

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MERIAS WAJAH KARAKTER TUA MELALUI MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN *MIPEL AND KRE* PADA PESERTA DIDIK KELAS XII

Mardiana Siti Halimah
SMK Negeri 1 Pekalongan

Abstract: *This research aims to address the problem of low motivation and learning results students on subjects apply makeup old characters in class XII Hairstyling Skin SMK Negeri 1 Pekalongan semester gasal year 2017 through Discovery Learning model with MIPEL AND KRE. (Internet Media, Environmental Observation and creativity), Data analysis techniques used are diskriptif qualitative data collection method using interviews, observation and tests to measure learning outcomes and skills apply makeup old characters. This research was conducted in two cycles, the cycle I include: planning, action, observation, reflection and in conclusion, the results showed an increase in motivation and significant learning results. After guidance directly with internet media, environmental observations, and creativity, with the process of learning which is done step by step, as well as the existence of advanced practice opportunity value categories less well experienced a decrease of 19.23% from 19.2% in cycle 1 to 0% in cycle 2. Based on the results of interviews with students there are guided 23.85% stating strongly agree and 74.62% agree if learning apply makeup using character models of Discovery Learning with the MIPEL AND KRE and only about 1.54% stating do not agree.*

Keywords: *Results Of The Study, Apply Makeup Character, , Parents, Discovery Learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran merias wajah karakter tua di kelas XII Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 1 Pekalongan semester gasal tahun 2017 melalui model Discovery Learning dengan *MIPEL AND KRE. (Media Internet, Pengamatan Lingkungan dan Kreativitas)*, Teknik analisa data yang digunakan adalah diskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi serta tes untuk mengukur ketrampilan dan hasil belajar merias wajah karakter tua. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, Siklus I meliputi : Perencanaan, Tindakan, Observasi, Refleksi. Sedangkan Siklus II meliputi Perencanaan, Tindakan, Observasi, Refleksi, dan Kesimpulan, Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar yang signifikan. setelah dilakukan bimbingan secara langsung dengan **media internet, pengamatan lingkungan, dan kreativitas**, dengan proses pembelajaran yang dilakukan selangkah demi selangkah serta adanya kesempatan latihan lanjutan nilai kategori kurang baik mengalami penurunan sebesar 19,23% yaitu dari 19,2% pada siklus 1 menjadi 0% pada siklus ke 2. Berdasarkan hasil wawancara terpimpin dengan siswa terdapat 23,85% yang menyatakan sangat setuju dan 74,62% menyatakan setuju jika pembelajaran merias wajah karakter menggunakan Model Discovery Learning Dengan *MIPEL AND KRE* dan hanya sekitar 1,54% yang menyatakan tidak setuju.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Merias Wajah Karakter, *MIPEL AND KRE*, Orang Tua, Discovery Learning,

Latar Belakang Masalah

Keberhasilan belajar siswa memenuhi tujuan merupakan satu hal yang harus selalu ditingkatkan, baik oleh siswa maupun oleh guru. Untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar, siswa perlu memiliki motivasi yang kuat.

Motivasi belajar bagi siswa berguna untuk menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir memacu semangat belajar, serta mengarahkan kegiatan belajar, Namun pada kenyataannya. Motivasi belajar itu sering timbul tenggelam, yang disebabkan oleh berbagai macam faktor. Disinilah peran guru untuk membangkitkan, meningkatkan dan memelihara motivasi belajar siswa agar berhasil.

Pengaruh globalisasi, perkembangan pengetahuan dan teknologi biasa membawa dampak positif dan negative pada pergaulan siswa, hal ini dapat pula mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar.

Proses kegiatan belajar mengajar di kelas XII Tata Kecantikan Kulit semester gasal tahun 2017, baru dimulai pada Awal Agustus 2017, dimana mereka baru saja melakukan pembelajaran praktik di dunia usaha/dunia industri selama tiga bulan.

Melihat kenyataan bahwa pada awal pembelajaran banyak siswa yang kurang kondusif dengan berbagai macam alasan seperti masih capek baru praktik Industri, dan lain sebagainya,

Kondisi tersebut jika dibiarkan dapat menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif. Oleh sebab itu perlu diupayakan agar pembelajaran normal kembali.

Salah satu materi pembelajaran produktif di kelas XII Tata Kecantikan Kulit Semester gasal 2017/2018 adalah "Merias Wajah Karakter Tua. Merias wajah merupakan pembelajaran praktik (ketrampilan) sekaligus "seni". Dalam hal ini guru perlu memahami bahwa tidak semua siswa memiliki bakat seni yang sama. Bagi siswa yang memiliki bakat seni, khususnya seni tata rias tentu tidak mengalami kesulitan yang berarti, bahkan biasa mencapai nilai yang lebih tinggi, Namun bagi siswa yang tidak memiliki bakat, harus melalui jalan yang panjang untuk mencapai batas minimal nilai yang ditetapkan atau kriteria ketuntasan minimal (KKM). Guru harus lebih banyak memberikan latihan dan bimbingan serta dorongan atau motivasi yang kuat agar mereka berhasil.

Dari latar belakang tersebut diatas peneliti yang juga sekaligus sebagai guru mata pelajaran merias wajah karakter tua dikelas XII Tata Kecantikan Kulit semester gasal, merasa perlu untuk membangkitkan kembali dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning dengan *MIPEL AND KRE*.

Model pembelajaran Discovery Learning adalah model pembelajaran langsung yang khusus dirancang untuk mengembangkan cara belajar peserta didik dalam memahami konsep dan prinsip melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penemuan dan inferensi (pengambilan keputusan / kesimpulan).

MIPEL AND KRE adalah sebuah akronim yang penulis rancang berdasarkan singkatan dari pembelajaran dengan media Internet, Pengamatan lingkungan, dan Kreatifitas, yang sebenarnya merupakan model pembelajaran langsung (Rosenshina & Steven, 1986). Pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan cara belajar peserta didik tentang pengetahuan procedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan melalui strategi deduktif dimana peserta didik diberikan tugas selangkah demi selangkah dengan bantuan media internet, pengamatan lingkungan dan kreatifitas, sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahaminya.

Keunggulan model pembelajaran Discovery Learning pada *MIPEL AND KRE* adalah :

1. Meningkatkan kesempatan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran;
2. Membantu peserta didik belajar menemukan pola dalam situasi kongkrit maupun abstrak;

3. Dapat melatih meningkatkan keberanian peserta didik untuk mengungkapkan rumusan, agar tidak rancu dan menemukan informasi yang bermanfaat dalam penemuan hasil karya yang dibuat;
4. Meningkatkan ketrampilan konsep dan prinsip peserta didik yang lebih bermakna;
5. Dapat mentranfer keterampilan yang dibentuk dalam situasi belajar penemuan kedalam aktivitas situasi belajar yang baru.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah, untuk :

1. Meningkatkan motivasi dan kesempatan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran merias wajah karakter tua
2. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan peserta didik untuk belajar menemukan pola dalam situasi kongkrit maupun abstrak tentang rias wajah karakter tua
3. Membantu peserta didik membentuk cara kerjasama yang efektif, saling membagi informasi serta mendengarkan dan menggunakan ide-ide orang lain tentang rias wajah karakter tua
4. Meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam praktik merias wajah karakter tua, sehingga dapat meningkatkan nilai kompetensi peserta didik

5. Meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam pembuatan laporan praktik merias wajah karakter tua dan berani untuk mengkomunikasikan hasil laporan praktik.

Kajian Teori

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian model

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia

Model berarti : “Pola (contoh, acuan, ragam dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.”

Dalam buku Model Desain Sistem Pembelajaran karangan Benny A. Pribadi:

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir.

Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan

2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Gegne dalam Desain Sistem Pembelajaran karangan Benny A. Pribadi:

Mendefinisakan istilah pembelajaran sebagai *“a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning.”*

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar

Walter Dick dan Lou Carey dalam Benny A. Pribadi (2009.11).

Mendefinisikan pembelajaran sebagai rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media.

3. Pengertian Model Pembelajaran

Berdasarkan Uraian diatas peneliti dapat mengemukakan tentang pengertian model pembelajaran adalah sebagai berikut :

Model pembelajaran adalah suatu pola/acuan/pedoman bagi guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar yang terstruktur dan terencana agar memudahkan siswa dalam mencapai tujuan belajar.

Model pembelajaran dapat pula diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas.

Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi peserta didik dengan pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Penguasaan terhadap model pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Ada banyak sekali model-model pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya harus disesuaikan dengan materi pelajaran, tujuan pembelajaran, ketersediaan fasilitas, kondisi peserta didik serta waktu yang tersedia.

Dalam penelitian ini peneliti memilih model Discovery Learning pada *MIPEL AND KRE*

Model Discovery Learning adalah model pembelajaran langsung yang khusus dirancang untuk memahami konsep, arti dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43), Discovery terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menentukan beberapa hukum, konsep dan prinsip, melalui observasi, klarifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi

(pengambilan keputusan/kesimpulan), Proses tersebut disebut cognitive proses sedangkan discovery itu sendiri adalah the mental process of assimilating concepts and principles (Robert B.Sunddalam Malik, 2001:219) Sebagai contoh penerapan model ini melalui strategi deduktif dimana peserta didik diberikan tugas untuk menentukan rumus

Ciri-ciri pembelajaran langsung :

1. Memiliki tujuan pembelajaran dan prosedur penilaian hasil belajar
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang mendukung terhadap

keterlangsungan dan keberhasilan pembelajaran.

Tahap-tahap pembelajaran langsung :

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa
2. Memberikan rangsangan (Stimulastion)
3. Identifikasi Masalah (Problem Statement)
4. Pengumpulan Data (Data Collection)
5. Pembuktian (Verification)
6. Menarik Kesimpulan (Generalization)

Adapun peran guru pada pelaksanaan model pembelajaran langsung :

1. Menjelaskan tujuan, materi prasarat, memotivasi siswa dan mempersiapkan siswa
2. Mendemonstrasikan ketrampilan atau menyajikan informasi pembelajaran tahap demi tahap
3. Memberi latihan dan bimbingan
4. Mengecek kemampuan siswa dan memberikan umpan balik
5. Mempersiapkan latihan untuk siswa dengan menerapkan konsep yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari

B. Motivasi Belajar

Menurut Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd. dalam Teori Motivasi dan Pengukurannya, bahwa : motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi.

“ Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan atau dorongan yang terdapat dalam diri individu yang menyebabkan individu

tersebut bertindak atau berbuat. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguat (*reinforced practice*), yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor instrinsik berupa harta dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya: adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik”

Sedang menurut Sardiman A.M. dalam Interaksi dan Motivasi Belajar

Mengajar, bahwa :

“Untuk belajar sangat diperlukan adanya motivasi, *Motivation is an essential condition of learning*. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan akan makin berhasil pula pelajaran itu.

”WJS Poerwadarminta, dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia :

“Motif 1. Sebab-sebab yang menjadi dorongan tindakan seseorang, 2. Dasar pikiran atau pendapat, 3. Sesuatu yang menjadi pokok (dl. Cerita, gambaran dsb)

Belajar: berusaha (berlatih dsb) supaya mendapat sesuatu kepandaian”

Dari ketiga uraian diatas mengenai motivasi belajar peneliti dapat

menarik sebuah kesimpulan bahwa :

Untuk memperoleh kepandaian manusia perlu belajar, untuk dapat belajar

dengan tekun manusia butuh motivasi.

Untuk mendapatkan motivasi

manusia harus punya cita-cita atau keinginan.

Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dalam pencapaian cita-cita tersebut.

Menurut pendapat Sardiman A.M. dalam Interaksi dan Motivasi Belajar

Mengajar, macam-macam atau jenis-jenis motivasi adalah sebagai berikut:

1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya :

a. Motif-motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, misalnya dorongan untuk makan, minum, dll

b. Motif-motif yang dipelajari, artinya motif itu timbul karena dipelajari

Contoh : dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengeahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di masyarakat.

Framdsen menambahkan jenis-jenis motif sebagai berikut :

a. *Cognitive motives*

Adalah motif yang menunjuk pada gejala instrinsik, yakni menyangkut kepuasan individual

b. *Self expression*

Yaitu keinginan untuk aktualisasi diri

c. *Self Enhancement*

Dalam belajar dapat diciptakan suasana kompetensi yang sehat bagi anak didik untuk mencapai suatu prestasi

2) Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis (dalam Sardiman A.M.) :

- a. Motif atau kebutuhan organis, meliputi kebutuhan makan, minum, bernafas, seksual, beristirahat, dan lain-lain (motivasi dari dalam)
 - b. Motif-motif darurat, seperti dorongan untuk menyelamatkan diri, membalas, memburu dan lain-lain (motivasi dari luar)
 - c. Motif-motif obyektif, yaitu merupakan kebutuhan untuk eksplorasi
- 3) Motivasi jasmaniah dan rohaniyah
- a. Yang termasuk motivasi jasmaniah yaitu : reflex, insting otomatis, nafsu.
 - b. Sedangkan yang termasuk motif rohaniyah adalah kemauan.
- 4) Motivasi instrinsik dan ekstrinsik
- a. Motivasi Instrinsik
Intrinsic motivations are inherent in the learning situations and meet pupil-needs purposes.
Dorongan dari dalam individu untuk belajar, bukan karena ingin mendapatkan pujian
 - b. Motivasi Ekstrinsik
Berfungsinya motif ini karena adanya rangsangan dari luar individu. Sebagai contoh seseorang mau belajar karena tahu besok akan ujian, dengan harapan mendapat nilai baik

C. Hasil Belajar

Belajar sangat erat hubungannya dengan prestasi belajar. Karena prestasi merupakan hasil belajar yang biasanya dinyatakan dengan nilai.

Menurut Winarno Surahmad (1997-1988) Hasil belajar adalah hasil dimana guru melihat bentuk akhir dari pengalaman interaksi edukatif yang diperhatikan adalah menempatkan tingkah laku.

Hasil belajar adalah suatu bentuk perubahan diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku baru terkait pengalaman baru. Hasil belajar merupakan hasil dari proses kompleks disebabkan oleh banyak faktor yang terkandung didalamnya baik yang berasal dari faktor internal maupun eksternal.

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

- a. Faktor Fisiologis; seperti kondisi fisik dan kondisi indera.
- b. Faktor Psikologis meliputi: bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif.

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu : lingkungan : alam, masyarakat, keluarga, pengaruh global.

Dalam pembelajaran merias wajah karakter tua dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan berpengaruh pula terhadap pemahaman siswa pada materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan nilai hasil belajar.

D. Materi Pelajaran

Merias wajah Karakter

Rias wajah karakter termasuk jenis rias wajah Kreatif yaitu rias wajah yang dibutuhkan untuk keperluan-keperluan tertentu atau khusus, kemampuan ini bertaraf lebih tinggi dari pada rias wajah khusus, karena selain membutuhkan penguasaan tentang teori dan tehnik rias wajah korektif, anatomi, watak masih perlu pengetahuan mengenai dampak psikologis yang ditimbulkan nanti.

Rias wajah Karakter merupakan suatu hal yang sangat penting dalam mendukung seni peran yang dibawakan. Tanpa didukung dengan rias wajah karakter, peran yang dibawakan nampak kurang sempurna. Demikian pula dalam dunia perfilman maupun televisive, rias wajah karakter merupakan suatu kebutuhan yang tidak boleh diabaikan.

Karena dengan rias wajah yang tepat akan menimbulkan rasa percaya diri bagi yang membawakan. Disamping itu dengan rias wajah yang dibuat sedemikian rupa sesuai karakter tokoh yang diperankan akan membantu dalam, penjiwaan terhadap tokoh tersebut.

a. Rias Wajah Karakter

Secara garis besar Rias Wajah Karakter dibagi menjadi dua :

1. Rias wajah karakter dua dimensi

2. Rias wajah karakter tiga dimensi/special effect

Ad.1. Rias wajah karakter dua dimensi

Rias wajah karakter dua dimensi adalah rias wajah yang mengungkapkan gambaran watak yang diperankan oleh seorang aktor atau pemain peran untuk itu riasan wajah yang dibutuhkan adalah bagaimana merubah penampilan wajah asli pemain menjadi sebuah karakter yang diinginkan. Dengan menggunakan garis - garis yang tegas dan penempatan warna - warna yang kontras serta shading dan tinting..

Ad.2. Rias wajah karakter tiga dimensi /special effect seperti tambahan pada hidung, kerutan pada permukaan kulit sehingga seperti menyatu dengan tubuh kita.

b. Pengertian Rias Wajah Karakter

.Adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah yang diperankan. Make up merupakan bagian dari tata artistik sehingga make up mempunyai peranan yang sangat penting dalam mewujudkan sebuah produksi/hasil yang dapat berupa film, drama, fashion.

Karakter dapat berupa tokoh sejarah atau tokoh fiksi yang

dapat dimainkan oleh sang pemain. Karakter bisa bermacam-macam ditinjau dari segi permainannya ada laki – laki, perempuan, manusia, robot, moster, dan lain – lain. Karakter bersifat semi permanen dimana jika kita tidak menginginkannya lagi maka dengan mudah kita bisa menghapusnya, karakter bisa digambarkan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Karakter seperti pemarah, sabar, ceria, pemaaf.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Seperti yang sudah peneliti kemukakan dalam bab terdahulu bahwa penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan tiap-tiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

Siklus I

Pada siklus I, pertemuan pertama yang diteliti adalah masih rendahnya motivasi siswa dalam belajar dilihat dari data kehadiran siswa, bahwa masih ada siswa yang sering tidak hadir. Oleh karena itu disamping peneliti menerapkan model pembelajaran di dalam proses belajar mengajar di kelas, peneliti juga melakukan pendekatan dan pemantauan lewat komunikasi langsung

baik melalui telepon atau SMS kepada siswa maupun orang tua siswa sebagai upaya dalam memberikan motivasi belajar, khususnya bagi siswa yang sering tidak hadir.

Adapun tahapan selanjutnya dalam proses penelitian ini adalah:

a. Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang peneliti lakukan adalah:

- Menyusun soal pre tes dan post tes.
- Menyiapkan media, alat, serta materi pelajaran.
- Menyiapkan lembar kerja/job sheet untuk menyusun langkah kerja bagi siswa dalam kegiatan praktik.
- Menyiapkan sket desain rias wajah karakter tua.
- Menyusun skenario pembelajaran dengan model *Discovery Learning* pada *MIPEL AND KRE*.
- Menyiapkan instrument penelitian yang digunakan untuk pengamatan dan penilaian.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dibawah ini adalah kegiatan pelaksanaan tindakan kelas yang peneliti susun dalam scenario pembelajaran.

c. Observasi dan Evaluasi Hasil Pengamatan Tindakan

Hasil observasi dapat dilihat dari hasil analisa data baik yang berbentuk lembaran observasi, pedoman wawancara dan questioner

bahwa sebagian siswa motivasi belajarnya masih rendah, terbukti dari 30 siswa ada 7 siswa yang kurang aktif atau sebesar 23,34%, yang cukup aktif sebanyak 4 siswa atau 13,33%, yang aktif sebanyak 13 siswa atau 43,33%, sedangkan yang sangat aktif sebanyak 6 siswa atau 20,00 %.

Dari hasil analisa data tersebut di atas dapat diketahui bahwa siswa yang tergolong aktif dan sangat aktif baru 19 siswa atau 63,33%, jadi belum memenuhi target yang ditetapkan yaitu sebesar 70%.

Sedangkan untuk hasil perolehan nilai kompetensi siswa dalam praktek merias wajah karakter tua pada siklus I dapat dilihat dalam tabel di bawah ini, yang merupakan penggabungan dari nilai teori 30% dan 70% dari nilai praktek.

Dari data pada table diatas dapat dilaporkan bahwa nilai kompetensi siswa pada siklus I juga belum dapat memenuhi kriteria, karena masih ada 5 siswa yang nilainya masih kurang baik, dan yang memperoleh nilai baik baru 17 siswa atau baru 56,67% dan belum ada siswa yang mencapai nilai amat baik.

d. Refleksi

Dari hasil analisa data pada siklus I ditemukan adanya beberapa siswa yang motivasi belajarnya masih kurang atau masih rendah.

Demikian pula pada nilai kompetensi ketrampilan merias wajah karakter tua nilai yang dicapai belum maksimal, dan masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai kurang baik. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor kendala pada pelaksanaan siklus I, yaitu:

1. Siswa kurang percaya diri dan ragu-ragu dalam melakukan rias wajah karakter tua sehingga berpengaruh pada hasil riasan menjadi kurang membur dan kurang alami, membentuk garis - garis kerutan masih tapak kurang luwes, perpaduan warna antara foundation, eye shadow, lipstik dan rouge pipi kurang serasi dengan usia
2. Adanya sebagian siswa yang kurang menguasai/memahami tentang jenis rias wajah karakter tua sesuai dengan usia
3. Motivasi belajar siswa sebagian ada yang masih rendah.

Meskipun masih terdapat berbagai kekurangan dan kelemahan pada siklus I, namun terdapat pula berbagai hal positif ditemukan yaitu:

1. Adanya sikap kerjasama yang baik antar siswa.
2. Meskipun rasa percaya diri masih kurang akan tetapi kemauan berusaha dari mereka nampak.

Dari hasil refleksi pada siklus I tersebut diatas dapat digunakan peneliti sebagai acuan pembenahan dari kekurangan pada siklus I untuk

perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

Siklus II

Penelitian tindakan pada siklus II dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan siklus I.

Adapun bahan atau materi pelajaran adalah merias wajah karakter tua dengan beberapa kategori yaitu: rias wajah karakter tua usia 60 tahun dari kalangan miskin dan rias wajah karakter tua usia 60 th dari kalangan kaya.

Adapun tahapan penelitiannya sebagai berikut:

a. Perencanaan

Dari hasil penelitian dan refleksi pada siklus I maka peneliti mencoba membuat strategi untuk mengatasi kelemahan pada siklus I. Perubahan proses penelitian pada siklus II, yaitu merubah strategi pada proses pelaksanaan pembelajaran agar lebih variatif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan yaitu:

1. Adanya pergantian pasangan praktek agar siswa memahami berbagai macam bentuk anatomi wajah dan karakter seseorang
2. Membagi tugas merias wajah karakter tua dengan

cara diundi, dan siswa melakukan rias wajah sesuai hasil undian, sehingga hasilnya lebih variatif, agar memacu siswa lebih kreatif dan inovatif.

Pengambilan undian dilakukan lebih kurang satu minggu sebelum pelaksanaan praktik sehingga siswa bisa menyiapkan perlengkapan yang diperlukan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada prinsipnya pelaksanaan tindakan pada siklus II sama dengan pelaksanaan siklus I, hanya saja diadakan sedikit perubahan seperti pada perencanaan, yaitu dengan mengganti pasangan paktek dan materi sesuai dengan hasil perolehan undian masing-masing, misalnya rias wajah karakter tua usia 60 tahun dari kalangan miskin, rias wajah karakter tua usia 60 tahun dari kalangan kaya,

Karena pengambilan undian ini dilakukan jauh sebelum pelaksanaan praktek sehingga siswa dapat membuat job sheet dan langkah kerja serta membuat desainnya dirumah.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan tersebut

adalah sebagai berikut dalam bentuk tabel.

c. Observasi dan Evaluasi Hasil Pengamatan Siklus II

Berdasarkan analisis data hasil pengamatan penelitian tentang motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran merias wajah karakter tua dapat dilaporkan sebagai berikut:

peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran merias wajah karakter tua, secara keseluruhan dari awal siklus ke- 1 sampai akhir siklus ke-2. Pada siklus pertama tingkatan sangat aktif sebanyak 6 siswa atau 20,00% menjadi 10 siswa atau 33,33%. Tingkatan aktif dari siklus pertama 13 siswa atau 43,33% menjadi 15 siswa atau 50,00%. Tingkatan cukup aktif pada siklus pertama 4 siswa atau 13,33% bertambah menjadi 5 siswa atau 16,67%, sedangkan tingkatan kurang aktif pada siklus pertama sebanyak 7 siswa atau 23,34% pada siklus kedua menjadi tidak ada. Untuk mencapai nilai kompetensi siswa pada pelaksanaan praktek merias wajah karakter tua siklus ke-2, dapat dilihat pada tabel berikut, dimana hasil pencapaian nilai tersebut merupakan penggabungan dari nilai teori

sebesar 30% dan nilai paktek sebesar 70%.

Dari data pada tabel diatas, nilai kompetensi siswa pada pelaksanaan paktek merias wajah karakter tua juga menunjukkan adanya peningkatan. Tingkat sangat baik pada siklus pertama belum ada siswa yang mencapai nilai sangat baik, pada siklus kedua ada 2 siswa mencapai nilai sangat baik atau 6,67%. Tingkat baik pada siklus pertama ada 17 siswa atau 56,67%, pada siklus kedua menjadi 21 siswa atau 70,00%. Pada tingkat cukup baik siklus pertama sebanyak 8 siswa atau 26,67%, pada siklus kedua mejadi 7 siswa atau 23,33%. Sedangkan tingkat kurang baik pada siklus pertama da 5 siswa yaitu 16,66% pada siklus kedua menjadi tidak ada.

d. Refleksi

Dilihat dari hasil anaisis data pada tabel diatas, baik motivasi belajar siswa maupun pencapaian nilai kompetensi siswa semua mengalami peningkatan yang cukup menggembirakan, hal tersebut dikarenakan :

1. Rasa percaya diri siswa mulai tumbuh sehingga siswa dapat memahami materi dan dapat

menerapkan ide-ide dan kreatifitas dalam praktek.

2. Motivasi siswa untuk mendapatkan nilai yang lebih bagus juga meningkat sehingga pencapaian nilai juga meningkat.
3. Suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

B. PEMBAHASAN

Dari hasil uraian penelitian pada siklus I dan II diatas kiranya dapat ditarik benang merah sejauh mana keberhasilan penelitian dengan membandingkan hasil masing-masing siklus beserta peningkatannya. Adapun hasil dari masing-masing siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Berdasarkan tabel di atas, motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran merias wajah karakter tua dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk kategori sangat aktif pada siklus pertama baru 6 siswa yang motivasi belajarnya sangat baik/sangat aktif, atau 20,00%. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 10 siswa atau 33,00%. Peningkatannya sebanyak 4 siswa atau 13,33%.
2. Yang tergolong aktif pada siklus pertama sebanyak 13 siswa atau 43,30% . Pada siklus kedua naik menjadi 15 siswa

atau 50,00%. Kenaikannya sebanyak 2 siswa atau 6,67%.

3. Untuk kategori cukup aktif pada siklus I sebanyak 4 siswa atau 13,33%. Pada siklus II terjadi penurunan menjadi 5 siswa atau 16,67%. Naik sebanyak 1 siswa atau 3,33%.
4. Sedangkan untuk kategori kurang aktif pada siklus I ada 7 siswa yang motivasi belajarnya rendah atau sebesar 23,33%. Pada siklus II, 7 siswa yang kurang aktif tersebut, sudah menjadi aktif kembali. Mereka sudah termotivasi sehingga terjadi penurunan siswa yang kurang aktif sebesar 23,33% .Hal tersebut sesuai dengan teori pada BAB II yang dikemukakan oleh Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd. dalam teori Motivasi dan Pengukurannya, bahwa "Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, harapan, dan cita-cita.

Sedangkan faktor ekstrinsiknya adanya pengharapan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.

Adapun pencapaian nilai kompetensi siswa terhadap mata pelajaran merias wajah Karakter Tua pada pelaksanaan penelitian siklus I dan siklus II juga mengalami

peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Dari tabel di atas, pencapaian nilai kompetensi siswa pada materi pelajaran merias wajah Karakter Orang Tua dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk kategori siswa yang memperoleh nilai sangat baik pada siklus I belum ada, pada siklus II ada dua siswa memperoleh nilai sangat baik sehingga terjadi kenaikan 6,67%.
2. Siswa dengan nilai baik pada siklus I sebanyak 17 siswa (56,67%), pada siklus kedua menjadi 21 siswa (70,00%) jadi mengalami kenaikan 13,33%.
3. Siswa dengan nilai cukup baik pada siklus I sebanyak 8 siswa (26,67%). Pada siklus kedua menjadi 7 siswa (23,33%), terjadi kenaikan sebesar 3,33%.
4. Sedangkan siswa dengan nilai kurang baik pada siklus I sebanyak 5 siswa (16,66%). Pada siklus II tidak ada siswa yang mendapatkan nilai kurang baik. Sehingga terjadi penurunan sebesar 16,67%

Hasil tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sardiman AM (2011) pada BAB II dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Motivation is an essential Conditional of learning.*

Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi, makin tepat motivasi yang diberikan akan makin berhasil pula pelajaran itu. Sedangkan prestasi belajar merupakan hasil belajar yang biasanya dinyatakan dengan nilai.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan para siswa penerapan model Discovery Learning pada MIPEL AND KRE dalam pembelajaran merias wajah Karakter Tua rata-rata siswa merasa senang karena siswa mendapat bimbingan secara langsung dan bertahap, serta pelaksanaan pembelajarannya menyenangkan. Hal tersebut berpengaruh pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, terbukti pada pelaksanaan penelitian siklus I masih terdapat 7 siswa yang kurang aktif, pada pelaksanaan penelitian siklus II menjadi aktif semua. Dan nilai kompetensi siswa dalam merias wajah karakter tua juga meningkat dimana pada pelaksanaan penelitian siklus II 7 siswa tersebut memperoleh nilai cukup baik yaitu 2 siswa memperoleh nilai 7,8 dan 5 siswa memperoleh nilai 7,9.

Berikut adalah hasil data dari siswa dalam pengisian pedoman

wawancara tentang pelaksanaan pembelajaran merias wajah karakter orang tua dengan model Discovery Learning pada MIPEL AND KRE dalam pembelajaran merias wajah karakter tua .

Berdasarkan data dari tabel hasil wawancara untuk siswa dapat diketahui bahwa sebesar 23,33% siswa menyatakan sangat setuju menggunakan model Discovery Learning pada MIPEL AND KRE dalam pembelajaran merias wajah karakter tua, 75,33% siswa menyatakan setuju dan 1,34% menyatakan tidak setuju.

Dari hasil analisis dan pengamatan data di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 98,66% siswa menyatakan setuju dan sangat setuju apabila pada pelaksanaan pembelajaran model Discovery Learning pada MIPEL AND KRE dalam pembelajaran merias wajah karakter tua. Dan hanya 2 siswa yang menyatakan tidak setuju atau 1,34%.

A. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa:

1. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran merias wajah karakter orang tua, sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian apabila siswa yang

tergolong aktif dan sangat aktif mencapai 70%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I siswa yang tergolong aktif dan sangat aktif sebanyak 63,33%

Pada siklus ke II menunjukkan peningkatan siswa yang tergolong aktif dan sangat aktif menjadi 83,33 %, jadi mengalami peningkatan sebesar 20,00% dan telah melampaui batas ketentuan yang ditetapkan.

2. Untuk hasil menilai kompetensi siswa terhadap mata pelajaran merias wajah karakter tua, kriteria ketentuan keberhasilan penelitian apabila siswa yang mendapat nilai baik dan amat baik sebesar 75%.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut :

Pada penelitian siklus I siswa yang mendapat nilai baik dan sangat baik sebesar 56,67% pada siklus ke II terjadi peningkatan sebesar 20,00% menjadi 76,67%. Jadi nilai kompetensi siswa juga telah melampaui batas ketentuan yang ditetapkan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model Discovery Learning pada MIPEL AND KRE dalam pembelajaran merias wajah

karakter tua dapat meningkatkan motivasi belajar dan nilai kompetensi siswa pada mata pelajaran merias wajah karakter tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Benny A. Pribadi. 2010. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta. PT Dian Rakyat
- Depdiknas 2009. Model – model Pembelajaran. Materi Diklat KTSP
- Hamzah B. Uno 2006. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Martha Tilaar. 1987. Indonesia Bersolek. Jakarta. PT Gramedia
- Mulyasa. 2010 Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Rochiati Wiriaatmaja. 2010. Methode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman A.M. 2011. Interaksi & Motifasi Belajar Mengajar. Jakarta. PT Gafinda Persada.
- Suharsimi Arikunto. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Tim Penyusun Kamus. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Balai Pustaka.
- W.J.S. Purwodarminto. 1986. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta. Balai Pustaka.
- Halim Paningkiran, Make-Up Karakter Untuk Televisi dan Film, PT, Gramedia Pustaka Utama, Anggota IKAPI, Jakarta, 2013