

## Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan *Softskill* Mahasiswa S1 Tata Busana Pada Mata Kuliah Konstruksi Busana Wanita

Mujahidah<sup>1</sup>, Haerani<sup>2</sup>, St. Aisyah<sup>3</sup>

Email: [mujahidahamid8@gmail.com](mailto:mujahidahamid8@gmail.com)<sup>1</sup>, [haerani@unm.ac.id](mailto:haerani@unm.ac.id)<sup>2</sup>, [st.aisyah@unm.ac.id](mailto:st.aisyah@unm.ac.id)<sup>3</sup>

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

### Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui (1) penerapan *Project Based Learning* bagi mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah Konstruksi Busana Wanita (2) tingkat kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana dengan penerapan model *Project Based Learning* pada mata kuliah Konstruksi Busana Wanita (3) pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah *Konstruksi Busana Wanita*. Penelitian ini memiliki jumlah populasi sebanyak 83 mahasiswa dan menggunakan teknik total sampling sehingga sampel yang diambil berjumlah 83 mahasiswa. Data penelitian diperoleh dengan metode observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif, menggunakan uji normalitas dan uji linearitas, sedangkan uji hipotesis menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan (1) penerapan model *Project Based Learning* bagi mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah Konstruksi Busana Wanita pada kategori sedang (2) tingkat kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana dengan penerapan model *Project Based Learning* pada mata kuliah Konstruksi Busana Wanita pada kategori sedang (3) terdapat pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah *Konstruksi Busana Wanita*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai dengan nilai Sig  $0,000 < 0,05$  dengan besar pengaruh sebanyak 56,8%.

**Kata Kunci:** Model *Project Based Learning*, *Softskill*, Konstruksi Busana Wanita

### PENDAHULUAN

Dalam era yang dipenuhi dengan perubahan cepat dan tuntutan industri yang semakin kompleks, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memiliki pemahaman teknis yang kuat tetapi juga kemampuan *softskill* yang tangguh. Pendidikan tinggi, terutama dalam bidang Tata Busana, tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan teoritis kepada mahasiswa, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan praktis dan kemampuan *softskill* yang diperlukan dalam industri mode yang dinamis. Sebagai penyedia tenaga kerja di era globalisasi, perguruan tinggi harus mengadopsi kurikulum

dan model pembelajaran yang menekankan pengembangan *softskill*.

Mata kuliah Konstruksi Busana Wanita merupakan inti dari Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga khususnya konsentrasi Tata Busana, di mana mahasiswa belajar tidak hanya tentang teknik dan prinsip konstruksi busana, tetapi juga mengasah kreativitas, kerja tim, dan kemampuan komunikasi. Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan mahasiswa dengan lebih baik untuk masuk ke dalam dunia kerja, model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* telah menjadi fokus perhatian. Model pembelajaran ini juga menjadi sebuah solusi

untuk menghadapi tantangan zaman dan persaingan industri yang semakin ketat, dengan menerapkan pembelajaran inovatif seperti Project Based Learning memberikan proses pembelajaran yang menarik dan berpotensi untuk mengembangkan softskill mahasiswa secara holistik.

Model pembelajaran berbasis proyek menekankan pada kemampuan mahasiswa untuk belajar secara mandiri dengan cara mengatasi masalah yang dihadapi, serta mendorong mahasiswa untuk menghasilkan proyek atau karya konkret sebagai bagian dari proses pembelajaran (Rati et al., 2017). Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan suatu model pembelajaran yang sangat inovatif dan lebih menekankan pada pengajaran melalui aktivitas yang melibatkan gerakan secara komprehensif, sesuai dengan teks yang diajarkan (Sufiyanto, 2022).

Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) mendorong perkembangan beragam keterampilan, termasuk kemampuan berpikir kritis, evaluasi diri, refleksi, partisipasi dalam kelompok, kepemimpinan, bakat dalam penyelidikan dan riset, serta kemampuan komunikasi dan presentasi. Model pembelajaran PjBL menekankan bahwa peserta didik harus terlibat dalam proses belajar dan menghasilkan suatu karya (Mudatsir, 2023). Lucas George Foundation merumuskan prosedur sintaks *Project Based Learning* sebagai berikut: 1. Identifikasi pertanyaan dasar (mulai dengan pertanyaan dasar); 2. Perencanaan proyek (*project planning*); 3. Buat jadwal (*create a schedule*); 4. Monitoring (pemantauan) kemajuan proyek; 5. Uji hasil (evaluasi hasil); 6. Evaluasi pengalaman (*evaluate the experience*) (Hasni & Amanda, 2022). Dalam model PjBL, peserta didik tidak hanya diharapkan memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang mempersiapkan peserta didik tersebut untuk berperan aktif dalam masyarakat. Hal ini bertujuan untuk mendorong

pengembangan pemikiran tingkat tinggi dalam menerapkan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang dikenal dengan 4C (*Critical thinking, Collaboration, Creative, dan Communication*) (Siboro et al., 2022).

Menurut Muhmin (2018) *softskills* pada dasarnya merupakan kemampuan yang sudah ada pada individu dan bisa ditingkatkan secara maksimal. Kemampuan ini sangat penting dalam menyelesaikan tugas-tugas pekerjaan. Dengan kata lain, *softskills* merupakan aspek yang krusial yang dimiliki seseorang untuk dapat menyelesaikan tugas-tugasnya secara efektif. *Softskills* merupakan komplementer dari *hardskills*. Jika *hardskills* terkait dengan IQ, otak kiri, serta kemampuan teknis dan akademis yang dibutuhkan dalam dunia kerja, maka *softskills* terkait dengan EQ, otak kanan, serta kemampuan non-teknis dan non-akademis yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Aly, 2017).

Langkah awal dalam meningkatkan *softskills* peserta didik maupun mahasiswa adalah meningkatkan kesadaran tentang kepentingan *softskills* dalam menghadapi berbagai tantangan sehari-hari. Untuk mencapai hal ini, peserta didik maupun mahasiswa harus didorong untuk meningkatkan *softskills* dengan menerapkan pendekatan pendidikan *Life Skills* Secara formal, pendekatan ini melibatkan pengintegrasian materi *softskills* ke dalam kurikulum yang ada. Maka dari itu, pengembangan *softskill* dalam perguruan tinggi memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan mahasiswa untuk sukses dalam dunia kerja yang semakin kompleks dan dinamis.

Konstruksi Busana Wanita merupakan salah satu mata kuliah praktik yang ada di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Konsentrasi Tata Busana. Mata kuliah Konstruksi Busana Wanita ini adalah mata kuliah wajib yang memiliki prasyarat yaitu mahasiswa yang memprogramkannya harus melulusi mata kuliah Piranti busana dan Teknologi Busana, mata kuliah Dasar Busana serta mata kuliah Pola

Dasar dan Pecah Pola. Seperti mata kuliah praktik lainnya, mata kuliah Konstruksi Busana Wanita ini terdiri dari 70% praktik dan 30% teori. Sebagai mata kuliah praktik maka bobot terbesar penilaian pada mata kuliah ini adalah hasil praktik atau produk yang telah dihasilkan oleh mahasiswa (Rosmiaty, 2019). Tujuan dari mata kuliah Konstruksi Busana Wanita adalah memastikan bahwa mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar pembuatan pola busana dan memiliki kemampuan untuk membuat pola atasan, lengan, rok, dan kulot dengan desain yang sederhana (Ginting et al., 2022). Mata kuliah Konstruksi Busana Wanita ini memiliki hubungan erat dengan proyek-proyek produksi yang dapat mengembangkan kemampuan *softskill* maupun *hardskills* mahasiswa. Dengan mengembangkan *softskill* secara bersamaan dengan pembelajaran teknis dalam mata kuliah konstruksi busana wanita, mahasiswa dapat menjadi seorang profesional *fashion* yang sukses dalam industri ini.

Jika menggabungkan inovasi dalam pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan yang mendesak akan pengembangan *softskill*, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang signifikan tidak hanya pada bidang akademik tetapi juga pada praktik pendidikan dan persiapan karir mahasiswa Tata Busana. Berdasarkan masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan *Softskill* Mahasiswa S1 Tata Busana pada Mata Kuliah Konstruksi Busana Wanita” untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Project Based Learning* terhadap kemampuan *softskill* mahasiswa.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif di mana peneliti melakukan investigasi untuk meneliti sebuah fenomena dengan cara mengumpulkan data-data yang bisa

diukur menggunakan ilmu statistik, matematika, dan komputasi. Lokasi penelitian dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, Kampus Parangtambung. Adapun waktu penelitian dilakukan pada bulan April-Mei 2024. Desain penelitian ini yaitu hubungan antara variabel bebas (Model *Project Based Learning*) dan variabel terikat (Kemampuan *Softskill*). Oleh karena itu, penelitian ini bersifat korelasional yaitu penelitian yang mengungkap hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat tersebut. Hubungan kedua variabel penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Desain Penelitian



Keterangan:

X = Model *Project Based Learning*

Y = Kemampuan *Softskill*

→ = Pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat

Populasi penelitian ini yaitu mahasiswa aktif Jurusan PKK Program Studi S1 Tata Busana yang sedang memprogram mata kuliah Konstruksi Busana Wanita dan berjumlah 83 orang. Terdiri atas mahasiswa kelas PKK 01 sebanyak 27 orang, mahasiswa kelas PKK 02 sebanyak 27 orang, dan mahasiswa kelas PKK 03 sebanyak 29 orang. Arikunto (2016) menyatakan bahwa apabila jumlah individu dalam populasi kurang dari 100 orang, maka seluruh populasi dijadikan sampel. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini diambil dari jumlah populasi sasaran yang berjumlah 83 orang mahasiswa aktif.

Dalam penelitian ini, variabel bebas (*Independent Variable*) adalah Model *Project Based Learning* (X) dan variabel terikat (*Dependent Variable*) adalah kemampuan *softskill* (Y). Model *Project Based Learning*

adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan penggunaan proyek atau tugas berbasis proyek sebagai pusat dari pengalaman belajar mahasiswa. Dalam konteks mata kuliah konstruksi busana wanita, model ini melibatkan mahasiswa dalam proyek-proyek yang mirip dengan tugas-tugas yang akan mereka hadapi di industri mode. Proyek-proyek ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan teoritis tentang desain, teknik konstruksi, dan tren mode, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis seperti pemecahan masalah, kerja tim, dan komunikasi.

Adapun Kemampuan *softskill* mengacu pada seperangkat keterampilan non-teknis yang penting untuk kesuksesan dalam industri mode. Dalam konteks ini, definisi kemampuan *softskill* mencakup atribut-atribut seperti kemampuan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, kepemimpinan, pemecahan masalah, keterampilan manajemen waktu, kemampuan berpikir kritis, kemampuan adaptasi, keterampilan empati, dan etos kerja yang baik dalam proses pembelajaran mata kuliah Konstruksi Busana Wanita.

## TEKNIK ANALISIS DATA

Pada penelitian ini penulis menentukan akan menggunakan model pengumpulan data dengan observasi terstruktur. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati kegiatan objek penelitian selama berlangsungnya proses pembelajaran mata kuliah Konstruksi Busana Wanita di kelas sehingga mendapatkan gambaran penerapan model *Project Based Learning* pada mahasiswa S1 Tata Busana. Dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab berupa angket. Angket respons mahasiswa ini bertujuan untuk mengetahui respons mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Project Based Learning*. Angket ini berisikan pertanyaan yang disusun berdasarkan teori untuk diberi tanggapan oleh subjek peneliti. Kuesioner yang digunakan

skala likert dengan 4 skala penelitian yaitu sangat layak (SL), Layak (L), Kurang Layak (KL), dan Tidak Layak (TL).

Penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi. Dokumentasi adalah cara lain untuk memperoleh data dari responden. Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat di mana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya. Dokumentasi berisi daftar-daftar terkait data mahasiswa dan dosen, daftar nilai mahasiswa, foto-foto selama pelaksanaan penelitian, dan hasil pekerjaan mahasiswa selama proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Data variabel model *Project Based Learning* diperoleh dari angket yang disebar kepada mahasiswa. Berdasarkan data variabel model *Project Based Learning* yang diolah menggunakan statistik deskriptif pada aplikasi SPSS diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Variabel Model PJBL

| Descriptive Statistics |    |     |     |       |                |
|------------------------|----|-----|-----|-------|----------------|
|                        | N  | Min | Max | Mean  | Std. Deviation |
| Model PJBL             | 83 | 21  | 28  | 24,48 | 2,188          |
| Valid N (listwise)     | 83 |     |     |       |                |

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada Tabel 1 di atas, selanjutnya menganalisis distribusi kecenderungan variabel Model *Project Based Learning* yang disajikan pada Tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Klasifikasi Variabel Model PJBL

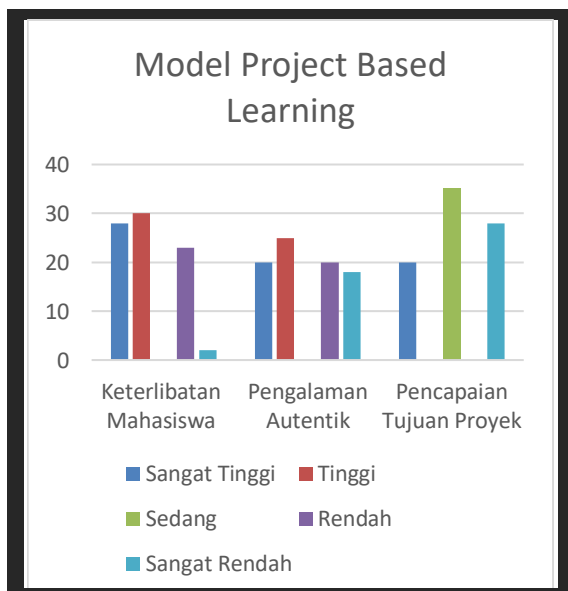
| Interval          | Kategori      | Freq | %       |
|-------------------|---------------|------|---------|
| 26,24 < x         | Sangat Tinggi | 18   | 21,69 % |
| 25,08 < x < 26,24 | Tinggi        | 11   | 13,25 % |
| 23,92 < x < 25,08 | Sedang        | 25   | 30,12 % |
| 22,76 < x < 23,92 | Rendah        | 10   | 12,05 % |
| x < 22,76         | Sangat Rendah | 19   | 22,89 % |

Berdasarkan Tabel 2 mengenai frekuensi variabel Model *Project Based Learning* menunjukkan bahwa kategori sangat tinggi yaitu

| Interval    | Kategori      | Freq | %       |
|-------------|---------------|------|---------|
| 78 < x      | Sangat Tinggi | 18   | 21,69 % |
| 74 < x < 78 | Tinggi        | 11   | 18,07 % |
| 70 < x < 74 | Sedang        | 25   | 24,10 % |
| 66 < x < 70 | Rendah        | 10   | 15,66 % |
| x < 66      | Sangat Rendah | 19   | 20,48 % |

sebanyak 18, kategori tinggi sebanyak 11, kategori sedang sebanyak 25, kategori rendah sebanyak 10 orang responden, dan kategori sangat rendah sebanyak 19 orang mahasiswa. Adapun penilaian penerapan dari masing-masing indikator model *Project Based Learning* pada mahasiswa dapat dilihat dari grafik berikut ini.

Gambar 2. Grafik Indikator Model PJBL



Data variabel Kemampuan *Softskill* diperoleh dari angket yang disebar kepada mahasiswa. Berdasarkan data variabel Kemampuan *Softskill* yang diolah menggunakan statistik deskriptif pada aplikasi SPSS diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Variabel Kemampuan *Softskill*

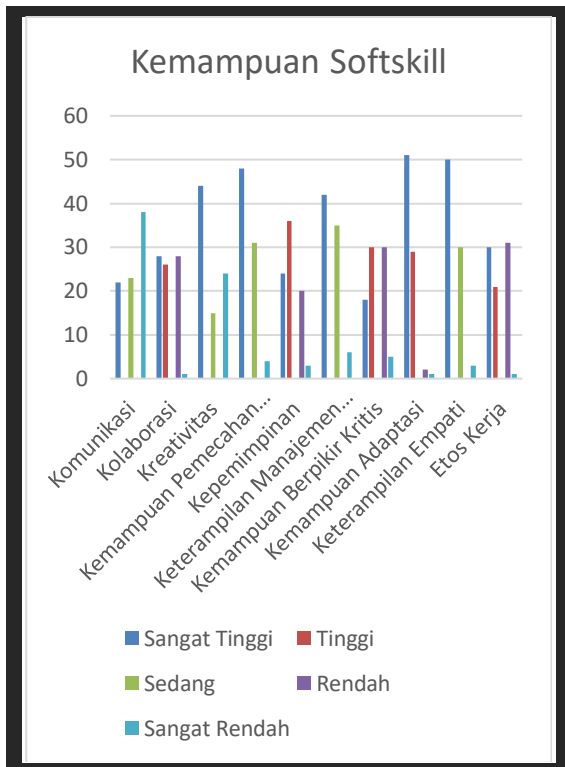
| Descriptive Statistics |    |     |     |       |                |
|------------------------|----|-----|-----|-------|----------------|
|                        | N  | Min | Max | Mean  | Std. Deviation |
| Softskill              | 83 | 60  | 84  | 72,12 | 6,806          |
| Valid N (listwise)     | 83 |     |     |       |                |

Berdasarkan hasil statistik deskriptif pada Tabel 3.3 di atas, selanjutnya menganalisis distribusi kecenderungan variabel Model *Project Based Learning* yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Klasifikasi Variabel Kemampuan *Softskill*

Berdasarkan Tabel 3.4 mengenai frekuensi variabel Model *Project Based Learning* menunjukkan bahwa kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 18, kategori tinggi sebanyak 11, kategori sedang sebanyak 25, kategori rendah sebanyak 10 orang responden, dan kategori sangat rendah sebanyak 19 orang mahasiswa. Adapun penilaian penerapan dari masing-masing indikator model *Project Based Learning* pada mahasiswa dapat dilihat dari grafik berikut ini.

Gambar 3. Grafik Indikator Kemampuan *Softskill*



Bagian lanjutnya mengungkapkan hasil perhitungan analisis regresi yang bertujuan untuk mengukur pengaruh variabel X terhadap Y. Salah satu alat yang berguna untuk meramal permintaan di masa depan berdasarkan data masa lalu, atau untuk memahami pengaruh satu variabel bebas pada variabel terikat, adalah analisis regresi linear. Tujuannya adalah untuk menilai seberapa besar ketergantungan suatu variabel atau signifikansinya, serta untuk memprediksi nilai variabel terikat (Y) yang dipengaruhi oleh variabel bebas (X).

Tabel 4. Output Analisis Regresi Linear Sederhana

| Model        | Coefficients <sup>a</sup>   |            |       |      |
|--------------|-----------------------------|------------|-------|------|
|              | Unstandardized Coefficients |            | t     | Sig. |
|              | B                           | Std. Error |       |      |
| 1 (Constant) | 14,757                      | 5,585      | 2,642 | ,010 |
| Model PJBL   | 2,343                       | ,227       | ,753  | ,000 |

Berdasarkan output pada Tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang mengandung pengertian bahwa terdapat pengaruh positif signifikan antara variabel Model *Project Based Learning* terhadap variabel kemampuan *softskill*.

Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi yang merupakan kuadrat dari koefisien korelasi. Hipotesis dalam penelitian ini untuk menjawab apakah ada pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan hasil analisis ini diperoleh nilai kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat sebagai berikut:

Tabel 5. Output Uji Koefisien Determinasi

| Model Summary <sup>p</sup> |                   |          |                   |                            |
|----------------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model                      | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1                          | ,753 <sup>a</sup> | ,568     | ,562              | 4,503                      |

a. Predictors: (Constant), Model PJBL

b. Dependent Variable: *Softskill* Mahasiswa

Berdasarkan hasil uji dapat dilihat pada Tabel 3.6 bahwa nilai R sebagai koefisien korelasi adalah 0,753 sedangkan diketahui R *square* sebagai koefisien determinasi ialah 0,568. Hasil tersebut dapat menunjukkan seberapa besarnya pengaruh variabel *independent* secara menyeluruh terhadap naik turunnya variabel *dependent*. Dapat dijelaskan bahwa variabel *independent* atau Model *Project Based Learning* mempunyai pengaruh sebesar 56,8% terhadap variabel *dependent* atau kemampuan *softskill*.

### Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui gambaran penerapan model *project based learning*, tingkat kemampuan *softskill* mahasiswa, serta untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara model *Project Based Learning* terhadap kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah *Konstruksi Busana Wanita*. Untuk mengetahui

ketiga aspek tersebut, peneliti melakukan observasi di lapangan dan menyebarkan angket kepada mahasiswa baik melalui *google form* maupun angket fisik. Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis maka dijabarkan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut:

a. Penerapan Model *Project Based Learning* Bagi Mahasiswa S1 Tata Busana Pada Mata Kuliah Konstruksi Busana Wanita

Dalam proses pembelajaran model PJBL, dosen memberikan penugasan kepada para mahasiswa untuk melaksanakan proyek tertentu, salah satunya adalah membuat busana terusan. Pembelajaran proyek ini menekankan mahasiswa pada pengalaman praktis dan aplikatif dalam merancang dan membuat busana terusan. Pembelajaran model *Project Based Learning* pada mata kuliah Konstruksi Busana Wanita diterapkan sesuai dengan sintaks PJBL. Baik dosen dan mahasiswa turut aktif berkolaborasi dalam perencanaan proyek busana wanita yang dikerjakan, membuat jadwal kegiatan untuk menyelesaikan proyek serta menentukan waktu akhir atau deadline penyelesaian proyek seperti membuat waktu pertemuan untuk melakukan *fitting* 1 dan *fitting* 2 pada proyek busana terusan. Selanjutnya, dosen akan memantau mahasiswa selama berlangsungnya kegiatan proyek sekaligus menjadi mentor dan mengevaluasi kemajuan masing-masing mahasiswa.

Berdasarkan hasil penskoran pada angket penelitian dapat diketahui bahwa sebanyak 83 mahasiswa yang menjadi sampel penelitian. Terdapat 31 mahasiswa menjawab pada kategori sangat tinggi, 9 mahasiswa menjawab pada kategori tinggi, 10 mahasiswa menjawab pada kategori sedang, dan 33 mahasiswa menjawab pada kategori sangat rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* bagi mahasiswa S1

Tata Busana pada mata kuliah Konstruksi Busana Wanita rata-rata pada kategori sedang.

b. Tingkat Kemampuan *Softskill* Mahasiswa S1 Tata Busana Dengan Penerapan Model *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Konstruksi Busana Wanita

Tingkat kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana dilakukan dengan penerapan model *Project Based Learning* seperti penugasan mahasiswa untuk melakukan proyek busana, dosen memantau kegiatan mahasiswa selama berlangsungnya proyek, hingga mengevaluasi kemajuan masing-masing mahasiswa. Dalam pemberian tugas proyek pada mata kuliah, secara tidak langsung memberikan dorongan pada mahasiswa untuk melakukan kerja secara kolaboratif dalam merancang dan mengembangkan desain busana sesuai konsep yang ditetapkan.

Sintaks pembelajaran pada model PJBL dapat membantu mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, menyampaikan ide, berkolaborasi dengan sesama dalam pengerjaan proyek busana, menuntut kreativitas mahasiswa dalam setiap prosesnya, melatih mahasiswa dalam menyelesaikan masalah dengan efektif. Selain itu, dapat meningkatkan kemampuan dalam mengelola waktu secara efisien dan menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas-tugas proyek busana.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui penskoran pada angket kemampuan *softskill* mahasiswa, dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana Pada Mata Kuliah Konstruksi Busana Wanita terdapat 20 mahasiswa memiliki tingkat kemampuan *softskill* yang sangat tinggi, terdapat 15 mahasiswa berada di tingkat tinggi, 18 mahasiswa berada di tingkat sedang, dan 30 mahasiswa berada di

tingkat sangat rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah Konstruksi Busana Wanita rata-rata pada kategori sedang. Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa terdapat efektivitas penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah *Konstruksi Busana Wanita*.

c. Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan *Softskill* Mahasiswa S1 Tata Busana Pada Mata Kuliah Konstruksi Busana Wanita

Pada penelitian ini, pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah Konstruksi Busana Wanita dapat dibuktikan melalui uji hipotesis dengan teknik analisis regresi linear sederhana. Pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal yakni membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05.

Adapun hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa variabel Model *Project Based Learning* memiliki pengaruh terhadap variabel Kemampuan *Softskill* mahasiswa S1 Tata Busana Pada Mata Kuliah *Konstruksi Busana Wanita*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai Sig  $0,000 < 0,05$  dengan perolehan koefisien determinasi ( $R$  Square) sebesar 0,568 yang mengandung arti bahwa pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kemampuan *Softskill* mahasiswa S1 Tata Busana Pada Mata Kuliah Konstruksi Busana Wanita adalah sebesar 56,8%.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa variabel bebas berpengaruh positif terhadap variabel terikat sehingga hipotesis pada penelitian ini diterima. Nilai konstanta positif sebesar 14,757 menunjukkan

pengaruh positif variabel Model *Project Based Learning*. Apabila variabel Model *Project Based Learning* naik atau berpengaruh dalam satu satuan, maka variabel kemampuan *softskill* akan naik.

## PENUTUP

### Simpulan

Pembelajaran model *Project Based Learning* pada mata kuliah Konstruksi Busana Wanita diterapkan sesuai dengan sintaks PjBL. Berdasarkan hasil penskoran pada angket penelitian dapat diketahui bahwa sebanyak 83 mahasiswa yang menjadi sampel penelitian dan penerapan model *Project Based Learning* bagi mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah Konstruksi Busana Wanita berada pada kategori sedang.

Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa terdapat efektivitas penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah *Konstruksi Busana Wanita*. Dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan *softskill* mahasiswa S1 Tata Busana pada mata kuliah Konstruksi Busana Wanita berada pada kategori sedang.

Terdapat pengaruh positif signifikan antara model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan *softskill* mahasiswa. Hal tersebut berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan teknik analisis regresi linear sederhana dan koefisien determinasi ( $R$  Square). Besarnya pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan *softskill* mahasiswa sebesar 56,8% sedangkan 43,2% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

### Saran

Dosen dapat memberi perhatian terhadap kategori kemampuan masing-masing mahasiswa. Hal ini tentunya dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan tidak hanya

keterampilan teknis dalam konstruksi busana wanita, tetapi juga berbagai kemampuan *softskill* yang sangat penting dalam dunia kerja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aly, A. (2017). Pengembangan Pembelajaran Karakter Berbasis Soft Skills Di Perguruan Tinggi. *Ishraqi*, 1(1), 18–30. <https://doi.org/10.23917/ishraqi.v1i1.2926>
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Ginting, F. B., Wesnina, W., & Soeprijanto, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pola Konstruksi Busana Wanita dalam Bentuk Video Animasi Interaktif. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 1–26. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i1.6176>
- Hasni, U., & Amanda, R. S. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.21107/pgpauddtrunojoyo.v9i1.13537>
- Mudatsir. (2023). Analisis Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbasis Kearifan Lokal Dengan Memanfaatkan Platform Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1(2), 293–303.
- Muhmin, A. H. (2018). Pentingnya Pengembangan Soft Skills Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Forum Ilmiah*, 15(2), 330–338.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Ipa Sd Mahasiswa Pgsd Undiksha Upp Singaraja. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9059>
- Rosmiaty. (2019). *Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan pada Mata Kuliah Konstruksi Busana Wanita Jurusan PKK Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar*.
- Siboro, A., Debatara, E., & Tafonao, D. (2022). Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Bepikir Kritis Peserta Didik. *Kewarganegaraan*, 6(3), 5182–5188.
- Sufiyanto, M. I. (2022). *Project Based Learning. Engineering*, 1–2, 30–31.
- Suryana. (2024). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Wanita. *Jurnal Pesona* 4(2), 158–162.
- Suryana. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Mata Kuliah Pendidikan Konsumen Pada Mahasiswa Tata Busana. *Jurnal Pesona* 3(1), 58–64.