
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DALAM MATA KULIAH PENDIDIKAN KONSUMEN PADA MAHASISWA TATA BUSANA

Syarifah Suryana¹, Nurhijrah²

Email : syarifahsuryana@unm.ac.id¹, nurhijrah@unm.ac.id²

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Konsumen pada mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar konsentrasi Tata Busana melalui penerapan metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi kualitatif yaitu memanfaatkan data kualitatif kemudian dijabarkan secara deskriptif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 3 (tiga) sebanyak 30 orang. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) terbukti mampu menggali kemampuan dan potensi wirausaha mahasiswa melalui luaran yang dicapai, yaitu penilaian akhir dari proyek ini adalah luaran secara tertulis yakni laporan perkembangan proyek selama proses pengerjaan proyek dan evaluasi atas kendala yang ditemukan selama pengerjaan proyek.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Pendidikan Konsumen, Tata Busana

Abstract

This study aims to optimize the learning of the Consumer Education Course for Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK)'s students at the Faculty of Engineering, Universitas Negeri Makassar concentrating on Fashion Design through the application of a project-based learning method. The collection of data used in this study is a qualitative description, namely utilizing qualitative data and then describing it descriptively. The subjects of this study were 3rd semester students. The results of this study found that the project-based learning method was proven to be able to explore the abilities and potential of student entrepreneurs through the outputs achieved, namely the final assessment of this project was a written output, namely a project progress report during the project work process and an evaluation of the obstacles encountered. found during project work.

Keywords: *Project Based Learning, Consumer Education, Fashion Education*

PENDAHULUAN

Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) konsentrasi Tata Busana merupakan mahasiswa dengan jenjang Strata Satu (S1) yang lulusannya memiliki kompetensi dan keterampilan di bidang *fashion* dan busana. Sesuai dengan kurikulum, S1 PKK konsentrasi

Tata Busana menghasilkan lulusan yang terampil melaksanakan pekerjaan di bidang tata busana

berdasarkan analisis konsep dengan menerapkan IPTEK, sehingga dapat dengan tepat dalam mengambil keputusan serta cermat dalam mengelola usaha di bidang busana.

Salah satu keunggulan mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) konsentrasi Tata Busana dalam dunia kerja yakni mampu menentukan pilihan karir dalam bekerja secara lebih fleksibel dan leluasa di dunia usaha maupun dunia industri. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, informasi dan digital, mahasiswa juga memiliki preferensi pilihan pekerjaan yang lebih luas sesuai dengan *skill* dan kompetensi yang dimiliki.

Adapun bidang kerja yang relevan dengan *skill* dan kompetensi tersebut antara lain meliputi : Tenaga Pendidik (Guru), Instruktur *Fashion*, *Pattern Makers*, *Fashion Entrepreneur*, maupun *Fashion Designer*, Salah satu preferensi bidang kerja yang memiliki peluang besar untuk berkembang yakni *entrepreneur* atau wirausaha. Hal ini didukung dengan adanya berbagai Mata Kuliah yang mendorong mahasiswa lebih paham dan mengerti situasi yang terjadi pada dunia usaha, karakteristik produsen sebagai penyedia produk serta konsumen sebagai penikmat barang dan jasa yang tersedia seperti Mata Kuliah Kewirausahaan, Pengelolaan Usaha Busana serta Pendidikan Konsumen.

Mata Kuliah Pendidikan Konsumen termasuk pada khasanah pengetahuan sosial yang berkaitan dengan perilaku produsen dan konsumen. Pada proses pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk berpikir kritis dan kreatif mahasiswa melalui keterampilan pemecahan sosial. Dalam materi pembelajarannya, banyak sekali terkandung masalah-masalah kehidupan bermasyarakat dan nilai-nilai kehidupan yang berkaitan dengan perilaku berkonsumsi dan perlindungan masyarakat konsumen. Dalam hal tersebut, sangat memungkinkan untuk melatih mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Pembelajaran dua arah dengan melibatkan mahasiswa untuk aktif, menyebabkan perkuliahan ini menjadi sangat menarik bagi mahasiswa. Dalam kehidupan bermasyarakat

individu, mahasiswa merupakan aktor sosial (*social actor*).

Salah satu kemampuan yang dituntut untuk menjadi seorang aktor sosial yang baik adalah mengambil keputusan secara nalar atau *well informed and reasoned decision making*. Kemampuan tersebut akan tercermin melalui proses pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa terlibat dalam berbagai bentuk kegiatan pemecahan masalah, baik secara individual maupun kolektif. Dengan adanya mata kuliah tersebut diharapkan mampu membekali mahasiswa untuk lebih sadar dan bijak dalam menghasilkan produk dan jasa sesuai dengan bidang keahliannya serta mengembangkan kompetensi produknya dalam pangsa pasar sehingga peluang pilihan kerja menjadi semakin luas serta mampu mengisi lapangan pekerjaan.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan metode pembelajaran dengan menerapkan proyek sebagai dasar suatu pembelajaran. Mahasiswa akan terjun dan mengalami langsung serangkaian tugas kompleks berdasarkan permasalahan yang ditemukan, kemudian peserta didik menemukan solusi dari permasalahan, pengambilan keputusan, atau melakukan aktivitas investigasi, sehingga memberikan peluang bagi mahasiswa untuk bekerja secara mandiri dalam periode waktu tertentu dan diakhiri dengan presentasi produk yang realistis.

Pembelajaran berbasis proyek tepat diterapkan pada topik-topik di dalam mata kuliah yang bersifat praktik. Mahasiswa akan belajar melalui permasalahan yang secara nyata muncul di lapangan dan mencoba menyelesaikan permasalahan tersebut sesuai kondisi kenyataan yang ada. Dengan demikian, solusi atas permasalahan tersebut dapat terbukti secara nyata menyelesaikan permasalahan-permasalahan di lapangan.

Setiap orang pasti akan berkedudukan sebagai konsumen atas barang atau jasa. Sebagai konsumen, seseorang harus memahami tentang

segala sesuatu yang berkaitan dengan hak dan kewajiban konsumen. Konsumen juga harus meningkatkan kesadaran, pengetahuan, kepedulian, kemampuan dan kemandirian untuk melindungi dirinya serta menumbuhkan kembangkan sikap pelaku usaha yang bertanggungjawab. Hal ini bertujuan untuk mengangkat harkat dan martabat seseorang sebagai konsumen (Shofie, 2000).

Produk-produk yang beredar dipasaran sangat beraneka ragam, mulai dari produk yang layak untuk digunakan hingga produk yang diragukan keamanannya. Produk yang layak untuk digunakan dapat dilihat dengan mencermati label-label yang tertera di dalam kemasan produk, misal jenis bahan, keaslian produk, proses perawatan dan penyimpanannya serta kualitas yang sesuai dengan harga yang diberikan. Sedang produk-produk yang konsumen perlu waspadai adalah produk yang tidak berlabel ataupun berlabel namun dipalsukan (AZ Nasution, 2000).

Pendidikan Konsumen merupakan salah satu mata kuliah program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Konsentrasi Tata Busana yang membahas hak dan kewajiban konsumen dan pelaku usaha berdasarkan atas Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) di dalam Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) pada mata kuliah tersebut.

Capaian Pembelajaran Lulusan pada Pendidikan Konsumen secara garis besar berorientasi pada kemampuan mahasiswa dalam menerapkan kemampuan dan kemandirian untuk menumbuhkan kembangkan sikap pelaku usaha yang bertanggungjawab.

Metode Belajar *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran dimana pembelajaran terpusat pada peserta didik untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara

mandiri (Saifudin, 2018). (Mulyasa, 2018) menjelaskan definisi pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik terkait dengan kehidupan nyata. (Halim Purnomo dan Yunahar Ilyas, 2019) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang disusun berdasarkan proyek.

Lebih lanjut, (Thomas, 2005) menjelaskan tentang pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut. *“Projects are complex tasks, based on challenging questions or problems, that involve students in design, problem-solving, decision making, or investigative activities, gives students the opportunity to work relatively autonomously over extended periods of time; and culminate in realistic products or presentations”*.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa proyek merupakan serangkaian tugas kompleks berdasarkan permasalahan yang ditemukan, kemudian mahasiswa menemukan solusi dari permasalahan, pengambilan keputusan, atau melakukan aktivitas investigasi, sehingga memberikan peluang bagi peserta didik bekerja secara mandiri dalam periode waktu tertentu dan diakhiri dengan presentasi produk yang realistis.

Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran berbasis proyek dimana peserta didik mengerjakan serangkaian tugas kompleks melalui pengalaman langsung secara mandiri dengan menerapkan konsep dan teori yang telah dipelajari, dan memodifikasinya untuk kepentingan penyelesaian masalah tersebut. Dengan cara demikian, peserta didik akan menemukan pengetahuan dan keterampilan baru yang dapat diterapkan pada pengalaman berikutnya.

Proyek berbasis proyek memiliki lima karakteristik utama, yaitu: (1) proyek bersifat terpusat dan merupakan bagian di dalam

kurikulum, artinya siswa belajar sesuatu di dalam kurikulum; (2) proyek difokuskan pada pertanyaan/ masalah yang mendorong peserta didik mempelajari konsep dan prinsip inti dari topik kurikulum; (3) proyek melibatkan peserta didik pada penyelidikan konstruktivisme; (4) proyek berpusat pada peserta didik dengan mengutamakan kemandirian, pilihan, durasi kerja, fleksibilitas, dan tanggungjawab; (5) proyek bersifat realistis dalam kehidupan nyata, dan bukan merupakan simulasi sekolah

(Thomas, 2005) bahwa pembelajaran berbasis proyek memfasilitasi siswa untuk belajar dengan kualitas lebih mendalam daripada model pembelajaran bersifat konvensional lainnya, dan siswa mampu memahami dan menerapkan ilmu sesuai dengan kenyataan di dunia kerja dan usaha.

(Indarti, 2016) menyampaikan bahwa pembelajaran berbasis proyek melibatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah pada disiplin ilmu tertentu berdasarkan masalah yang muncul di kehidupan nyata. Berdasarkan karakteristik tersebut, maka dapat disimpulkan model pembelajaran ini dapat diterapkan saat pengajar ingin mengkondisikan pembelajaran berpusat pada peserta didik, dan pengajar ingin mengembangkan kemampuan berpikir kreatif atas konsep-konsep teori yang telah dipelajari atas suatu permasalahan di dalam suatu proyek.

Berdasarkan paparan yang telah disampaikan di atas, maka peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*) sebagai metode pembelajaran mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Konsentrasi Tata Busana mata kuliah Pendidikan Konsumen. Artikel ini akan menjelaskan tahapan pembelajaran mata kuliah Pendidikan Konsumen dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*) dan bagaimana metode ini dapat menggali kemampuan dan potensi wirausaha mahasiswa sebagai seorang produsen dan konsumen dan meningkatkan kesadaran,

pengetahuan, keperdulian, kemampuan dan kemandirian untuk melindungi dirinya serta menumbuh kembangkan sikap pelaku usaha yang bertanggungjawab (Suryana, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi dan pengamatan mendalam terhadap mahasiswa atas data-data yang berkaitan dengan potensi dan kemampuan dan potensi wirausaha mahasiswa sebagai seorang produsen dan konsumen.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Konsentrasi Tata Busana di Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar semester 3 yang berjumlah 30 orang mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai mahasiswa setelah menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek/ *Project Based Learning* (PjBL) pada mata kuliah Pendidikan Konsumen secara umum sangat baik dan menunjukkan potensi serta kemampuan mahasiswa dalam menerapkan kemampuan dan kemandirian untuk menumbuh kembangkan sikap pelaku usaha yang bertanggungjawab.

Hasil penilaian akhir berasal dari penilaian proses (monitoring kemajuan dalam proyek), dan penilaian akhir. Penilaian proses diperoleh melalui pengamatan dan evaluasi proyek yang dilakukan secara berkala. Evaluasi secara berkala per pertemuan dilakukan dengan tujuan melihat dan mengamati kemajuan mahasiswa selama proses mengerjakan proyek.

Tahapan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam pembelajaran mata kuliah Pendidikan Konsumen adalah sebagai berikut.

1. Dosen mengajukan pertanyaan mendasar dan/ atau permasalahan mendasar kepada mahasiswa terkait dengan bagaimana strategi orang lain untuk menjalankan/

mengembangkan bisnis atau usaha *fashion* sehingga mampu menjangkau pasar luas, efektif, dengan biaya yang efisien bagi usaha pemula maupun menengah. Salah satu kendala usaha/ bisnis tidak berjalan dengan baik adalah produk yang dibuat kurang menjangkau pasar secara luas, serta konsumen kurang tertarik sehingga penjual dan pembeli tidak bertemu, dan biaya promosi yang tidak murah.

2. Mahasiswa mengumpulkan informasi dan membuat daftar list media yang dapat diterapkan untuk menjalankan/ mengembangkan bisnis *fashion*, media yang diperlukan untuk memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas usaha. Mahasiswa kemudian menggali informasi dan menyusun daftar media yang dapat memenuhi ketentuan pasar konsumen secara luas, efektif, dan efisien biaya.
3. Mahasiswa melakukan pengamatan jenis media sosial serta *e-commerce* yang potensial untuk dimasuki di dalam pembelajaran dengan cara mempelajari masing-masing keunggulan dan kelemahan dari masing-masing media sosial dan *e-commerce* tersebut.
Berdasarkan hasil pengamatan, maka diperoleh media sosial yang potensial yaitu Instagram dan Tiktok, karena memiliki user terbesar saat ini, dan memiliki banyak fitur promosi gratis yang dapat digunakan. Sementara dipilih Shopee sebagai *e-commerce* dengan jumlah user terbesar dan metode transaksi teraman. Kedua media ini nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran di dalam proyek mahasiswa dalam berwirausaha dengan menggunakan media digital berbasis proyek.
4. Pada setiap sub proyek dosen melakukan pendampingan sebagai fasilitator dan evaluator. Mahasiswa dipantau perkembangannya pada setiap sub proyek sehingga mahasiswa dapat menjalankan sub

proyek sesuai dengan target durasi yang telah ditentukan. Apabila ditemukan kendala selama di dalam pelaksanaan proyek, maka kendala tersebut didiskusikan bersama dengan dosen di dalam tatap muka untuk ditemukan solusi bersama.

5. Evaluasi dilakukan pada setiap tatap muka per minggu per individu. Hasil keempat sub proyek tersebut selanjutnya didokumentasikan dan dilaporkan secara tertulis dalam bentuk laporan. Laporan berisi tentang perkembangan usaha yang dilakukan dengan menggunakan media digital berbasis online tersebut. Kendala dan solusi selama proyek berlangsung disampaikan sebagai bagian dari evaluasi.

Penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek memiliki berbagai keunggulan. Proyek dilakukan sesuai kondisi nyata di lapangan. Sehingga, kendala yang ditemukan adalah kendala nyata yang dihadapi di dunia usaha, seperti bagaimana mengadakan produk, mempromosikan produk, berkomunikasi dengan konsumen, menarik konsumen agar melakukan pembelian, dan lain sebagainya. Pada proyek mata kuliah Pendidikan Konsumen, mahasiswa ditantang untuk memasarkan produk pada konsumen nyata, sehingga mendapatkan respon nyata dari konsumen. Setiap respon yang dihasilkan konsumen nyata, bisa sangat berbeda-beda dan menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa. Produk dengan tampilan yang menarik akan mendatangkan konsumen dan penjualan.

Beberapa kendala umum yang ditemukan mahasiswa selama proyek berlangsung antara lain berkaitan dengan modal untuk pengadaan produk yang dijual. Berdasarkan kendala tersebut, mahasiswa dapat mengupayakan dengan cara metode pengadaan berupa *made by order*, sehingga barang hanya akan dibuat saat ada pesanan. Alternatif lainnya, bagi mahasiswa yang sama sekali tidak bisa menjangkau modal,

bisa memulai sebagai *reseller* terlebih dahulu. Jenis usaha bersifat *made by order*, sampel produk perlu dibuat beberapa *item* tergantung tingkat kesulitan produk.

Kendala lainnya yaitu produk belum mendatangkan konsumen, maka mahasiswa melakukan evaluasi meliputi kualitas produk, relevansi harga dengan produk, atau intensitas promosi yang dilakukan. Mahasiswa ditantang untuk terus melakukan perbaikan, sehingga sampai pada saat mendatangkan konsumen dan penjualan produk. Dengan demikian, capaian pembelajaran mahasiswa tercapai dalam kondisi nyata di lapangan.

PENUTUP

Simpulan

Pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu metode belajar yang menekankan proyek sebagai sarana belajar mahasiswa. Proyek berdasarkan situasi nyata di lapangan sehingga kendala yang dihadapi, adalah kendala riil dihadapi di lapangan. Proyek yang diberikan bertujuan untuk menjawab pertanyaan atau permasalahan utama pada suatu topik, sehingga mahasiswa belajar untuk mencari berbagai alternatif solusi atas berbagai permasalahan tersebut berdasarkan situasi nyata. Pembelajaran berbasis proyek melatih mahasiswa untuk mengkombinasikan pengetahuan dasar yang telah mereka miliki, dengan pengetahuan baru yang diperoleh selama mengerjakan proyek untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada. Hal tersebut dikarenakan metode pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) proyek bersifat terpusat dan merupakan bagian di dalam kurikulum, (2) proyek berbasis pada pertanyaan dan permasalahan utama, (3) proyek melibatkan mahasiswa, (4) proyek berorientasi pada mahasiswa, dan (5) proyek bersifat realistis dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil pembelajaran mata kuliah Pendidikan Konsumen dengan menerapkan

metode pembelajaran berbasis proyek ditemukan bahwa metode *Project Based Learning* terbukti mampu menggali kemampuan dan potensi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Konsentrasi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar dalam hal promosi, dan pemasaran berbasis langsung dan *online*, yaitu media sosial dan *e-commerce*. Mahasiswa merasakan langsung pengalaman mulai dari awal usaha, melakukan promosi dan pemasaran untuk mengenalkan produk kepada konsumen, melakukan transaksi dengan calon konsumen, dan penjualan produk secara langsung kepada konsumen riil melalui media digital berbasis *online*. Berbagai kendala yang ditemukan di dalam proyek seperti kendala dalam menarik konsumen atas produk yang ditawarkan, berkomunikasi dengan calon konsumen, bertransaksi, dan menjaga ketersediaan produk, dapat memiliki perlakuan yang berbeda-beda meskipun dalam kasus yang sama.

Pengalaman tersebut hanya dapat diperoleh mahasiswa dengan cara terjun langsung dalam memproduksi produk secara online melalui pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis proyek terbukti mampu menggali kemampuan dan potensi wirausaha mahasiswa melalui luaran yang dicapai, yaitu penilaian akhir dari proyek ini adalah luaran secara tertulis yakni laporan perkembangan proyek selama proses pengerjaan proyek dan evaluasi atas kendala yang ditemukan selama pengerjaan proyek.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat peneliti sampaikan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek secara tidak langsung menggali minat berwirausaha serta dapat disarankan agar minat tersebut dapat ditingkatkan lewat pembinaan secara kontinu agar mahasiswa mampu bersaing di era digitalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- AZ Nasution. (2000). *Hukum Perlindungan Konsumen : Suatu Pengantar*. Jakarta: Daya Widya.
- Halim Purnomo dan Yunahar Ilyas. (2019). *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta: K-Media.
- Indarti. (2016). Implementing Project-Based Learning (PBL) in Final Collection to Improve the Quality of Fashion Design Student. *Innovation of Vocational Technology Education*, 22-30.
- Mulyasa. (2018). *Impelementasi Kurikulum 2013 Revisi : Dalam Era Revolusi Industri 4.0* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Saifudin. (2018). *Project Based Learning dalam Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Mediaguru Digital Indonesia.
- Shofie, Y. (2000). *Konsumen, Perlindungan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Suryana, S. (2022). Pengaruh Hasil Belajar Mata Kuliah Pengelolaan Usaha Busana Terhadap Minat Mahasiswa Menjadi Entrepreneur di Bidang Tata Busana. *Pesona*, 52-57.
- Thomas, R. (2005, January). Online Project-Based Learning: How Collaborative Strategies and Problem Solving Processes Impact Performance. *Journal of Interactive Learning Research* , Volume 16, Number 1.