

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN *CREAMBATH* DI SMK NEGERI 1 BUDURAN

Novita Nathania Putri

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

novita.21077@mhs.unesa.ac.id

Octaverina Kecvara Pritasari¹, Nia Kusstianti², Biyan Yesi Wilujeng³

^{1,2,3}Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

octaverinakecvara@unesa.ac.id

Abstrak

Tiga tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengevaluasi efektivitas sintaks model discovery learning; (2) menguji hasil belajar siswa; dan (3) mengukur seberapa baik reaksi siswa di SMK Negeri 1 Buduran terhadap penggunaan model ini dalam kelas creambath. Penelitian yang termasuk dalam kategori pra-eksperimen dan menggunakan desain One Shot Case Study ini melibatkan 33 siswa kelas X Kecantikan 2 SMK Negeri 1 Buduran sebagai subjek penelitian. Tes kognitif, kuesioner untuk mengukur jawaban siswa, dan teknik observasi untuk mengevaluasi penerapan pembelajaran tata bahasa digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner respon siswa, lembar tes kognitif, dan lembar observasi penerapan sintaksis adalah tiga alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Sintaks yang digunakan untuk menerapkan model discovery learning dalam kegiatan pembelajaran pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (creambath) memiliki nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,7 yang menunjukkan bahwa sintaks tersebut dilaksanakan dengan sangat baik. Dengan nilai rata-rata 86,8 untuk hasil belajar kognitif setelah penerapan paradigma discovery learning, siswa menunjukkan kesiapan pengetahuan yang kuat berdasarkan pembelajaran yang telah terjadi. Hasil tersebut tergolong sangat baik dalam hal penerapan model discovery learning. Ketika nilai rata-rata total siswa adalah 36,2, atau 91%, pemahaman mereka meningkat, menunjukkan bahwa mereka menikmati model pembelajaran dan merasa mudah untuk memahami model pembelajaran discovery learning pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (creambath).

Kata Kunci: *Discovery Learning, creambath, hasil belajar*

Abstract

The study's three main goals are to: (1) assess how well the discovery learning model syntax was implemented; (2) examine the learning outcomes of the students; and (3) gauge the reactions of the students to the application of the discovery learning model in the creambath class at SMK Negeri 1 Buduran. With its "One Shot Case Study" approach, this study is classified as pre-experimental. Thirty-three students from SMK Negeri 1 Buduran's class X Beauty 2 served as the research subjects. Cognitive tests, questionnaires to gauge student answers, and observation to evaluate the application of the learning syntax were used to gather data. Three research instruments were employed in this study: a student response questionnaire, a cognitive test sheet, and an observation sheet for the syntax's implementation. With an average score of 3.7, the discovery learning model syntax was applied extremely successfully in the learning activities pertaining to the wet scalp and hair care competency (creambath). Students were well-prepared in terms of knowledge based on the conducted learning, as evidenced by the average score of 86.8 for the cognitive learning outcomes following the application of the discovery learning methodology. When expressed as a percentage, the students' responses produced an overall average score of 36.2, or 91%, which is considered extremely good. The findings suggest that students' comprehension has improved, they found the learning model enjoyable, and they found the discovery learning model simpler to understand, especially when it came to the wet scalp and hair care competency (creambath).

Keywords: *discovery learning, creambath, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Salah satu faktor terpenting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa adalah pendidikan. Menurut Purwodarminto, pendidikan dapat dipahami sebagai tindakan positif yang mencakup

pengajaran kepada orang lain baik secara perorangan maupun kelompok tentang berbagai hal dan teknik. Pendidikan adalah proses yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual, disiplin diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang prospektif, menurut UU No. 20/2003.

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk menetapkan pengaturan dan prosedur yang memenuhi tuntutan bangsa dan masyarakat.

Salah satu jenis pendidikan yang ditujukan untuk mempersiapkan siswa agar siap berkarir di bidang tertentu adalah pendidikan vokasi. Materi *creambath* merupakan salah satu kemampuan khusus pada program studi kecantikan, dan mahasiswa harus dapat mempraktekkan secara langsung dan mandiri selain memahami komponen teori

Rendahnya kualitas proses pembelajaran dan terbatasnya kemampuan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis merupakan dua masalah yang dihadapi dunia pendidikan. Pengajar biasanya dipandang sebagai titik fokus pengajaran selama proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pengajar harus mampu menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan.

Model pembelajaran penemuan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, seperti meningkatkan motivasi, menarik minat siswa, dan memungkinkan siswa untuk terlibat lebih penuh dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memecahkan masalah dengan cara berpikir aktif, kreatif, dan kritis dengan menggunakan metodologi *discovery learning*. Paradigma pembelajaran *discovery learning* meningkatkan pola pikir siswa dalam memecahkan masalah selain kinerja akademik mereka. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka, mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi melalui penggunaan pendekatan *discovery learning*. Belajar melalui penemuan Jerome A. mengembangkan model pembelajaran ini pada awalnya

Observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 1 Buduran menunjukkan adanya beberapa permasalahan pada siswa kelas X Tata Rias. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran adalah salah satunya, seperti yang ditunjukkan oleh hasil belajar yang kurang dari KKM. Lima belas dari tiga puluh tiga anak mampu mencapai nilai di atas KKM, sementara delapan belas anak lainnya belum. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak efektif, terutama dalam hal taktik dan pendekatan guru.

Pendekatan pembelajaran saat ini masih bersifat tradisional, dimana siswa mengambil peran yang lebih pasif dan guru mengendalikan proses pembelajaran. Pemikiran kritis, kreativitas, dan keterampilan praktis siswa-semua hal yang diperlukan untuk pembelajaran berbasis keterampilan seperti *creambath*-tidak dapat dikembangkan dengan metode ini. Astarini dan Wibowo (2021) menyatakan bahwa pembelajaran tradisional satu

arah sering kali membuat siswa menjadi cepat bosan dan tidak memiliki pemahaman yang menyeluruh terhadap materi.

Melalui penggunaan *Discovery learning* dalam mata pelajaran *Creambath*, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung di berbagai bidang termasuk mendeskripsikan gerakan pijat kepala, mengevaluasi kondisi rambut, memilih produk yang tepat, dan membuat kesimpulan dari pengamatan masalah. Metode ini akan menghasilkan pengetahuan yang lebih dalam sekaligus meningkatkan harga diri dan rasa tanggung jawab siswa atas hasil belajar mereka..

Paradigma *Discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar siswa secara signifikan, menurut penelitian Wulandari dan Prasetyo (2022). Karena paradigma ini menggabungkan proses berpikir tingkat tinggi, paradigma ini dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Demikian juga, penelitian oleh Lestari dan Nugroho (2023) menemukan bahwa *Discovery learning* bekerja dengan baik untuk meningkatkan keterampilan praktis siswa dalam kursus berbasis keterampilan tangan di sekolah kejuruan.

Langkah-langkah *Discovery learning*-stimulasi, pernyataan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi-akan digunakan untuk mengajarkan siswa cara berpikir kritis, aktif, dan bertanggung jawab atas pendidikan mereka sendiri. Diharapkan hal ini akan sangat meningkatkan tujuan pembelajaran dan kemahiran siswa dalam praktik *creambath*.

Peneliti mengambil judul “Penerapan Model *Discovery learning* pada Mata Pelajaran *Creambath* di SMK Negeri 1 Buduran” untuk meningkatkan hasil belajar, mendorong berpikir kritis, dan meningkatkan keaktifan siswa.

METODE

Sugiyono (2017:3) mendefinisikan teknik penelitian sebagai berikut: “Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mengumpulkan data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Hal ini berarti terdapat empat istilah kunci, yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan, yang harus diperhatikan. Penelitian ini bersifat kuantitatif. Sugiyono (2019) menegaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah pendekatan ilmiah atau saintifik karena menggunakan metodologi berbasis paradigma positivisme dan bersifat spesifik atau empiris sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah. Penelitian ini juga bersifat objektif, terukur, logis, dan metodis. Metode pra-eksperimen dengan jenis studi kasus satu kali pengambilan gambar adalah metodologi yang digunakan dalam investigasi ini. Satu kelas menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini. Tujuannya

adalah untuk mengetahui tujuan pembelajaran dan bagaimana respon siswa terhadap paradigma *discovery learning*.

Tiga puluh tiga siswa kelas 10 dari SMK Negeri 1 Buduran yang mendapatkan mata pelajaran *creambath* menjadi populasi penelitian ini. Demografi ini dipilih karena siswa kelas 10 di SMK Negeri 1 Buduran menerima mata pelajaran *creambath*. Tiga puluh tiga siswa jurusan kecantikan dan spa dari SMK Negeri 1 Buduran menjadi sampel penelitian. Agar data yang dikumpulkan dapat secara akurat mewakili kondisi di lapangan, sampel dipilih untuk menjamin bahwa responden mendapatkan instruksi *creambath*.

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif, mengumpulkan data melalui pertanyaan tes kognitif, lembar observasi implementasi sintaksis, dan sumber data lainnya termasuk survei. Rata-rata implementasi sintaksis dan tanggapan dievaluasi oleh peneliti menggunakan skala Likert. Responden dapat menggunakan skala ini untuk menunjukkan seberapa besar mereka setuju dengan serangkaian pernyataan yang telah dirumuskan sebelumnya. Survei jawaban siswa, tes pertanyaan kognitif, dan lembar observasi berfungsi sebagai alat penelitian.

Penelitian ini menggunakan sejumlah variabel, antara lain:

a. Variabel Bebas

Variabel independen atau sebab-sebab yang menyebabkan perubahan atau berkembangnya variabel dependen kadang-kadang disebut sebagai variabel bebas. Model pembelajaran penemuan adalah variabel bebas dalam penelitian ini. Pembelajaran penemuan adalah pendekatan pembelajaran aktif di mana siswa membuat pilihan mereka sendiri dan menyelidiki sendiri untuk memastikan bahwa hasilnya dapat diingat dengan baik dan setia. Siswa dapat mencoba memecahkan masalah mereka sendiri di kelas dan mengembangkan kemampuan berpikir analitis mereka dengan belajar menyelidiki.

b. Variabel Terikat

Variabel dependen adalah elemen yang dilihat dan diukur oleh peneliti dalam sebuah penelitian untuk melihat apakah variabel independen mempengaruhinya. Prestasi belajar siswa dan tingkat pemahaman mereka setelah menyelesaikan waktu belajar adalah variabel dependen dalam penelitian ini.

Data penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, dan cara-cara lainnya. Menurut Sugiyono (2011), kuesioner penelitian adalah metode pengumpulan data dimana partisipan diberikan pertanyaan tertulis atau kelompok pertanyaan untuk diisi. Tujuan dari tes hasil belajar siswa adalah untuk

mengetahui seberapa baik siswa memahami bagaimana pendekatan *discovery learning* diterapkan.

1. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan melihat bagaimana proses pembelajaran menggunakan sintaks model *discovery learning*. Salah satu pengamat yang mengumpulkan data observasi adalah pengajar mata pelajaran, yang melihat langsung proses pembelajaran dan kemudian mencatat temuannya pada lembar observasi yang berupa check list.

2. Lembar Tes Hasil Belajar

Setelah proses pembelajaran menggunakan paradigma *discovery learning*, pemahaman siswa terhadap komponen kognitif dievaluasi dengan menggunakan *posttest* sebanyak 20 pertanyaan. Dampak paradigma *discovery learning* terhadap hasil belajar *creambath* diukur dengan melihat hasil tes siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

3. Metode kuesioner dan angket

Reaksi siswa terhadap penerapan model pembelajaran penemuan oleh peneliti dipastikan melalui penggunaan pendekatan kuesioner. Karena berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan, instrumen penelitian sangat penting dalam pelaksanaan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes, lembar observasi, dan kuesioner.

Peneliti memproses dan menganalisis data setelah dikumpulkan. Menemukan temuan penelitian dan menarik kesimpulan adalah tujuan dari langkah analisis data ini. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Keterlaksanaan Sintak Model Pembelajaran *Discovery learning*

Analisis ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, dan dosen validator memberikan poin berdasarkan dua kriteria yang berbeda: bahasa dan konten. Kita dapat menggunakan metode rata-rata (mean) untuk analisis ketika hasil dari kedua aspek tersebut telah ditetapkan (Sugiyono, 2018: 146).

$$\tilde{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\tilde{x}	= Nilai Rata-rata
$\sum xi$	= Total skor jumlah validator
n	= Jumlah validator

Tabel 1. Kriteria Rata-rata Keterlaksanaan Sintak

Persentase	Deskripsi
1,0 – 1,4	Sangat tidak layak
1,5 – 2,4	Tidak layak
2,5 – 3,4	Cukup layak
3,5 – 4,4	Layak

(Sumber: Akbar et al,2024)

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Instrumen post-test digunakan dalam studi tipe One Shot Case Study ini untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Nilai rata-rata (mean) dari data yang terkumpul kemudian dihitung dan digunakan sebagai dasar kesimpulan studi.

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai Rata-rata
 $\sum xi$ = Jumlah seluruh nilai siswa
 n = Banyaknya siswa

3. Kajian Respons Peserta Didik

Rumus hasil rata-rata digunakan dalam metode tinjauan data untuk menghitung jawaban siswa. Siswa akan mengisi kuesioner ini setelah penerapan pendekatan pembelajaran penemuan. Tujuan dari perolehan ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa bereaksi terhadap paradigma pembelajaran penemuan. Rumus berikut ini digunakan untuk menentukan nilai rata-rata yang digunakan untuk menghitung respon siswa:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

(Sugiyono,2018:146)

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata
 $\sum xi$ = Total skor jawaban
 n = Jumlah responden

Setelah dilakukan analisis deskriptif terhadap lembar jawaban siswa dengan menggunakan nilai rata-rata (mean) sebagai data utama untuk menilai kelayakan modul pembelajaran, maka hasil pengumpulan data tersebut dikonversikan ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai persentase kelayakan %
 $\sum x$ = Jumlah skor penilaian
 n = Skor maksimal tertentu tiap indikator

Tabel 2. Kriteria Presentase Respons Peserta Didik

Tingkat Ketercapaian Kriteria	Kriteria
81 – 100%	Sangat baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Tidak baik
0 – 20%	Buruk

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterlaksanaan sintaks model pembelajaran *discovery learning*

Hasil pengamatan enam orang observer selama proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Buduran tentang penggunaan sintaks model *Discovery learning* pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (*creambath*).

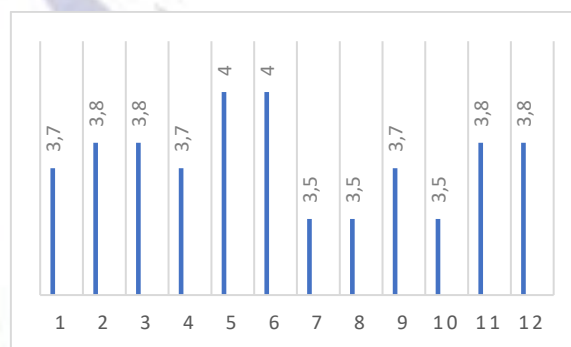


Diagram 1. Rata-rata keterlaksanaan sintaks

Berikut ini adalah temuan dari analisis implementasi sintaksis: (1) pengajar menyapa siswa untuk mendapatkan nilai 3,7, (2) berdoa bersama sebelum kelas dimulai dan menanyakan perkembangan siswa untuk mendapatkan nilai 3,8. (3) Siswa yang menerima skor 3,8 pada survei kehadiran guru (4) Siswa menerima skor 3,7 ketika guru menjelaskan tujuan dan hasil pembelajaran kepada mereka. (5) Stimulation (pemberian rangsangan): Untuk membuat siswa termotivasi dalam belajar dan mencapai skor 4, instruktur memberikan stimulus yang berkaitan dengan materi *creambath*. (6) Instruktur memberikan data atau informasi berupa percobaan atau permasalahan yang dapat dijadikan dasar untuk mendapatkan skor 4. (7) Siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki data dan informasi dan mendapat skor 3,5. (8) Di bawah bimbingan guru, siswa mendiskusikan hasil temuannya untuk mengkonfirmasi keakuratannya dan memperoleh skor 3,5. (9) Berdasarkan hasil penyelidikan dan konfirmasi, pengajar dan siswa bersama-sama mengambil kesimpulan dengan skor 3,7. (10) Dengan nilai 3,5, siswa dapat menerapkan ide atau prinsip yang telah mereka pelajari ke dalam konteks. (11) Setelah memperoleh skor 3,8, pengajar menginformasikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. (12)

Pengajar menutup pelajaran dengan doa dan salam penutup, dengan nilai 3,8.

Diagram 1 menunjukkan bahwa rata-rata keterlaksanaan sintaks dari enam pengamat adalah 3,7, yang termasuk dalam kategori cukup. Pada saat guru memberikan rangsangan yang relevan dan memberikan fakta atau pengetahuan berupa isu atau percobaan yang dapat menjadi dasar permasalahan, guru melaksanakan sintaks pembelajaran dengan rata-rata tertinggi. Sebaliknya, upaya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki informasi atau data, upaya siswa untuk mendiskusikan hasil temuannya dan mengkonfirmasi keakuratan informasi di bawah bimbingan guru, serta kemampuan siswa untuk mengekstrapolasi konsep atau prinsip yang ditemukan ke dalam konteks yang lebih luas, mendapatkan skor terendah.

2. Data Hasil Belajar Siswa

Grafik hasil belajar siswa pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (*creambath*) setelah diberikan perlakuan dapat dilihat di bawah ini. Pada saat model *discovery learning* digunakan, diduga jika ada perbedaan yang terlihat antara kondisi awal dan setelah perlakuan, maka hasil belajar siswa pada kompetensi ini akan meningkat.

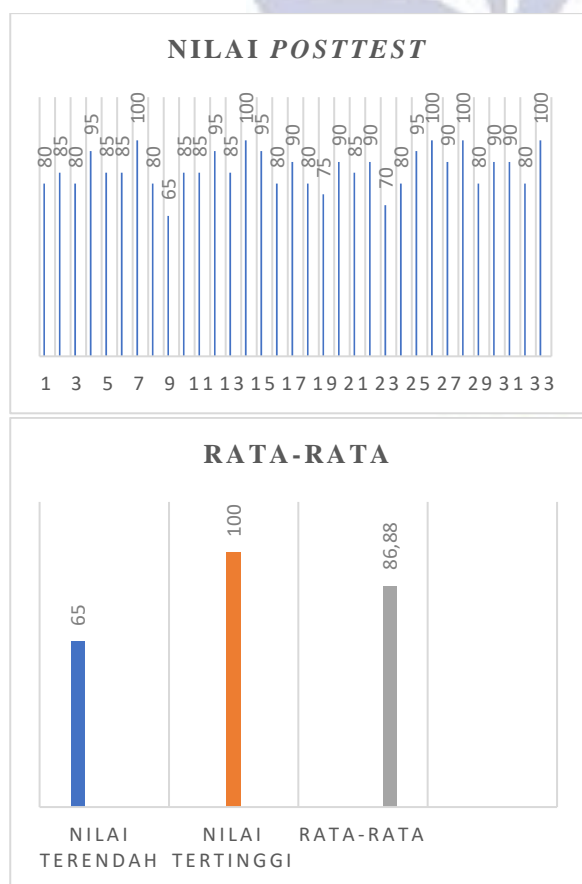


Diagram 2. Hasil Belajar Kognitif

Setelah penerapan pendekatan pembelajaran penemuan, rata-rata hasil belajar kognitif siswa, seperti yang ditunjukkan oleh diagram di atas, adalah 86,8. Nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 100. Hal ini menunjukkan bahwa, setelah penerapan paradigma *discovery learning*, 31 dari 33 siswa memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut lembab (*creambath*).

3. Respon siswa

Diagram 3 menampilkan temuan dari kuesioner respon siswa.

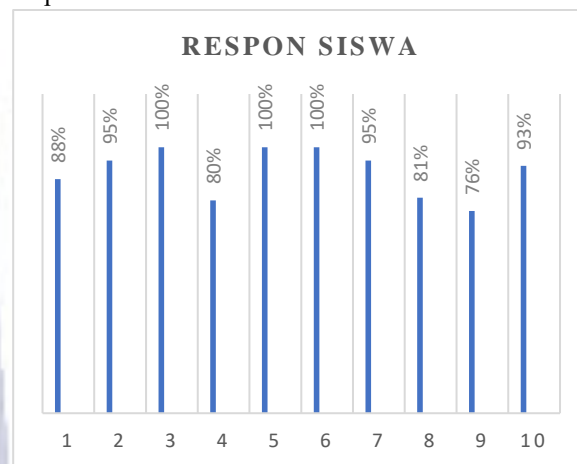


Diagram 3. Angket Respon Siswa

Diagram 3 menunjukkan proporsi pengamatan terhadap pencapaian jawaban “Ya” lebih banyak dibandingkan dengan pencapaian jawaban “Tidak”, yang membawa kita pada kesimpulan bahwa respon siswa sangat baik. Berikut ini adalah beberapa temuan dari hasil pemeriksaan survei respon siswa: (1) Dengan perolehan sebesar 88%, pendekatan pembelajaran penemuan membuat ruang kelas menjadi hidup dan menarik; (2) Siswa melihat model ini sebagai sesuatu yang baru dengan tingkat 95%; (3) Paradigma pembelajaran penemuan memiliki tingkat keberhasilan 100% dalam mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka. (4) Model ini dianggap sebagai penemuan yang baik dalam kegiatan pembelajaran karena tingkat keberhasilannya yang mencapai 80%. (5) Dengan tingkat keberhasilan 100%, pendekatan *discovery learning* mengajarkan siswa bagaimana cara mengaplikasikan *creambath*. (6) Teknik *discovery learning*, menurut saya, dapat digunakan untuk pembelajaran yang berbeda dan memberikan hasil 100%. (7) Setelah mencapai hasil 95%, saya tertarik untuk mempelajari metodologi *discovery learning*. (8) Dengan nilai 81%, saya percaya bahwa saya mendapat kesempatan untuk berbicara dengan teman sebaya dan guru serta mengajukan pertanyaan selama pembelajaran penemuan. (9) Dengan nilai 76%, saya tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti paradigma pembelajaran

penemuan; (10) Saya merasa lebih mampu menemukan pengetahuan sendiri saat menggunakan pembelajaran penemuan, dengan nilai 87%.

Berdasarkan temuan analisis, pernyataan bahwa model pembelajaran penemuan membantu saya menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman saya tentang langkah-langkah yang terlibat dalam mempraktikkan *creambath* mendapat tanggapan paling banyak, Karena 33 siswa, atau 100% responden, menjawab dengan kategori “sangat layak”, saya yakin paradigma pembelajaran *discovery learning* juga dapat digunakan untuk jenis pembelajaran lainnya. Hasil penelitian menunjukkan persentase sebesar 76%, yang masih dalam kelompok layak, dengan nilai terendah, “Saya tidak mengalami kesulitan mengikuti model pembelajaran *discovery learning*,” berasal dari 25 siswa.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan berikut ini dapat dibuat berdasarkan temuan penelitian dan diskusi yang telah dilakukan:

1. Keterlaksanaan sintaks penerapan model *discovery learning* kegiatan pembelajaran pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (*creambath*) secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 3,7 yang menunjukkan terlaksana dengan sangat baik.
2. Dengan nilai rata-rata 86,8 untuk hasil belajar kognitif setelah penerapan paradigma *discovery learning*, siswa menunjukkan persiapan pengetahuan yang kuat berdasarkan pembelajaran yang telah terjadi.
3. Terkait dengan penggunaan pendekatan pembelajaran penemuan, hasil ini dikategorikan sangat baik. Dengan nilai rata-rata total siswa sebesar 36,2 atau 91%, maka pemahaman siswa meningkat, hal ini menunjukkan bahwa siswa menikmati model pembelajaran dan merasa mudah memahami model pembelajaran *discovery learning* pada kompetensi perawatan kulit kepala dan rambut basah (*creambath*).

Saran

Menerapkan paradigma pembelajaran penemuan pada kegiatan pembelajaran telah terbukti berdampak pada hasil belajar siswa, sesuai dengan temuan penelitian yang telah dipublikasikan sebelumnya. Sebagai hasilnya, beberapa masukan berikut ini dapat disampaikan:

1. Sebagai modifikasi, paradigma *discovery learning* dapat digunakan untuk mengajarkan kompetensi kulit kepala lembab dan perawatan rambut (*creambath*) serta komponen pembelajaran

lainnya. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pencapaian ketuntasan belajar dan menghindarkan siswa dari kejenuhan selama proses pembelajaran.

2. Para guru diharapkan untuk terus menemukan cara-cara baru untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan kreatif sehingga siswa menyukai lingkungan belajar. Salah satu cara yang dapat mereka lakukan adalah dengan menggunakan paradigma pembelajaran penemuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Darman, R. A., Nurdin, B. N., and Anggelina, P. A. (2023). Pengaruh pendidikan guru dan pembelajaran siswa terhadap hasil belajar siswa: studi kasus SMK Negeri 1 Kinali. *Jurnal Pendidikan Inovatif dan Teknologi Informasi*
- Fazrin, L. A., dan Saud, A. M. M. (2022). Model Pembelajaran Penemuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar di Indonesia. 199–208 dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(1).
- Fitrayati, D., dan Rosanaya, S.L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Jurnal Penelitian Perusahaan Jasa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258-2267, Edukatif.
- Hosnan, M. (2016). Aspek Kontekstual dan Saintifik Pendidikan Abad 21 Jaabatan Profesi Guru Sertifikasi, Edisi Kedua Cetakan Ketiga. Bogor Penerbit Indonesia Ghalia.
- I.Ilham (2022). Kondisi dan Efektivitas Pendidikan Islam. *Tajdid: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 6(2), 243-254.
- Mohamad, F. D., dan Rivai, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Analisis Data Kelas IV Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Pendidikan Informal*, 7(2), 685-712.
- N.Faudila (2023). Pengembangan konten interaktif berbasis Discovery Learning untuk kurikulum Spa dan Perawatan Tubuh Tata Kecantikan Universitas Pendidikan Ganesha (Disertasi Doktor Universitas Pendidikan Ganesha).
- Ningrum, F. I. W., Kusstianti, N., Dwiyantri, S., dan Puspitorini, A.9(2024) Pengaruh Dasar Kecantikan Rambut dan Perawatan Rambut Terhadap Hasil Edukasi Creambath Siswa SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 13(2), 118–124.
- Prasetyo, D., dan S. Wulandari (2022). Efektivitas pembelajaran penemuan dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 30–38.
- Putri, P.A (2023)"Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD Pedurungan Lor 02 Semarang," *ALSYS*

- R. A. Mukti, dkk. (2023). " Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”
- S.P. Rahayu (2024). Mengembangkan Modul Pendidikan Pijat Bagi Siswa Kelas X SMKS Pemda Lubuk Pakam Bidang Kulit Kepala dan Rambut (Creambath) (Disertasi Doktor, UNIMED).
- Sari, K., dan Ramadhani, E. (2018). Efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan pembelajaran penemuan untuk meningkatkan kinerja akademik siswa dalam tugas menulis. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(2), 193-206; Wahana Didaktika.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, H., dan Astarini, I. G. A. (2021). Dampak Model Pendidikan terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(2), 215–224.
- Widura, H. S. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing terhadap Kemampuan Mengevaluasi Siswa SMA Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2014–2015.

