

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASE LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA KULIAH RIAS FANTASI DI AKS – AKK YOGYAKARTA

Enny Harwiyati¹, Helmia Cipta Rohmawati²

^{1,2} Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta

E-mail: enny.aksakkjogja@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penulisan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Project Base Learning* dalam meningkatkan prestasi belajar mata kuliah Rias Fantasi pada mahasiswa program studi Tata Rias AKS-AKK Yogyakarta. Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif, dan analisa data secara deskriptif dengan teknik sampling. Sedangkan obyek yang di teliti adalah prestasi belajar mata kuliah Rias Fantasi, subyek penelitian sebanyak 25 mahasiswa program studi Tata Rias semester IV AKS-AKK dan metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi untuk hasil Rias Fantasi, dokumentasi, wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil Penilaian Rias Fantasi pada mahasiswa dengan nilai A sebanyak 6 mahasiswa (76%), dan mahasiswa dengan nilai B sebanyak 6 mahasiswa (24%). Prestasi belajar mahasiswa yaitu juara pertama *makeup fantasy* dalam lomba *Contest Word N- Beauty Profesional* di Korea dan sebagai juara 3 dalam Lomba *Face Painting Make Up UNJ* tahun 2022. Untuk memajukan peserta didik maka pihak lembaga pendidikan Vokasi mengupayakan bahan ajar yang inovatif dan kolaboratif berbasis proyek untuk membentuk mahasiswa lebih kreatif, kooperatif, kompetitif, tangguh, dan siap menghadapi era komunikasi digital sekarang ini sehingga mahasiswa akan memperoleh *hard skill* dan *soft skill*.

Kata Kunci: *project base learning*, prestasi, rias fantasi

ABSTRACT

The purpose of the writing is to find out the application of the Project Base Learning learning model in improving the learning achievement of the Rias Fantasi course in students of the AKS-AKK Yogyakarta Cosmetology study program. The design of this study uses Qualitative research methods and descriptive data analysis with sampling techniques. While the object studied was the learning achievements of the Fantasy Makeup course, the research subjects were as many as 25 students of the Cosmetology study program in the fourth semester of AKS - AKK, and the data collection method in this study was observed for the results of Rias Fantasi, documentation, interviews. The results showed that the results of the Rias Fantasi Assessment on students with an A grade were six students (76%), and students with a B grade were six students (24%). Students' learning achievements are the first place in fantasy makeup in the Professional Word N-Beauty Contest competition in Korea, and the third winner in the UNJ Face Painting Make-Up Competition in 2022. To advance students, vocational education institutions strive for innovative and collaborative project-based teaching materials to form students more creative, cooperative, competitive, resilient, and ready to face the current era of digital communication so that students will gain hard skills and soft skills.

Keywords: *project base learning, achievement, fantasy makeup.*

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan selalu menjadi salah satu bentuk investasi sumber daya

manusia. Berkaitan dengan ini, diantara manfaat yang utama pendidikan yaitu Dunia Pendidikan selalu menjadi salah satu

bentuk investasi sumber daya manusia. Berkaitan dengan ini, diantara manfaat yang utama pendidikan yaitu mengembangkan dan memanfaatkan bakat/potensi peserta didik secara menyeluruh dan optimal dengan strategi yang sistematis dan terarah. Strategi suatu tempat pendidikan formal yang di tempuh Pemerintah lebih banyak bersifat klasikal massal, yang selalu berkontribusi menyalurkan perlakuan yang sama kepada semua peserta didik.

Sebagaimana kita ketahui sebenarnya peserta didik mempunyai perbedaan atau karakteristik dari sisi tingkat kecakapan, minat, bakat, kreativitas dan juga komitmennya pada tugas. Apabila hal ini tetap diterapkan, maka peserta didik yang memiliki bakat dan kemampuan lebih dari lainnya menjadi kurang mendapat pelayanan pendidikan yang kurang serta upaya untuk mengoptimalkan potensi sumber dayanya menjadi menurun. Dengan strategi tersebut, pengembangan kemampuan peserta didik sangat tergantung kepada motivasi belajar tiap peserta didik dan suasana belajar mengajar.

Menerapkan model pembelajaran yang bermakna untuk peserta didik merupakan hal sangat penting untuk di fikirkan dan dipertimbangkan. Mata kuliah Rias Fantasi pada program studi Tata Rias di Akademi Kesejahteraan Sosial "AKK" Yogyakarta merupakan mata kuliah Teori dan Praktek, sehingga proses pembelajaran mengacu pada kurikulum 2013 yaitu mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman atas informasi yang diperoleh. Tujuan penulisan ini diantaranya untuk memajukan peserta didik, maka pihak lembaga pendidikan Vokasi mengupayakan bahan ajar yang inovatif dan kolaboratif berbasis Project untuk membentuk mahasiswa lebih kreatif, kooperatif, kompetitif, tangguh dan siap menghadapi era komunikasi digital sehingga mahasiswa akan memperoleh *hard skill* dan *soft skill* yang sangat bermanfaat setelah mereka lulus kuliah.

Model Pembelajaran *Project Base Learning*

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang mengajarkan peserta didik menguasai keterampilan proses dan penerapannya. Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek peserta didik dilibatkan dalam kegiatan untuk memecahkan masalah dan tugas-tugas (Padiya dalam Yanti R Tineuti 2018).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu upaya untuk mengubah pembelajaran yang selama ini berpusat pada pendidik yang menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Donni Priansa, 2019). Pembelajaran Berbasis Proyek adalah pendekatan komprehensif untuk pengajar dan pembelajaran yang dirancang agar peserta didik melakukan pembelajaran sebagai stimulus dan berfokus pada aktifitas peserta didik (Bound & Felletti dalam Donni J Priansa, 2019).

Dengan demikian pembelajaran ini menggunakan kegiatan/proyek sebagai media. Metode ini menuntut peserta didik untuk dapat memperoleh pengalaman baru dan melakukan penggarapan hal – hal baru (eksplorasi dan elaborasi). Media dalam penelitian ini mahasiswa membuat suatu ciptaan Tema dalam Rias Fantasi, kemudian dari ciptaan tema tersebut dibuat wujud khayalan seorang penata kecantikan yang diselaraskan dengan *body painting*, *make up*, penataan rambut, memadukan kostum busana yang dikenakan , dan keserasian assesoriernya kemudian diikutkan dalam sebuah perlombaan ditingkat internasional maupun nasional.

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Peserta didik secara konstruktif akan melakukan pendalaman pembelajaran dengan mengembangkan materi pembelajaran terhadap permasalahan secara nyata. Karakteristik pembelajaran berbasis proyek

berfokus pada permasalahan yang mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi dengan konsep ilmu pengetahuan yang sesuai. Peserta didik membangun pengetahuannya dengan melakukan investigasi dan dosen berperan sebagai fasilitator. Proyek ini menuntut keaktifan mahasiswa maka harus dapat bertindak sebagai pemecahan masalah yang dihadapi (*problem solver*), kegiatan mahasiswa ini difokuskan pada aktivitas dalam mengintegrasikan tugas –tugas untuk menghasilkan sikap profesional dan jiwa kompetitif.

Pembelajaran Berbasis Proyek meletakkan peserta didik dalam sebuah peran aktif, yaitu sebagai pemecah masalah, pengambil keputusan, pembuat dokumen (Cordet. Al. Khamdi, dalam Donni J Priansa, 2019). Tujuan pendidikan yang diupayakan yaitu memberi bekal ilmu pengetahuan dan keahlian yang sesuai jenjang program pendidikan yang ditempuh, disamping itu peserta didik dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi.

Proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung yaitu kemauan/minat, ketekunan, kemampuan, pengetahuan, keahlian yang dimiliki. Pembelajaran Berbasis Proyek akan berhasil maksimal jika disusun dan dirancang dengan tepat. Peserta didik diberikan kesempatan untuk meningkatkan dan mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilannya. Tahapan dalam melaksanakan Pembelajaran *Project Base Learning*, mengharuskan peserta didik lebih aktif dalam belajar. Peserta didik merumuskan informasi dan solusi serta harus menyelesaikan hasil akhir, bisa dalam bentuk produk, presentasi, dan lainnya. (Donny J Priansa, 2019).

Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan hasil belajar berupa pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill* atau psikomotor), dan sikap (*attitude* atau afektif). Maka dari itu dosen berusaha menerapkan penggunaan evaluasi yang dapat mengukur ketiga ranah tersebut.

Bentuk evaluasi dapat berupa tes atau non tes. Evaluasi yang harus dilakukan lebih mengedepankan aspek kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu proyek yang telah dipilih. Relevansi atau kesesuaian topik, dan keaslian (orisinalitas) proyek yang mereka kerjakan. Peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek diikutsertakan di kegiatan berkelompok tetapi juga tetap dapat bekerja secara mandiri. Kemudian kegiatan setiap individu dalam pembelajaran ini dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu aktivitas individu, kelompok, dan antar kelompok.

Pada penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat diimplementasikan serta disesuaikan dengan kondisi kelas. Peran dosen (pendidik) sangat penting di pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, maka pendidik diharuskan memotivasi peserta didik dan bermotivasi agar pembelajaran yang bermakna dapat terwujud (Kurznel dan Rath dalam Donny J Priansa).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, aktifitas, sikap, persepsi pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Beberapa deskripsi digunakan untuk menentukan prinsip dan penjelasan yang mengarah pada penyimpulan (Sugiyono, 2014).

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif interpretatif, karena dalam penelitian ini penulis menyajikan hasil prestasi mahasiswa pada Mata kuliah Tata Rias Fantasi dengan model *Project Base Learning* untuk menilai hasil karya yang diciptakan sesuai tema yang di pilih.

Subyek Penelitian : Mata kuliah yang menjadi subyek penelitian adalah mata kuliah Tata Rias Fantasi, yang ditempuh mahasiswa semester (V) pada program

studi Tata Rias Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta. Sedangkan deskripsi mata kuliah Tata Rias Fantasi adalah perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-anganya berupa : tokoh sejarah, pribadi, bunga atau hewan dengan merias wajah, melukis badan, menata rambut dan busana. Yang harus dikembangkan dalam mencipta adalah wajah tokoh yang dilukis.

Teknik analisa data menggunakan berbagai teknik (menggabungkan) beberapa teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (triangulasi). Data diperoleh dari hasil wawancara tentang desain dan hasil Tata rias. Data dokumen berupa foto hasil karya pada Rias Fantasi, serta data penilaian dari hasil Rias Fantasi serta portofolio berupa deskripsi narasi tema dan *job sheet*.

Langkah selanjutnya menyajikan data secara deskriptif interpretatif dan dilakukan kesimpulan yang dapat menggambarkan prestasi mahasiswa Tata Rias AKS”AKK” dalam mata kuliah Tata

Rias Fantasi dengan model *Project Base Learning*.

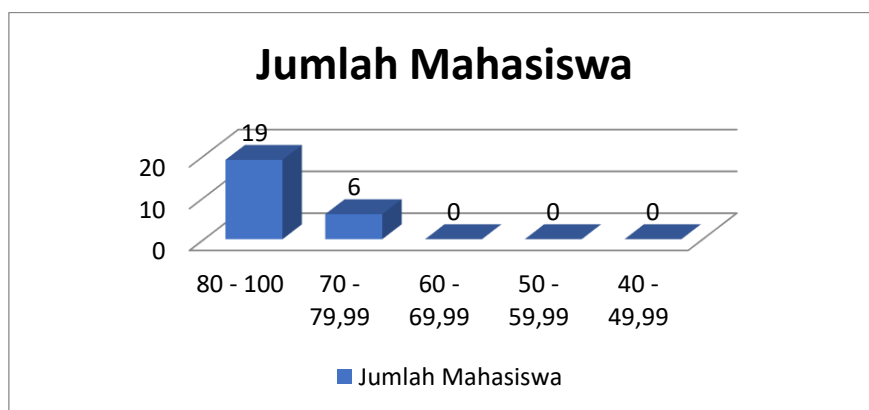
HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

Penelitian ini akan membahas tentang beberapa data-data yang menjadi sumber untuk bahan mendeskripsikan hasil penelitian dan pembahasan. Data - data yang dirangkum dalam penilaian mata kuliah Rias Fantasi adalah : data nilai desain Tema Rias Fantasi, data nilai *job sheet* dan deskripsi tentang Narasi Tema Rias Fantasi serta data dokumentasi foto-foto hasil ujian Akhir Rias Fantasi. Penilaian selanjutnya pada hasil nyata Tata Rias Fantasi yang proses penilaiannya dipertimbangkan dengan lima aspek yang penting yaitu desain tema, *Body painting*, *make up* dan *face painting*, penataan rambut, penataan busana dan asesories.

Pada penilaian dan Evaluasi tersebut dibuat analisa hasil skor yang sudah dicapai mahasiswa, dengan dibuat Tabel Penilaian yaitu :

Tabel 1. Data Penilaian Rias Fantasi Mahasiswa AKS-AKK

No	Nilai Angka	Nilai Huruf	Juml Mhs	%
1	80 - 100	A	19	76 %
2	70 - 80,99	B	6	24 %
3	60 - 69,99	C	0	0 %
4	50 - 59,99	D	0	0 %
5	40 - 49,99	E	0	0 %
Jumlah Mahasiswa			25	100 %



Gambar 1. Kesimpulan Penilaian Terhadap Prestasi Mahasiswa Tata Rias Pada Mata Kuliah Rias Fantasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat prosentase keberhasilan mahasiswa program studi Tata Rias dalam mata kuliah Rias Fantasi dengan model pembelajaran *Project Base Learning*. Pada tabel tersebut diatas menunjukkan bahwa mahasiswa dengan nilai A sebanyak 19 mahasiswa (76%), dan mahasiswa dengan Nilai B sebanyak 6 mahasiswa (24%), sedangkan mahasiswa dengan nilai C dan D tidak ada (0%). Berdasarkan penilaian tersebut prosentase nilai A lebih besar daripada Nilai B, maka kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah tentang penerapan Pembelajaran *Project Base Learning* untuk meningkatkan prestasi belajar mata kuliah Rias Fantasi sudah terjawab. Peningkatan prestasi mahasiswa pada Rias Fantasi juga memotivasi mahasiswa dalam mengikuti *Contest Word N Beauty Profesional* yang diselenggarakan Namseoul Korea University dan *Face Painting Make Up Competition* yang diselenggarakan Universitas Negeri Jakarta, dan sebagai peserta lomba tersebut dua mahasiswa AKS “AKK” Yogyakarta memperoleh Kejuaraan pada tanggal 12 Mei 2022.

Dengan demikian, Pembelajaran *Project Base Learning* sesuai dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pada keaktifan mahasiswa dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui proses pembelajaran dengan team work. Model pembelajaran ini akan membangun penyerapan pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan, dan membantu mengaktifkan mahasiswa secara produktif dalam meningkatkan dan mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilannya.

Hal ini berkaitan dengan peserta didik yang memiliki perbedaan, baik dalam aspek kognitif, efektif dan psikomotor. Dosen harus memiliki inisiatif, pengetahuan dan kompetensi yang memadai dan didukung konsep serta pengetahuan dalam rangka mengimplementasikan strategi belajar dan pembelajaran yang berdaya guna dan berhasil guna pendidikan pada hakekatnya adalah suatu interaksi antara pendidikan

dengan peserta didik. Pendidikan diselenggarakan dengan membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (UU Sisdiknas No.20 tahun 2008) fungsi dan tujuan pendidikan Nasional saling berkaitan sehingga diharapkan mampu meningkatkan tujuan pendidikan.

Proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Sehingga pendidikan merupakan suatu kegiatan atau usaha yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah dan mengembangkan perilaku yang diinginkan (Standar Pendidikan Nasional No.19 Tahun 2005).

Model Pembelajaran *Project Base Learning* memotivasi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dan dapat lebih memahami atas informasi yang diperoleh dari berbagai temuan baru dan percobaan yang telah mereka lakukan. Salah satu model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam Implementasi Kurikulum 2013 adalah Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Base Learning*).

Langkah – langkah Evaluasi Program

Evaluasi program dilaksanakan melalui beberapa tahapan, diantaranya secara garis besar yaitu : Tahap pertama persiapan evaluasi program, tahap kedua pelaksanaan evaluasi program, dan tahap ketiga monitoring pelaksanaan program. Berikut penjelasannya:

Seorang evaluator harus melakukan persiapan secara cermat sebelum dilakukan evaluasi. Adapun persiapannya antara lain berupa penyusunan evaluasi, penyusunan instrument evaluasi, validasi instrument evaluasi, menentukan jumlah sampel yang diperlukan dalam kegiatan evaluasi. Dan yang terakhir sebelum pengambilan data,

evaluators melakukan penyamaan persepsi antar evaluator.

Sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan ini, evaluator harus sudah mengetahui tujuan dan kriteria keberhasilan dengan menentukan metode pengumpulan data, alat pengumpul data, sasaran evaluasi program, dan jadwal evaluasi program. Sistematis yang harus ada dalam evaluasi program diantaranya terdapat latar belakang masalah, problematika, tujuan evaluasi, populasi dan sampel, instrument, dan sumber data.

Langkah berikutnya adalah penyusunan instrumen evaluasi. Metode pengumpulan data yang dipilih bergantung pada instrument yang telah disusun. kemudian setelah menentukan sampel evaluasi, yaitu menyamakan persepsi antar evaluator tentang berbagai hal sebelum pengambilan data dimulai. Pada pelaksanaannya kegiatan evaluasi tidak mungkin hanya dilakukan oleh seorang evaluator saja, melainkan melibatkan beberapa bahkan banyak evaluator. Apabila hal ini terjadi maka perlu kesamaan persepsi antar evaluator agar tidak terjadi salah persepsi (*miss perception*). Beberapa hal yang perlu di samakan persepinya yaitu : tujuan program, tujuan evaluasi, kriteria keberhasilan program jenis data yang diperlukan, metode pengumpulan data, instrumen pengumpul data, wilayah generalisasi, tehnik sampling, dan jadwal kegiatan evaluasi program. Manfaat penyamaan persepsi antar evaluator dalam pengambilan data, agar data yang terkumpul adalah data yang representative, dapat dianalisis, dan kesimpulan yang diperoleh adalah kesimpulan yang akurat.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat prosentase keberhasilan mahasiswa program studi Tata Rias dalam mata kuliah Rias Fantasi dengan Penerapan model *Pembelajaran Project Base Learning*.

Pada tabel penilaian Hasil praktek Tata Rias Fantasi menunjukkan bahwa mahasiswa dengan nilai A sebanyak 19 mahasiswa (76%) dan mahasiswa dengan nilai B sebanyak 6 Mahasiswa (24%) sedangkan mahasiswa yang bernilai C dan D tidak ada (0%) Peningkatan prestasi belajar mahasiswa AKS “AKK: Prodi Tata Rias pada mata kuliah Rias Fantasi juga dibuktikan dengan keberhasilannya sebagai juara pertama lomba make up fantasi pada *Contest Word N – Beauty Proffesional* yang diselenggarakan NamSeoul University Korea dan sebagai Juara 3 dalam lomba *Face Painting Make Up Competition* yang diselenggarakan Universitas Negeri Jakarta pada tanggal 12 Mei 2022.

Model Pembelajaran *Project Base Learning* memotivasi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman, pengetahuan pemahaman atas ilmu yang telah di dapat serta pelatihan untuk menciptakan Tema Rias Fantasi yang kreatif dan menarik, sehingga terbentuk skill dan kemahiran dalam mengekspresikan idenya. Dengan pembelajaran *Project Base Learning* sesuai dengan teori Konstruktivisme yang menekankan pada keaktifan mahasiswa dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui proses pembelajaran team work.

SARAN

Implementasi pembelajaran *Project Base Learning* dapat dikombinasikan dengan penggunaan beberapa metode belajar yang lebih efektif agar karya atau *Project* yang dihasilkan oleh mahasiswa dapat lebih bermanfaat dan dikenal banyak orang.

Untuk lembaga pendidikan Vokasi Formal dan Non Formal sebaiknya mengupayakan bahan ajar yang inovatif dan kolaborasi berbasis *Project* diikuti keaktifan dalam mengikuti setiap perlombaan yang sering diadakan oleh Lembaga Pendidikan nasional maupun internasional sehingga membentuk mahasiswa lebih kreatif, kooperatif, kompetitif, tangguh dan siap menghadapi era komunikasi digital sekarang ini

sehingga mahasiswa akan memperoleh *hard skill* dan *soft skill*.

DAFTAR PUSTAKA

Donni Juni Priansa. (2019). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: C.V. Pustaka Setia

Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). (2016). *Garis-garis Besar Program Pengajaran*. Jakarta : Depdikbud.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

UU Sisdiknas, UU RI No. 20 Tahun 2003

Yanti Rosinda Tineuti. (2018) *Modul Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta: C.V. Budi Utama.