

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Membuat *Moodboard* pada Siswa Kelas X Tata Busana SMKN 6 Surabaya**

**Alimah Rahayu<sup>1</sup>, Ma'rifatun Nashikhah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: [alimah.19081@mhs.unesa.ac.id](mailto:alimah.19081@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [marifatunnashikhah@unesa.ac.id](mailto:marifatunnashikhah@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Project based learning merupakan pembelajaran berbasis projek secara kolaboratif inovatif dengan berkelompok dimana siswa mencari dan mengambil keputusan secara aktif dalam pemecahan masalah. Tujuan Penelitian ini untuk 1) mengetahui aktivitas belajar siswa dan guru menggunakan pembelajaran Project based learning, 2) mengetahui respon siswa terhadap penerapan pembelajaran Project based learning, 3) mengetahui adanya pengaruh pembelajaran Project based learning terhadap kreativitas siswa dalam membuat moodboard. Penelitian menggunakan penelitian pre-eksperimental desain dengan desain one-shot case study terhadap 32 siswa kelas X tata busana 4 SMKN 6 Surabaya. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes kreativitas siswa, dan kuisioner. Instrumen penelitian dengan lembar observasi aktivitas kegiatan pembelajaran siswa dan guru, lembar tes kreativitas siswa, dan lembar angket. Teknik analisis menggunakan data aktivitas siswa dan guru, hasil tes kreativitas siswa, dan uji regresi. Hasil menunjukkan 1) aktivitas kegiatan guru mendapatkan rata-rata 89,41% dan aktivitas siswa mendapatkan rata-rata 90,45% dalam penerapan pembelajaran project based learning dengan kategori sangat baik, 2) respon siswa terhadap penerapan pembelajaran Project based learning memperoleh nilai rata-rata 93,44% termasuk kategori sangat baik, 3) pengaruh pembelajaran Project based learning terhadap kreativitas siswa dalam membuat moodboard dari hasil uji regresi sebesar 24,0 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa Project based learning berpengaruh terhadap kreativitas siswa.

**Kata kunci:** *Project Based Learning, Kreativitas, Respon*

### **Abstract**

Project Based Learning is a collaborative inovative learning by Project that students to work in groups to get at a resolve actively for the solving to problem. The purpose of this research is 1) to find out students and teacher learning activities in applying the Project Based Learning, 2) to find out the students response to the implementation of Project Based Learning, 3) to find out the effect of Project Based Learning toward the creativity of student to create a moodboard. This research used a type of pre-experimental design with one-shot case study design toward 32 student in class X fashion design 4 at SMKN 6 Surabaya. The data collection was from of observation, creativity tests, and questionnaire. The research Instruments that use were is observation sheet of student and teacher activity, student creativity test and sheet of questionnaire. The data analysis techniques use data of students and teacher activity, creativity test results, and method used regression test. The results showed 1) the activities of the teacher got an average of 89,41% and activities of the students get an average of 90,45% in applying the project based learning with very good categories, 2) the students response to implementation project based learning get an average score of 93,44% out in the very good category, 3) the effect learning of Project Based Learning toward the students creativity to create a moodboard takes a result from regression test of 24,0%, with the result that of Project based learning has an effect on students creativity.

**Keywords:** *Project Based Learning, Creativity, Response*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang khusus menyiapkan lulusannya untuk siap bekerja sesuai dengan bidang yang dipelajari sesuai dengan kebutuhan industri dan memasuki lapangan pekerjaan. Sesuai dalam struktur kurikulum merdeka bagi tingkat SMK, mata pelajaran kejuruan berfungsi untuk membentuk siswa agar memiliki kompetensi sesuai perkembangan dunia kerja, salah satunya adalah Tata Busana. Dalam program keahlian tata busana terdapat banyak mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Dasar *Fashion Design* (DFD), dimana capaian pembelajaran pada elemen Dasar *Fashion Design* (DFD) pada akhir fase E, meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam menciptakan sebuah desain mulai dari siswa mampu memahami proses penciptaan desain dengan menerapkan dasar-dasar desain, memahami dan membedakan *style* dan *look*, menemukan inspirasi, membuat *moodboard* dengan teknik kolase, menerapkan cara mencari bentuk dan mengembangkan desain berdasarkan *style* dan *look* hingga pembuatan desain koleksi.

Pembuatan desain busana, dalam prosesnya diperlukan adanya suatu sumber inspirasi atau ide yang dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang dibentuk dengan teknik kolase untuk memudahkan saat akan membuat desain. Namun tidak semua siswa memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memahami dan menuangkan sumber ide kedalam sebuah desain, sehingga masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menuangkan sumber ide yang dimiliki menjadi suatu desain busana, sesuai pendapat Sianturi (2014: 107) bahwa pengetahuan sangat penting ketika akan mengekspresikan suatu gagasan atau sumber ide untuk membuat dan menghasilkan sebuah desain busana.

Pada wawancara yang dilakukan dengan guru tata busana SMK Negeri 6 Surabaya pada Juli 2022, siswa cenderung kesulitan dalam memahami dan menuangkan sumber ide yang ada dihadapannya untuk menjadi sebuah karya baik berupa *moodboard* maupun desain. Kurangnya rasa kreativitas siswa ini membuat siswa dalam proses mengerjakan tugas yang diberikan mengalami kesulitan sehingga kurang bisa tepat waktu dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugasnya. Pada capaian pembelajaran membuat *moodboard* pada tahun 2021 masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah nilai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yakni 70. Pada dasarnya dalam membuat suatu desain busana sangatlah penting dalam mengekspresikan suatu gagasan atau sumber ide.

Pemahaman mengenai pengetahuan desain busana yang baik juga dapat menstimulus pengembangan potensi dan kreativitas pada siswa dalam menggambar busana (Sianturi, 2014). Kurangnya dorongan semangat untuk berkreativitas dalam mempelajari desain busana secara maksimal juga berpengaruh langsung pada pencapaian hasil belajar siswa (Bestari & Ishartiwi, 2016:123). Sehingga, kesulitan belajar siswa dalam membuat desain busana ialah kurangnya dorongan siswa untuk berkreativitas dalam mengekspresikan gagasan atau sumber ide yang dimiliki dalam bentuk *moodboard* dengan teknik kolase yang menjadi dasar pembuatan sebuah desain busana. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran yang menghasilkan sebuah produk salah satunya adalah *project based learning*.

*Project based learning* merupakan model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek yang mengharapakan siswa lebih kreatif untuk menuangkan ide serta kreativitasnya dalam penyelesaian proyek dengan berfikir kritis (Mutmainah, 2016:3). Model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan inovatif dalam proses pembelajarannya. *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menyelidiki masalah dunia nyata melalui kerja kelompok dengan menerapkan proyek (Sudrajat dan Hernawati, 2020:26). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project based learning* adalah model

pembelajaran yang menyenangkan karena menggunakan penerapan proyek dalam proses pembelajarannya yang membuat siswa menjadi lebih aktif dan inovatif dalam belajar melalui kerja kelompok.

Dalam pelaksanaannya, *project based learning* memiliki tahapan-tahapan/sintaks dalam pelaksanaannya. Tahapan *project based learning* menurut Sudrajat dan Hernawati (2020) ada 6 tahapan, yaitu: 1) pengenalan masalah/penentuan pertanyaan mendasar), 2) penyusunan rancangan proyek, 3) penyusunan rencana kerja, 4) pelaksanaan dan monitoring proyek, 5) pengujian hasil/ presentasi), serta 6) evaluasi dan refleksi. Sedangkan Krajcik & Shin (2014) menjelaskan bahwa ada 6 keunggulan *Project Based Learning*, antaranya adalah 1) mendorong siswa untuk bertanya, 2) fokus pada tujuan pembelajaran, 3) partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, 4) kerjasama antar siswa, 5) penggunaan kontruksi teknologi, dan 6) terwujudnya atau terciptanya penemuan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memilih penggunaan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran dasar *fashion design* pada siswa kelas X tata busana 4 di SMKN 6 Surabaya untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil kreativitas siswa dalam membuat *moodboard*.

## METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa deskriptif kuantitatif dengan jenis *pre-experimental design one-shoot case study* dengan desain:

$$X \rightarrow O$$

Keterangan:

X = pengajaran pada kelas yang diperlakukan dengan pembelajaran *project based learning*.

O = hasil kreativitas siswa dalam membuat *moodboard*.

Dengan sasaran penelitian siswa kelas X tata busana 4 SMKN 6 Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes kreativitas siswa dan kuisioner/ angket. Intrumen pengumpulan datanya yaitu dengan data hasil observasi kegiatan pembelajaran dan data penilaian hasil kreativitas siswa. Teknik analisis data untuk observasi aktivitas pembelajaran dengan mencari rata-rata dengan rumus.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

F = jumlah seluruh nilai dari setiap observer

N = banyaknya subjek /jumlah observer

**Tabel 1. Kategori keterlaksanaan observasi model pembelajaran.**

Persentase	Kriteria
81%- 10%	Sangat baik
61%- 80%	Baik
41%- 60%	Cukup
21%- 40%	Buruk
0%- 20%	Sangat buruk

Analisis data hasil belajar dan kreativitas siswa terdiri dari tes kinerja/ tes psikomotor. Dalam penilaian hasil tes dilakukan mengikuti indikator penilaian sesuai dengan rubrik penilaian hasil, dengan kategori penilaian kreativitas sebagai berikut:

**Tabel 2. Kategori Skor Penilaian Kreativitas Pada Rubrik Penilaian**

Penilaian	Nilai
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup baik	2
Kurang baik	1

Total jumlah keseluruhan dari hasil yang didapatkan kemudian diolah kembali untuk mendapatkan nilai dengan menggunakan:

$$\text{Nilai} = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

F = total seluruh nilai yang diperoleh

N = skor maksimum

Setelah nilai siswa didapatkan dengan menghitung rumus diatas, kemudian seluruh nilai siswa di olah untuk mencari rata-rata kelasnya dengan menggunakan cara:

$$R = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

R = rata-rata nilai

$\sum x$  = total seluruh nilai siswa

$\sum N$  = total siswa

Yang kemudian hasil rata-rata yang telah didapatkan dikategorisasikan kedalam bentuk sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik.

**Tabel 3. Kategori Kriteria Nilai Hasil Belajar siswa**

Nilai	Kriteria
85-100	Sangat baik
70-84	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang

Analisis statistik deskriptif yang digunakan adalah dengan teknik regresi tunggal/ sederhana yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 22. Untuk menguji pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat digunakan uji regresi sederhana/ tunggal, dengan syarat bahwa data yang digunakan harus berdistribusi normal. Pada dasarnya pengambilan keputusan uji regresi sederhana mengacu pada perbandingan nilai<sub>signifikansi</sub> dengan nilai probabilitas 0,05 yang diperoleh, yang dimana:

1. Apabila nilai<sub>signifikansi</sub> < 0,05, maka variabel X<sub>(bebas)</sub> berpengaruh terhadap variabel Y<sub>(terikat)</sub>.
2. Apabila nilai<sub>signifikansi</sub> > 0,05, maka variabel X<sub>(bebas)</sub> tidak berpengaruh terhadap variabel Y<sub>(terikat)</sub>.

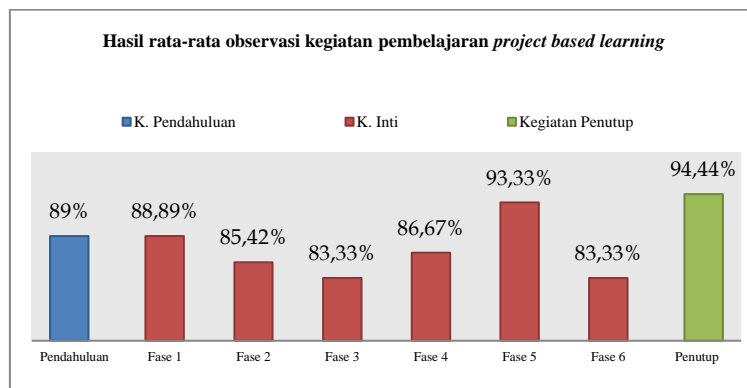
**Tabel 4. Interpretasi koefisien korelasi R**

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0.80-1.00	Sangat kuat
0.60-0.799	Kuat
0.40-0.599	Cukup kuat
0.20-0.399	Rendah
0.00-0.199	Sangat rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aktivitas pembelajaran dengan Model project Based learning Pada Kegiatan Guru dan Siswa

Model pembelajaran project based learning pada pelajaran dasar fashion design terutama dalam membuat moodboard dengan teknik kolase yang dilakukan dalam 3 pertemuan. Selama proses pembelajaran, aspek yang diamati adalah kegiatan selama pembelajaran dikelas. Pengamat terdiri dari, dua guru SMK yang merupakan guru mata pelajaran dasar fashion design (DFD) dan satu mahasiswa busana. Dari hasil penelitian yang didapatkan, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dapat diketahui pada diagram 1.



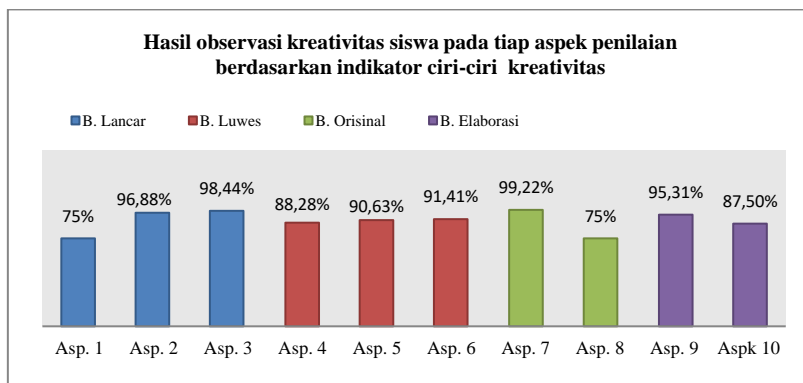
**Diagram 1. Perolehan Rata-Rata Kegiatan Pembelajaran**

Berdasarkan hasil diagram, dapat diketahui bahwa hasil pembelajaran dengan model pembelajaran project based learning pada kegiatan pendahuluan memperoleh rata-rata sebesar 89% termasuk kategori sangat baik. Kegiatan inti mendapat rata-rata sebesar 86,83% termasuk kategori sangat baik dengan perolehan rata-rata tiap fasenya, di fase-1 mendapat 88,89%, fase-2 sebesar 85,42%, fase-3 sebesar 83,33%, fase-4 sebesar 86,67%, fase-5 sebesar 93,33%, dan fase-6 sebesar 83,33%. Sedangkan pada kegiatan penutup mendapat rata-rata sebesar 94,44% termasuk kategori sangat baik. Sehingga secara keseluruhan dari kegiatan pembelajaran diatas memperoleh rata-rata dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Cahyani (2019:21) bahwa aktivitas guru merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai petunjuk dan fasilitator dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kizkapan & Bektas (2017) bahwa siswa dapat menjadi lebih aktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir praktis, selain itu juga siswa dapat menyampaikan, mendengar dan merefleksikan idenya pada orang lain serta bekerjasama dalam tim untuk menyelesaikan tugasnya secara efektif dengan berfokus pada kreativitas yang dimiliki (Cahyani, 2019:60-61). Selain itu, pembelajaran dengan *project based learning* membuat *moodboard* dengan teknik kolase pada mata pelajaran dasar *fashion design* termasuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata nilai sebesar 90,09%. Hal ini sesuai dengan pendapat Cahyani (2019:169) yang menyatakan bahwa pembelajaran *project based learning* merupakan pendekatan yang efektif yang berfokus pada kreativitas berfikir siswa dalam pemecahan masalah dan interaksi sesama teman sebaya dengan menggunakan pengetahuan baru dan untuk menciptakan.

### Analisis hasil tes kreativitas siswa dengan model pembelajaran project based learning

Hasil tes kreativitas siswa diperoleh dari hasil kreativitas siswa dalam membuat moodboard dengan teknik kolase pada model pembelajaran project based learning. Hasil nilai tes kreativitas didapatkan sesuai dengan kisi-kisi dan rubrik penilaian yang telah dibuat berdasarkan ciri-ciri kreativitas terdiri dari 4 indikator yang dibagi menjadi 10 aspek penilaian.

Penilaian kreativitas ini diberikan pada saat proses pembelajaran dan saat siswa maju didepan kelas untuk mempresen-tasikan hasil kerjanya dengan hasil seperti berikut:



**Diagram 2. Perolehan Rata-Rata Persentase Pada Tiap Aspek Penilaian Berdasarkan Indikator Ciri-Ciri Kreativitas**

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa pada indikator berpikir lancar terdiri dari tiga aspek yang memperoleh rata-rata sebesar 90,11% yang dimana pada aspek 1 mendapat nilai rata-rata persentase sebesar 75%, aspek 2 sebesar 96,88% dan pada aspek 3 sebesar 98,44%. Pada indikator berpikir luwes terdiri dari tiga aspek yang memperoleh rata-rata sebesar 90,11% yang dimana pada aspek 4 mendapat nilai rata-rata persentase sebesar 88,28%, aspek 5 sebesar 90,63% dan pada aspek 6 sebesar 91,41%. Pada indikator berpikir orisinal terdiri dari dua aspek yang memperoleh rata-rata sebesar 87,11% yang dimana pada aspek 7 mendapat nilai rata-rata persentase sebesar 99,22%, dan aspek 8 sebesar 75%. Pada indikator berpikir elaborasi terdiri dari dua aspek yang memperoleh rata-rata sebesar 91,4% yang dimana pada aspek 9 mendapat nilai rata-rata persentase sebesar 95,31%, dan aspek 10 sebesar 87,5%. Sehingga dari 4 indikator diatas memiliki rata-rata nilai sebesar 89,67%, yang dimana dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa termasuk kedalam kategori sangat baik. Data hasil nilai kreativitas siswa membuat moodboard dapat dilihat pada table 4.1 yaitu:

**Table 1. Hasil Nilai Kreativitas siswa Kelas X Membuat Moodboard Dengan Model Pembelajaran Project based learning**

No	Jumlah siswa	Nilai siswa
1	1	80
2	4	83
3	7	88
4	5	90
5	10	93
6	5	95
<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	
<b>Total nilai</b>		<b>2883</b>

Data hasil nilai siswa dalam membuat moodboard dengan model pembelajaran project based learning nilai rata-ratanya dapat dihitung dengan:

$$R = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Maka:

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{jumlah seluruh nilai siswa}}{\text{jumlah siswa}} \\ &= \frac{2883}{32} \\ &= 90,01 \end{aligned}$$



Sehingga dapat dihitung skor rata-rata kelas hasil belajar siswa dalam membuat moodboard dengan teknik kolase dengan model pembelajaran project based learning pada pelajaran dasar fashion design dikelas X tata busana 4 yaitu sebesar 90,01 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 80 yang dapat dikategorikan kedalam kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan rasa kreativitas yang dimiliki siswa dalam membuat moodboard dengan teknik kolase sesuai sumber ide yang dimiliki, hal ini didukung oleh pendapat Indarti (2016:29) bahwa dalam pembelajaran *project based learning* pemecahan masalah yang berbeda dapat mengembangkan ide-ide kreatif sekaligus meningkatkan dan mengembangkan keterampilan siswa. Penggunaan *project based learning* dalam membuat moodboard dan desain ini membuat siswa untuk memunculkan rasa kreativitasnya yang mengacu pada 4 indikator kreatif yang mendapatkan rata-rata persentase sebesar 89,67% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Cahyani (2019:165) bahwa *project based learning* ini dapat mendorong tumbuhnya rasa untuk kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis pada siswa.

### Pengaruh pembelajaran project based learning terhadap kreativitas siswa

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam penelitian penggunaan model pembelajaran project based learning terhadap kreativitas yang dimiliki siswa yaitu dengan menggunakan uji regresi tunggal atau regresi sederhana. Dengan data yang digunakan yaitu dengan data hasil respon siswa dan hasil nilai kreativitas siswa. Dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil kreativitas siswa menggunakan aplikasi SPSS 22. Sebelum dilakukan tes regresi, perlu dilakukan uji normalitas pada data yang dibutuhkan dengan menggunakan uji kolmogorov-Smirnov test, yaitu sebagai berikut:

Jika diketahui bahwa:

$H_0$  (diterima) = berdistribusi normal

$H_1$ (ditolak) = tidak berdistribusi normal

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai kreativitas siswa	Respon angket siswa
N		32	32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	8,928	33,156
	Std. Deviation	,3726	2,6164
	Most Extreme Differences		
	Absolute	,189	,149
	Positive	,128	,149
	Negative	-,189	-,083
Test Statistic		,189	,149
Asymp. Sig. (2-tailed)		,053 <sup>c</sup>	,069 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. C calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sehingga diketahui bahwa dengan uji tes Kolmogorov Smirnov ini, memperoleh nilai probabilitas 0,053 untuk data nilai kreativitas siswa dan data respon siswa 0,069. Di mana 0,053 dan 0,069 > 0,05, dan  $H_0$  diterima. Sehingga dinyatakan bahwa kedua data nilai kreativitas siswa dan data respon siswa berdistribusi normal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari (2014:149) bahwa jika telah diketahui bahwa kelas berdistribusi normal, maka kelas tersebut dapat dinyatakan layak untuk dijadikan sampel.

Variabel independen yang digunakan adalah model pembelajaran project based learning dan variabel dependennya adalah hasil kreativitas siswa.

ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	69,365	1	69,365	5,403	,027 <sup>b</sup>
	Residual	385,127	30	12,838		
	Total	454,492	31			

a. Dependent Variable: Nilai Kreativitas Siswa  
 b. Predictors: (Constant), Respon Angket Siswa

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa:

Nilai  $F_{hitung} = 5,403$  dengan tingkat signifikansi  $0,027 < 0,05$ , maka uji regresi dapat digunakan untuk memprediksi adanya pengaruh antara variabel respon angket siswa dalam pembelajaran project based learning (X) terhadap variabel hasil kreativitas siswa (Y).

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,511 <sup>a</sup>	,262	,237	3,752

a. Predictors: (Constant), Respon Angket Siswa

Dapat diketahui bahwa besarnya nilai korelasi (r) adalah 0,511 yang dimana artinya besarnya pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap hasil kreativitas siswa adalah sebesar 0,511 yang pada tabel interval koefisiensi termasuk kedalam tingkat hubungan yang cukup kuat.

## SIMPULAN

Aktivitas pembelajaran *project based learning* dalam membuat *moodboard* pada mata pelajaran dasar *fashion design* di SMK Negeri 6 Surabaya dapat dikatakan berhasil serta terlaksana dengan baik dan perolehan rata-rata sebesar 90,09% termasuk kategori sangat baik. Hasil kreativitas siswa dalam membuat *moodboard* dengan teknik kolase dikelas X Tata busana 4 mendapat kategori sangat baik dengan persentase sebesar 89,67%, dan rata-rata nilai kela sebesar 90,01 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 80. Penggunaan model pembelajaran *project based learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil kreativitas siswa dalam membuat *moodboard* dengan nilai korelasi sebesar 0,511 yang pada tabel interpretasi koefisien korelasi R dengan rentang 0,40-0,599 termasuk dalam tingkat hubungan yang cukup kuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bestari & Ishartiwi. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media *Moodboard* Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol i3(2): hal 122-137.
- BSKAP Kemendikbudristek. 2022. Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.
- Cahyani, Rita. 2019. "Model Pembelajaran *Project based learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Pengembangan Bisnis Busana di SMK Negeri 1 Buduran". *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*. Vol i8(3):164-170.
- Indarti. 2016. "Implementing *Project Based Learning (PBL)* Infinal Collection To Improve The Quality Of Fashion Design Student". *Innovation Of Vocational Technology Education*. Vol 12(1): pp 22-30.
- Kizkapan & Bektaş. 2017. "The Effect of *Project based learning* on Seventh Grade Students' Academic Achievement". *International Journal of Instruction*. Vol 10(1): pp 37-54.
- Krajcik & Shin. 2014. *The Cambridge Handbook of The Learning Sciences: Second Edition*. Cambridge: Cambridge University Press.



- Mutmainah, Rizqi. 2016. "Pengaruh *Project based learning* Terhadap Pencapaian Kompetensi Dasar Teknologi Menjahit Di SMK N 6 Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Teknik Busana*. Vol 5(3): hal 1-1.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, Aprillia. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Diklat Teknik Pemrograman Berbasis Kurikulum 2013 SMK Negeri 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol 03(2):145-149.
- Sianturi, Dame Elfrida . 2014. "Hubungan Pengetahuan Desain Busana Dengan Hasil Menggambar Busana Kreasi Pada Siswa SMK Negeri 8 Medan". *Jurnal PTK Universitas Negeri Medan*. Vol 16 (2): hal 106-112.
- Sudrajat, Ajat dan Hernawati, Eneng. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan Dan Keagamaan Kementerian Agama RI.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Styaningsih, Tantri. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Trend Mode Appmi Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Pada Mata Pelajaran Menggambar Busanadi SMK Diponegoro Depok*. Skripsi tidak diterbitkan. PPs Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yunastiti, Sindu. 2014. *Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Moodboard Pada Mata Diklat Menggambar Busana Siswa Kelas XI di SMKN 1 Sewon*. Skripsi tidak diterbitkan. PPs Universitas Negeri Yogyakarta.