

## PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA KULIAH DESAIN MODE DALAM MENINGKATKAN KREATIFITAS

**Sri Purwani**

Prodi Desain Busana, Akademi Kesejahteraan Sosial “AKK” Yogyakarta

E-mail: [sripurwani60@gmail.com](mailto:sripurwani60@gmail.com)

### ABSTRAK

Project Based Learning salah satu metode pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi nyata bagi mahasiswa sehingga mahasiswa dapat mengkaitkan langsung pada kegiatan sehari-hari. Tujuan penelitian ini yaitu meningkatnya kreatifitas dengan pendekatan *project based learning* pada pembelajaran Desain Mode. Metode penelitian pre eksperimental dengan *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Desain Busana di Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester gasal 2023-2024. Subjek penelitian adalah Peserta didik desain busana di Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta. Instrument penelitian menggunakan hasil portofolio serta lembar observasi. Analisis data menggunakan Wilcoxon. Hasil penelitian menggambarkan pengaruh *project based learning* pada pembelajaran mata kuliah desain mode dapat meningkatkan kreatifitas. Rata-rata hasil belajar pre test sebesar 59,10 sedangkan nilai post-test 91,63. Hasil analisis uji beda Wilcoxon mendapatkan nilai probabilitas sebesar 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *project based learning* mampu meningkatkan kreatifitas, pada matakuliah pada pembelajaran desain mode.

**Kata kunci :** *project based learning*, desain mode, kreatifitas

### ABSTRACT

*Project Based Learning (PBL) is an educational method that can make learning more tangible for students by directly relating it to their daily lives. The aim of this research is to enhance creativity through the Project Based Learning approach in Fashion Design education. This pre-experimental research utilizes a pre-test and post-test design. The study was conducted in the Fashion Design Study Program at the Social Welfare Academy (AKK) Yogyakarta during the odd semester of the 2023-2024 academic year. The research subjects were fashion design students at AKK Yogyakarta. The research instruments included portfolio results and observation sheets. Data analysis was performed using the Wilcoxon test. The results indicate that Project Based Learning positively impacts creativity in fashion design courses. The average pre-test score was 59.10, while the post-test score increased to 91.63. The Wilcoxon test analysis yielded a p-value of 0.000, indicating that the Project Based Learning method significantly influences creativity enhancement in fashion design education*

**Keywords:** *project based learning, fashion design, creativity*

### PENDAHULUAN

Mode merupakan tampilan yang diasumsikan indah pada suatu masa yang kemudian diikuti banyak orang. Mode akan berubah sesuai masa, mode memiliki sifat dinamis, selalu berkembang, tidak selalu

tetap, walaupun mode selalu mengalami siklus yang berbeda-beda namun tetap menciptakan mode variasi baru. Perputaran dalam dunia mode dapat mencakup inspirasi perancang mode dalam merencanakan sebuah mode, melihat mode busana masa lalu yang dapat didaur ulang

menyesuaikan zaman sehingga menjadi mode terbaru.

Pembelajaran Desain mode pada program studi Desain Busana sangat penting dalam membekali peserta didik agar dapat mengikuti mode dan mengetahui setiap masa mode busana dari masa ke masa. Dalam pembelajaran ditemukan masalah dalam proses pembelajaran yakni metode yang digunakan Dosen dalam proses belajar terkadang ditemukan kejenuhan sehingga peserta didik kurang merespon pembelajaran dengan baik. Padahal dalam pembelajaran desain mode ini dibutuhkan ketrampilan produkti yang proses pembelajaran dapat dilakukan diluar kelas agar peserta didik dapat menemukan kreatifitas masing-masing.

Kedua, proses pembelajaran masih terpusat pada pendidik, sehingga Dosen terkadang masih learning center. sehingga dalam proses pembelajaran menjadi peserta didik pasif. Penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah tidak disertai dengan berbagai media sehingga peserta didik merasakan kejenuhan pada proses pembelajaran. (Feby Yunmala Sari et al., 2023).

Metode pembelajaran yang dibuat oleh para ahli pendidikan telah banyak berkembang. Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar maupun keaktifan. Akan tetapi tidak semua model pembelajaran dapat diterapkan pada setiap mata pelajaran seperti Desain mode. Saat ini proses pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, sehingga Dosen dituntut dalam mengaktifkan peserta didik, salah satu metode pembelajaran tersebut adalah *project based learning* (Noviani & Widarwati, 2018).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial (Joyce dalam Trianto, 2014). *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual

melalui kegiatan yang kompleks. Menurut Mulyadi, Pembelajaran Berbasis Proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Mulyadi, 2016).

Metode pembelajaran berbasis proyek apabila diimplementasikan akan memberikan motivasi peserta didik lebih aktif dan memiliki memunculkan inisiatif dalam memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan juga pemahaman. Selain itu metode PjBL ini akan berdampak pada kondisi peserta didik untuk memecahkan masalah serta mencari solusi dalam penyelesaiannya. Dengan model pembelajaran ini mahasiswa dapat terbantu untuk menyelesaikan masalah yang diberikan Dosen.

Metode pembelajaran ini akan menumbuhkan ketrampilan dan juga memahami konsep materi sehingga peserta didik dapat berperan langsung dalam masyarakat. Ketrampilan yang ditumbuhkan dengan adanya metode pembelajaran ini akan juga mampu meningkatkan ketrampilan komunikasi, presentasi, manajemen waktu, ketrampilan dalam penyelesaian, menilai efikasi diri, refleksi, partisipasi social serta berpikir kritis. Dalam pembelajaran berbasis proyek dihasilkan sebuah produk yang hasilnya nanti akan ditampilkan atau dipresentasikan kepada dosen masing-masing (Erwinsyah & Jenny Sari, 2022).

Metode PjBL ini menggunakan pendekatan pembelajaran yang memberikan tantangan kepada peserta didik dalam tugas nyata yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dipercahkan bersama secara berkelompok. Menurut Afriana (2015), Pembelajaran dengan proyek ini akan menjadi model yang berpusat pada peserta didik serta memberikan pengalaman bagi peserta didik yang berdampak pada pengalaman belajar peserta didik sehingga dapat membangun

konsep secara lebih nyata dalam proses pembelajaran (Afriana, 2016).

*Project Based Learning* memungkinkan peserta didik berkelompok dalam memecahkan masalah pada tugas yang diberikan secara bersama-sama saling mengingatkan apabila peserta didik melakukan kesalahan, selain itu peserta didik juga dapat meningkatkan kemampuan berdiskusi dan mengkaji materi lebih mendalam, pembelajaran desain mode ini akan menjadi lebih nyata bagi peserta didik. Berdasarkan uraian diatas maka perlu untuk menerapkan metode pembelajaran PJBL guna meningkatkan daya kreatifitas peserta didik.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini pra eksperimental dengan desain pre-post. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Desain Busana di Akademi Kesejahteraan Sosial

AKK Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester gasal 2023-2024. Subjek penelitian adalah Peserta didik desain busana di Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta. Instrument penelitian adalah lembar observasi dan lembar hasil tes portofolio. Analisis data menggunakan Wilxocon.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Uji Deskriptif

Analisis deskriptif dalam penelitian ini berfungsi untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau deskripsi data yang telah dikumpulkan penelitian yang kemudian dapat disimpulkan secara umum. Analisis ini memuat data seperti rata-rata, standar deviasi, nilai minimum dan maksimum. Hasil uji statistik deskriptif pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif

		Statistics	
		Pre-test	Post-test
N	Valid	38	38
	Missing	0	0
Mean		59.1053	91.6316
Median		60.5000	74.5000
Std. Deviation		9.94794	117.90111
Variance		98.962	13900.671
Range		42.00	740.00
Minimum		32.00	58.00
Maximum		74.00	798.00
Sum		2246.00	3482.00

Hasil analisis deskripsi didapatkan nilai pre-test sebesar 59,10 dengan standar deviasi sebesar 9,94, nilai maksimal 74 , dan nilai minimal 32. Hasil kemampuan kreatifitas Post-test dengan rata-ratas sebesar 91,6 , dengan standar deviasi sebesar 1117, 9, nilai maksimal 798 dengan nilai minimal 58. Selisih nilai total ketrampilan adalah nilai pre-test sebesar 2246 sedangkan nilai 3482 memiliki selisih 1236.

#### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji wilxocon signed test dimana uji ini merupakan uji non parametis yang digunakan untuk mengukur adanya perbedaan sebelum dan sesudah dengan data berpasangan. Analisis ini dapat digunakan ketika datatidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yakni apabila nilai p-value kurang dari 0,05 maka Ha dapat diterima begitu juga sebaliknya.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Pre-test - Post-test
Z	-5.379 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on positive ranks.

Berdasarkan dari hasil uji wilcoxon signed test didapatkan nilai Z sebesar -5,379 dan nilai asymp, sig (2 tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari alfa sebesar 5% (0,05) sehingga menolak Ho, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreatifitas dapat terjadi saat menggunakan metode project based learning.

### Pembahasan

Hasil penelitian didapatkan nilai p-value kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran project based learning terhadap peningkatan ketrampilan desain mode. Ketrampilan mahasiswa pada pembelajaran desain mode meningkat seiring dengan pengguna metode pembelajaran project based learning dimana desain mode memiliki tujuan untuk dapat merancang mode busana dalam rangka implementasi pengetahuan dan ketrampilan terutama pada penerapan anatomi dan dasar desain mode.

Bahan kajian matakuliah ini lebih kepada konsep dasar desain mode, sehingga peserta didik mampu mengenal dunia desainer, memahami perlunya riset desain. Selain itu peserta didik dapat mengenal berbagai macam fashion style dan trend mode, kemudian peserta didik juga dituntut untuk menggali literasi sejarah fashion, sehingga dapat menyusun moodboard untuk merancang mode, teknik modifikasi, cipta karya/ merekayasa desain busana. Penggunaan metode PJBL ini akan berdampak pada koleksi busana dalam bentuk portofolio yang terdiri dari penentuan market, membuat mind mapping, pengembangan desain, ilustrasi desain serta mewujudkan salah satu koleksi desain dan mempresentasikan

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Simanungkalit dan Tarigan (2022) bahwa dalam penelitiannya penerapan metode PJBL dalam matakuliah desain grafis memberikan pengaruh pada kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan desain grafis (Erwinsyah & Jenny Sari, 2022). Dalam penelitian lain pada mata pelajaran pengembangan bisnis busana di SMK Negeri juga mendapatkan kesimpulan bahwa aktifitas guru dan aktifitas siswa sangat baik dilakukan dengan metode project based learning, penggunaan PJBL ini mampu meningkatkan kreatifitas peserta didik hingga ke packaging busana (Cahyani & Busana, 2019).

### SIMPULAN DAN SARAN

#### Simpulan

Pengaruh Metode pembelajaran Project based learning mampu meningkatkan kreatifitas. Rata-rata hasil belajar pre test sebesar 59, 10 sedangkan nilai post-test 91, 63. Hasil analisis uji beda Wilcoxon dengan nilai p-value sebesar 0,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *project based learning* pada pembelajaran matakuliah desain mode dapat meningkatkan kreatifitas.

#### Saran

##### Bagi guru :

Proses pembelajaran pada tahapan presentasi perlu adanya pendampingan agar peserta didik lebih aktif dan lebih berani dalam berargumentasi. Mampu memperbaiki tahap-tahap projek based learning melalui refleksi

**Bagi peneliti lain :**

Penelitian selanjutnya dapat menggunakan referensi yang lebih banyak untuk melengkapi proses pembelajaran project based learning serta meningkatkan ketrampilan desain mode peserta didik.

Penelitian sesudahnya diharapkan lebih memiliki dampak interaksi diri dan keaktifan peserta didik untuk berpendapat dan bertanya ketika pembelajaran berlangsung

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afriana, J. (2016). *Project Based Learning ( Pjbl ) Makalah. January*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3338.2486>
- Cahyani, R., & Busana, L. H. (2019). Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Pengembangan Bisnis Busana Di SMK Negeri 1 Buduran. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 08(3), 164–170. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/29992>
- Erwinsyah & Jenny Sari. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Pada Mata Kuliah Design Grafis. *Research In Education And Technology (Regy)*, 1(1), 31–35. <https://doi.org/10.56248/Regy.V1i1.9>
- Feby Yunmala Sari, Marniati, Arifiana, D., & Yuniati, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendesain Busana Custom Made. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 101–107. <https://doi.org/10.56916/Bip.V2i1.442>
- Mulyadi, E. (2016). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 385. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7836>
- Noviani, R., & Widarwati, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembuatan Pola Badan Sistem Soen Siswa Kelas X Busana 2 SMK Negeri 2 Godean. 1–11.