti menyajikan bagaimana guru menerapkan tahap-tahap model pembelajaran *discovery learning* dalam kegiatan praktik tata rias karakter horor, bagaimana siswa menghasilkan riasan yang orisinal dan unik.

3.6.3 Tahap Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir dalam analisis data adalah menyimpulkan hasil berdasarkan informasi yang sudah disajikan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif tidak hanya sekadar merangkum data, tetapi juga mengartikan makna dari hasil temuan untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi terhadap data, menghubungkan antara teori dan temuan di lapangan, serta mengevaluasi apakah implementasi model pembelajaran *discovery learning* benar menghasilkan riasan yang unik yang dihasilkan oleh siswa. Verifikasi dilakukan secara

konsisten dari proses penelitian, bahwa kesimpulan yang diberikan benar-benar berdasarkan data yang dapat dipercaya dan konsisten. Triangulasi adalah metode yang melibatkan penggunaan berbagai sumber, teknik, dan waktu, juga digunakan untuk memperkuat keabsahan data yang dianalisis.

3.7 Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan keadaan yang sebenarnya di lapangan dan dapat dipercaya. Peneliti dalam kajian ini menggunakan teknik triangulasi untuk memeriksa dan menguji kebenaran data yang telah dikumpulkan. Penelitian ini menggunakan dua jenis triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang didapat dari berbagai pihak, seperti guru, siswa, dan hasil karya siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil wawancara dengan guru dibandingkan dengan hasil wawancara siswa. Selain itu, didukung oleh hasil observasi dan dokumentasi tentang pembelajaran tata rias karakter horor di kelas. Dengan menggunakan triangulasi sumber, peneliti bisa memastikan bahwa informasi yang didapat tidak hanya berasal dari satu pihak saja, tetapi saling melengkapi dan mendukung satu sama lain.

Teknik triangulasi dilakukan dengan membandingkan data yang didapat dari berbagai cara seperti observasi, pengumpulan data, wawancara, dan dokumentasi. Hasil wawancara digunakan untuk memahami dan mengetahui pengalaman tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning*, serta keterlibatan guru dan siswa dalam menciptakan karya tata rias karakter horor. Data tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil observasi langsung terhadap kegiatan belajar dan dokumentasi yang berupa foto, video, serta hasil karya karakter horor yang dibuat oleh siswa. Data yang didapat dari berbagai cara menunjukkan bahwa data tersebut cocok, sehingga data ini dianggap valid dan bisa dipercaya. Peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk meningkatkan keabsahan data.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian yang telah dilakukan dalam dua pertemuan tentang Implementasi Model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran tata rias karakter horor di SMKN 3 Bandar Lampung, menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Selama pembelajaran di pertemuan pertama dan kedua, siswa menunjukkan semangat dan aktif berpartisipasi. Siswa juga kreatif dengan menghasilkan karya karakter horor yang beragam, unik, dan sesuai dengan karakter yang ditentukan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan menggunakan 6 tahapan model pembelajaran *discovery learning* yaitu stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengelolaan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Tahapan tersebut dilakukan dengan baik oleh pendidik dan juga peserta didik dalam proses pembelajaran tata rias karakter horor yang dilakukan. Tahap model *pembelajaran discovery learning* guru memberikan pemahaman atau penjelasan mengenai materi karakter horor

Guru berperan penting dalam pembelajaran dengan membantu dan mendampingi siswa di setiap tahap proses belajar. Pada tahap stimulasi, guru mengajukan pertanyaan yang bisa membuat siswa lebih aktif. Tahap identifikasi masalah dan pengumpulan data dilakukan dengan baik. Siswa dapat berpikir dengan kritis dalam menemukan permasalahan serta mencari referensi untuk menciptakan riasan karakter horor yang realistis. Selanjutnya, pada tahap pengelolaan data dan pembuktian, siswa mampu menerapkan teknik, alat, dan bahan sesuai dengan konsep yang telah direncanakan serta membandingkan hasil karya dengan referensi yang diperoleh. Melalui tahap

penarikan kesimpulan, siswa dibimbing untuk merefleksikan hasil pembelajaran sebagai bentuk evaluasi terhadap proses dan hasil praktik tata rias karakter horor. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran tata rias karakter horor dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan proses pembelajaran tata rias karakter horor menggunakan model *discovery learning* di SMKN 3 Bandar Lampung, untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan siap belajar saat mengikuti pelajaran tata rias karakter horor yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, khususnya dalam merespons stimulus, mengemukakan pendapat, serta terlibat aktif dalam diskusi dan praktik. Hal ini penting agar proses penemuan konsep dan keterampilan karakter horor dapat berlangsung secara optimal.

1. Guru disarankan untuk terus menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* dalam pelajaran karakter horor. Hal ini bisa dilakukan dengan memberikan rangsangan, bimbingan yang jelas, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan konsep secara mandiri. Sehingga, model pembelajaran *discovery learning* dapat diterapkan secara konsisten sebagai model pembelajaran yang efektif untuk materi karakter horor
2. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran tata rias karakter horor dengan menyediakan fasilitas yang cukup, seperti ruang praktik yang luas, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan belajar. Sekolah sebaiknya tidak menggabungkan ruang praktik riasan dengan praktik lain seperti mewarnai rambut, spa, dan creambath. Hal ini bertujuan agar proses belajar dan praktik dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiah, S., Taufina, T., & Montessori, M. (2020). "Peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan kritis siswa menggunakan metode discovery learning di sekolah" dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 784–793. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.454>
- Andariska, M. A., Sakinah, A. H., Aisyah, S., Nabila, C., & Syarnubi, S. (2024). "Penerapan metode discovery learning untuk meningkatkan keaktifan siswa di SMP Indo Global Mandiri Palembang". *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 8036–8041.
- Apriliyani, R. G., Juniastuti, E., & Marliati, N. (2019). "Tata rias karakter": *Analisa Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 14(1), 1–11.
- Balaka, M. Y. (2022). Metode penelitian kuantitatif. *Jurnal: Widina Bhakti Persada*.
- Fachruddin, F. (2019). "Dunia pendidikan dan pengembangan daya kreatif". *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 57–92.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik tidore mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23-30.
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). "Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi". *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.
- Hanafi sain muh. 2014. "*Konsep Belajar Dan Pembelajaran*". Falkultas Tarbiah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Lantera Pendidikan. Vol 17. No 1.
- Hyati, S. (2017). *Belajar dan pembelajaran berbasis cooperative learning* Graha Cendika.

- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33.
- Muis Andi Abdul. 2013. "Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran" Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare. *ISTIQURA* :Vol. 1 No 1 September 2013.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23.
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: Pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185–195.
- Putri, D. A. (2023). Model pembelajaran: peningkatan proses pembelajaran. *Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Prihatiningsih, P., & Fitria, S. (2019). Kajian tata rias tradisional seni tari waranggono dalam langen tayub di Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban. *Angewandte Chemie International Edition*, 8(3), 114–119.
- Rindiantika, Y. (2021). Pentingnya pengembangan kreativitas dalam keberhasilan pembelajaran. *Jurnal Intelegensia*, 6(1).
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Rangkuti, I. N., Sitompul, H., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan media video pembelajaran rias karakter pada program studi pendidikan tata rias. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 5
- Rumkoda, D. N., & Marlina. (2020). Aplikasi mixed media pada make-up fantasi The White Butterfly Between White Flowers. *Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 8(1), 57–61. <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v8i1.23923>
- Soehardi, F., & Soehardi, D. V. L. (2019). Pelatihan tata rias wajah sehari-hari PKK Bukit Bestari Kota Tanjung Pinang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 156–165.

- Saidatunnisa, S. (2023). Peningkatan life skill peserta didik melalui jurusan tata rias dan kecantikan. *Saree: Research in Gender Studies*, 5(2), 119–136. <https://journal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/saree>
- Santyasa, I. W. (2007). Model-model pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6, 195-199.
- Sappaile Baso Intang. 2007. “Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan”. Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. No 006. Hal : 379-391.
- Setyowati, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penggunaan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Mangunsari 07. *Jurnal Sains dan Teknologi (JusTek)*, 1(1). <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.408>
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik pada masa pandemi COVID-19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75.
- Undari, S., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier. *Jurnal Edu Research*, 5(3), 110.
- Wahyuni, D. T., Rochayati, R., & Siswanto, S. (2023). Deskripsi tari Jaran Buto dalam perspektif tata rias dan busana di Kabupaten Banyuasin Sumatra Selatan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 440–446.
- Widiasworo, E. (2017). *Strategi dan metode mengajar siswa diluar kelas (outdoor learning) secara aktif, kreatif, inspiratif dan komunikatif* (163). Yogyakarta: Multi Pressindo.