

Peningkatan Keterampilan Mendesain Busana Menggunakan Moodboard

Hervianti¹, Hamidah Suryani²

Email: hervianti10@gmail.com¹, hamidah.suryani@unm.ac.id²

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *moodboard* pada mata pelajaran desain dan produksi busana siswa kelas X busana 1 di SMKN 8 Makassar, dan (2) Mengetahui peningkatan keterampilan mendesain busana dengan memanfaatkan media *moodboard* pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana siswa kelas X Busana 1 di SMKN 8 Makassar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Busana 1 SMKN 8 Makassar pada semester satu yang berjumlah 33 orang. Data penelitian diperoleh dengan teknik *pre test* dan *post test* pada ranah kognitif. Dan lembar unjuk kerja untuk mengukur ranah psikomotor. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan 1) Gambaran pelaksanaan pembelajaran desain dan produksi busana di SMKN 8 Makassar menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) di mana pada tes awal rata-rata siswa masih tidak tahu apa yang dimaksud dengan *moodboard*. Pada siklus I hanya sebagian siswa yang mulai memperhatikan penjelasan guru, dan pada siklus II rata-rata siswa sudah mulai tertarik membuat *moodboard*. 2) Terdapat peningkatan signifikan penggunaan media *moodboard* pada proses pembelajaran desain dan produksi busana, hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I nilai aspek kognitif adalah 69 dengan ketuntasan hasil belajar 45%, pada siklus II meningkat menjadi rata-rata 81 dengan ketuntasan belajar 91%. Siklus I ranah psikomotor rata-rata siswa 72 dengan ketuntasan belajar 42% meningkat menjadi rata-rata 80 dengan ketuntasan belajar 88% pada siklus II. Hasil peningkatan rata-rata ranah kognitif dari siklus I ke siklus II sebanyak 12 dengan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 46%. Hasil peningkatan rata-rata ranah psikomotor dari siklus I ke siklus II sebanyak 8 dengan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 46%.

Kata Kunci: Keterampilan, Mendesain Busana, *Moodboard*

Abstract

This research is classroom action research. The objectives of this research are: (1) To find out the description of the implementation of learning using moodboard media in fashion design and production subjects for class clothing production for class X clothing 1 students at SMKN 8 Makassar, and (2) Knowing how to improve fashion design skills by utilizing moodboard media in the fashion design and production subject of class X fashion 1 students at SMKN 8 Makassar. The subjects of this research were 33 students of Class X Fashion 1 at SMKN 8 Makassar in the first semester. Research data was obtained using pre-test and post-test techniques in the cognitive domain. And performance sheets to measure the psychomotor domain. The data analysis technique used is descriptive analysis. The research results show 1) An overview of the implementation of fashion design and production learning at SMKN 8 Makassar using the Project Based Learning (PJBL) learning model where in the initial test the average student still did not know what a moodboard meant. In cycle I, only some students

started to pay attention to the teacher's explanation, and in cycle II, on average, students started to be interested in making moodboards. 2) There is a significant increase in the use of moodboard media in the learning process of fashion design and production. The results of the research show that the average student learning outcomes in cycle I, the cognitive aspect score was 69 with a complete learning outcome of 45%, in cycle II it increased to an average of 81 with learning completeness 91%. In cycle I, in the psychomotor domain, the average student was 72 with a learning completeness of 42%, increasing to an average of 80 with a learning completeness of 88% in the second cycle. The results of the average increase in the cognitive domain from cycle I to cycle II were 12 with an increase in learning completeness of 46%. The results of the average increase in the psychomotor domain from cycle I to cycle II were 8 with an increase in learning completeness of 46%.

Keywords: Skills, Fashion Design, Moodboard.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek universal yang selalu harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan pernah berkembang dan berbudaya. Disamping itu, kehidupan juga akan menjadi statis tanpa ada kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Oleh karena itu, menjadi fakta yang tak terbantahkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang niscaya dalam kehidupan manusia (Yulina et al., 2023).

Pendidikan bukan hanya sebuah kewajiban, tetapi lebih dari itu pendidikan merupakan sebuah kebutuhan akan lebih berkembang dengan adanya pendidikan. Tujuan Pendidikan itu beragam, tergantung pribadi tiap individu memandang pendidikan itu sendiri, ada yang memandang pendidikan yang baik dapat memperbaiki status kerjanya, sehingga mendapatkan pekerjaan nyaman, ada pula yang memandang pendidikan adalah sebuah alat transportasi untuk membawanya menuju jenjang itu semua (Husamah., Restian, A., & Widodo, 2019)

Pendidikan terbagi dalam beberapa jenjang. Pendidikan salah satunya yaitu sekolah kejuruan yang diharapkan dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai peraturan pemerintah.

Pendidikan kejuruan merupakan tingkatan pendidikan yang menekankan pada bidang keilmuan tertentu. Keahlian yang harus dimiliki oleh siswa secara individu (mandiri) dikarenakan orientasi keberadaan SMK adalah untuk menjadi tenaga kerja ahli pada bidang keahlian tertentu. SMKN 8 Makassar merupakan salah satu sekolah SMK yang berhasil menghasilkan lulusan yang siap kerja sesuai dengan bidang yang diambil tiap orangnya. Salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMKN 8 Makassar yaitu tata busana, dimana pada kompetensi keahlian tata busana sendiri terdapat mata pelajaran desain dan produksi busana. Mata pelajaran desain dan produksi busana merupakan mata pelajaran yang berisi kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki dalam penguasaan keahlian busana (fashion) yang mencakup pemahaman selera dan gaya hidup yang kemudian diterjemahkan dalam desain dan produksi busana.

Mata pelajaran desain dan produksi busana tidak hanya sebatas mendesain busana saja, akan tetapi terdapat elemen-elemen yang terkait didalamnya termasuk pembuatan tema desain. Dalam mendesain dan penentuan tema siswa dilatih untuk memahami konsep sumber ide, seta mencari sumber ide sebagai dasar pembuatan desain. Pada mata pelajaran ini dibutuhkan

keaktivitas dari masing-masing siswa dalam menentukan tema hingga mendesain busana. Akan tetapi tidak semua siswa mudah dalam menemukan ide mendesain meskipun sudah mencari dari internet. Siswa cenderung meniru sampel gambar yang sudah jadi. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran mendesain busana adalah beberapa contoh desain yang sudah jadi. Siswa cenderung pasif, pembelajaran tergantung sepenuhnya pada inisiatif guru sebagai sumber belajar, sehingga hasil desain siswa tidak jauh berbeda dengan yang dicontohkan oleh guru. Siswa kurang mencari berbagai referensi sumber belajar. Siswa kurang mampu menggambar desain busana secara detail terlihat pada hasil desain yang belum sesuai dengan kriteria penilaian dan cenderung meniru sampel gambar. Siswa kurang mampu mengembangkan desain sesuai sumber ide ataupun tema.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan media untuk mengajak siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga diharapkan siswa memiliki pemahaman dan keterampilan yang baik dan yang pastinya berimbas terhadap hasil belajar siswa yang baik pula. Untuk itu sangat diperlukan kecocokan dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam suatu mata pelajaran yang memperhatikan masukan (*input*), proses belajar sehingga akan menentukan hasil belajar yang sesuai dalam segi teori maupun praktek. Media pembelajaran dalam setiap mata pelajaran harus diperhatikan sehingga sikap aktif, kreatif, dan inovatif akan tercapai

Dari berbagai penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, membuktikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa. Dari berbagai jenis media yang ada, peneliti memilih media *moodboard* untuk mengatasi permasalahan yang ada di lapangan. Pemilihan media ini dikarenakan media *moodboard* diharapkan dapat membantu siswa dalam menemukan ide mendesain berdasarkan sumber ide yang tertuang didalam

media *moodboard*, serta menunjang pelaksanaan pembelajaran di kelas, dapat memacu siswa dalam menemukan ide membuat desain busana dan memotivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan digunakannya media ini diharapkan dapat meningkatkan hubungan komunikasi sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Moodboard merupakan suatu komposisi ide-ide visual yang dituangkan lewat potongan-potongan gambar, biasanya dalam bentuk kolase atau *site plan*. Gambar-gambar ini berfungsi sebagai referensi untuk mengilustrasikan gambaran awal tentang suasana yang ingin dibangun melalui tema, tekstur, warna, tipografi, *layout* dan gaya ilustrasi yang akan digunakan dalam penggarapan desain (Eva, Y., & Ds, 2020).

Bertolak dari berbagai uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengungkap dan memecahkan permasalahan tersebut melalui kegiatan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Mendesain Busana Menggunakan Media *Moodboard* Di SMKN 8 Makassar”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK)/*Classroom Action Research* melalui metode deskriptif. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas (Putri, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 8 Makassar yang beralamatkan di Jalan Monginsidi No. 17, Maricaya Baru, Kec. Makassar, kota Makassar provinsi Sulawesi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media *Moodboard* Pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana.

Proses pembelajaran desain dan produksi busana dengan menggunakan media *moodboard* berjalan dengan baik dapat diketahui bahwa peneliti dapat melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan media *moodboard* dimulai dari perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi sejalan dengan model penelitian Kemmis dan Tanggart dalam (Usman, 2019).

Pada proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka dengan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah atau komunikasi dua arah dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL). Pada pertemuan pertama siswa diberikan lembar tes untuk mengetahui kemampuan siswa tentang materi yang akan diajarkan, dengan hasil tes awal rata-rata siswa masih tidak tahu apa yang dimaksud dengan *moodboard*. Pada siklus I guru mengatur strategi pembelajaran, membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan siswa *hand out* serta memberikan penjelasan apa yang dimaksud dengan *moodboard* tetapi hanya sebagian siswa yang mulai memperhatikan.

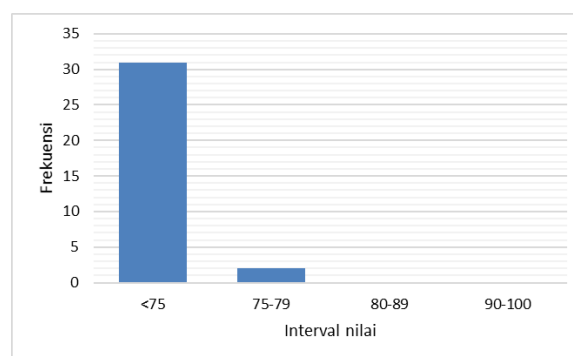
Pada siklus II dilakukan refleksi untuk proses pembelajaran siklus II lebih baik dari siklus sebelumnya. Tahap ini guru merancang strategi pembelajaran yang akan digunakan agar siswa lebih tertarik dengan *moodboard*. Pada pertemuan terakhir siklus II diberikan lembar tes untuk mengetahui apakah kemampuan siswa telah meningkat. Pada tahap ini rata-rata siswa sudah

mengalami peningkatan keterampilan mendesain setelah menggunakan media *moodboard*.

2. Mengetahui Peningkatan Keterampilan Mendesain Busana dengan Memanfaatkan Media *Moodboard* pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana

a. Deskripsi Kemampuan Awal

Dari data hasil tes awal dapat disimpulkan bahwa kategori sangat baik yaitu 0%, kategori baik yaitu 0%, kategori cukup yaitu 6%, dan kategori rendah yaitu 94%.



Gambar 1. Hasil Tes Awal Pada Mata Pelajaran Desain Dan Produksi Busana

b. Analisis Deskriptif Proses Pembelajaran Siklus I

1) Analisis Hasil Ranah Kognitif

Dapat dideskripsikan bahwa siswa dengan kategori tuntas sebanyak 15 siswa dengan persentase 45%, dan siswa dengan kategori tidak tuntas sebanyak 18 siswa dengan persentase 55% dari seluruh siswa.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif pada Siklus I pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	15	45%
<75	tidak tuntas	18	55%
Jumlah		33	100%

2) Analisis Hasil Ranah Psikomotorik

Dari table di bawah, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa ranah psikomotorik belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Oleh karena itu penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus II.

Tabel 2. Statistik Hasil Belajar Keterampilan Mendesain Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I

No	Deskripsi	Nilai
1	Jumlah Siswa	33
2	Skor Ideal	100
3	Skor Tertinggi	80
4	Skor Terendah	64
5	Rata-Rata Skor	72
6	Ketuntasan Klasikal	42%

c. Deskripsi Penilaian Proses Pembelajaran Siklus II

1) Analisis Hasil Ranah Kognitif

Diperoleh hasil bahwa dari 33 siswa setelah penerapan media *moodboard* terdapat 30 siswa dalam kategori tuntas dan 3 siswa yang termasuk dalam kategori tidak tuntas. Sehingga persentase siswa yang memenuhi KKM telah memenuhi indikator keberhasilan yang diterapkan. Maka penelitian dikatakan berhasil.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	tuntas	30	91%
<75	tidak tuntas	3	9%
Jumlah		33	100%

2) Analisis Hasil Ranah Psikomotorik

Tabel di bawah, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar mendesain siswa

ranah psikomotorik telah mencapai KKM yang telah ditentukan.

Tabel 4. Statistik Hasil Belajar Keterampilan Mendesain Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II

No	Deskripsi	Nilai
1	Jumlah Siswa	33
2	Skor Ideal	100
3	Skor Tertinggi	90
4	Skor Terendah	73
5	Rata-Rata Skor	80
6	Ketuntasan Klasikal	88%

3. Analisis Hasil Perbandingan Peningkatan Ranah Kognitif dan Psikomotorik

Berdasarkan tabel di bawah menunjukkan analisis perbandingan ranah kognitif pada siklus I dengan rata-rata 69 meningkat menjadi rata-rata 81 pada siklus II dengan total peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 12, dengan ketuntasan belajar siklus I 45% meningkat menjadi 91% pada siklus II dengan total peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 46%. Analisis perbandingan ranah psikomotorik siklus I dengan rata-rata 72 meningkat menjadi rata-rata 80 pada siklus II dengan ketuntasan belajar siklus I 42% meningkat menjadi 88% pada siklus II dengan total peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 46%.

Tabel 5. Analisis Perbandingan Peningkatan Nilai Ranah Kognitif dan Psikomotor pada Siklus I dan II

Ranah	Rata-rata kelas			Ketuntasan klasikal		
	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Kognitif	69	81	12	45%	91%	46%
Psikomotor	72	80	8	42%	88%	46%

Pembahasan

1. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Moodboard* pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana

Proses pembelajaran desain dan produksi busana dengan menggunakan media *moodboard* berjalan dengan baik dapat diketahui bahwa peneliti dapat melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan media *moodboard* dimulai dari perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi sejalan dengan model penelitian Kemmis dan Tanggart dalam (Usman, 2019).

Pada proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka dengan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah atau komunikasi dua arah dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL). Pada pertemuan pertama siswa diberikan lembar tes untuk mengetahui kemampuan siswa tentang materi yang akan diajarkan, dengan hasil tes awal rata-rata siswa masih tidak tahu apa yang dimaksud dengan *moodboard*. Pada siklus I guru mengatur strategi pembelajaran, membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan siswa *hand out* serta memberikan penjelasan apa yang dimaksud dengan *moodboard* tetapi hanya sebagian siswa yang mulai memperhatikan. Pada tahap ini masih banyak siswa yang tidak paham tentang *moodboard* sehingga proses pembelajaran dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II dilakukan refleksi untuk proses pembelajaran siklus II lebih baik dari siklus sebelumnya. Tahap ini guru merancang strategi pembelajaran yang akan digunakan agar siswa lebih tertarik dengan *moodboard*. Dilanjutkan dengan kembali membuat *moodboard* sesuai dengan tema

masing-masing kelompok. Pada tahap ini rata-rata siswa sudah mulai tertarik membuat *moodboard* dengan diberikan arahan dan bantuan dari guru.

2. Mengetahui Peningkatan Keterampilan Mendesain Busana Dengan Memanfaatkan Media *Moodboard* Pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana

Hasil peningkatan keterampilan mendesain siswa diuraikan dengan data dalam kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media *moodboard* dan sesudah menggunakan media *moodboard*. Berdasarkan data-data yang telah dikemukakan di atas, terlihat bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan media *moodboard*, hasil belajar mendesain siswa kelas X busana 1 SMKN 8 Makassar mengalami peningkatan.

Secara umum, dengan menggunakan media *moodboard* dapat meningkatkan keterampilan mendesain siswa. Hal ini relevan dengan penelitian (Tanaya, Mayuni and Angendari, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media *Moodboard* Pada Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri Seririt”, menyatakan bahwa media *moodboard* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media *moodboard* dapat meningkatkan keterampilan mendesain siswa pada mata pelajaran desain dan produksi busana kelas X busana 1 SMKN 8 Makassar. Peningkatan hasil belajar siswa ini terjadi karena setiap siswa berminat, dan aktif dalam pembelajaran, sehingga materi yang dipelajari cepat dipahami.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran menggunakan media *moodboard* pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana Kelas X Busana 1 SMKN 8 Makassar mengalami peningkatan keterampilan mendesain pada siklus II. Pada tes awal rata-rata siswa masih tidak tahu apa yang dimaksud dengan *moodboard*. Pada siklus I hanya sebagian siswa yang mulai memperhatikan penjelasan guru dan tidak tertarik membaca hand out yang telah diberikan, dan pada siklus II siswa sudah mulai tertarik membuat *moodboard* pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah atau komunikasi dua arah dengan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) dengan tempat proses belajar dilaksanakan di taman dan ruang kelas agar siswa tidak merasa bosan.

Peningkatan keterampilan mendesain siswa dapat dilihat dari hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I nilai aspek kognitif siswa adalah rata-rata 69 dengan ketuntasan belajar 45%. Aspek psikomotorik siswa dengan rata-rata 72 dengan ketuntasan belajar 42%. Pada siklus II aspek kognitif siswa meningkat menjadi rata-rata 81 dengan ketuntasan belajar 91%. Aspek psikomotorik siswa meningkat menjadi rata-rata 80 dengan ketuntasan belajar 88%.

DAFTAR PUSTAKA

- Armiznah, D. (2023) *Geogebra Matematika Geometri Menjadi Mudah*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Eva, Y., & Ds, S. (2020) *Suatu Pengantar: Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Deepublish.
- Husamah., Restian, A., & Widodo, R. (2019) *pengantar pendidikan*. UMM Press.

Putri, A.B. (2019) *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Profesionalisme Guru dan Kimpetensi Belajar Siswa*. CV Budi Utama.

Tanaya, L.M., Mayuni, P.A. and Angendari, M.D. (2022) 'Pengembangan Media *Moodboard* Pada Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Seririt', *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(1), pp. 11–19. Available at: <https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i1.43786>.

Usman, J. (2019) *Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Aceh: AcehPo Publishing.

Yulina, A. et al. (2023) 'Implementasi Kebijakan Pendidikan Karakter di MTsN 3 Palas', *Journal on Education*, 5(2), pp. 3178–3183. Available at: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.983>.