

e-Journal. Volume 08 Nomor 3 Tahun 2019, Edisi Yudisium Periode Agustus 2019, Hal 164-170

MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM MATA PELAJARAN PENGEMBANGAN BISNIS BUSANA DI SMK NEGERI 1 BUDURAN

Rita Dwi Cahyani

Mahasiswa Program Studi S-1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya.

ritacahyani@mhs.unesa.ac.id

Lutfiyah Hidayati

Dosen Pembimbing Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

lutfiyahhidayati@unesa.ac.id

Abstrak

Project based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik. Penerapan pembelajaran *Project Based Learning* mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berfikir kritis analitis pada peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning*, untuk mengetahui aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning*, dan untuk mengetahui kreativitas siswa pembuatan *packaging* busana.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre eksperimental design* dengan menggunakan rancangan *the one group pretest-posttest design*. Subyek penelitian ini adalah kelas XI Desain Fesyen di SMK Negeri 1 Buduran sebanyak 36 siswa. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar tes. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode pengamatan dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan teknis analisis data aktivitas guru, aktivitas guru, dan hasil tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pembelajaran *project based learning* mendapat rata-rata 87,78% dengan kategori baik. Aktivitas siswa mendapat rata-rata 96,89% dengan kategori sangat baik. Ketercapaian ketuntasan belajar siswa dengan nilai skor rata-rata *pre test* 73,33, hasil *post test* 94,77 dan hasil tes psikomotor 89,17. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran pengembangan bisnis busana kelas XI Desain Fesyen di SMK Negeri 1 Buduran.

Kata kunci : Model pembelajaran *project based learning*, kreativitas siswa

Abstract

Project based learning is one of the learner-centered learning models by making work or projects related to teaching materials and competencies expected by students. The application of *Project Based Learning* learning encourages the growth of creativity, independence, responsibility, confidence, and analytical critical thinking for students. The purpose of this study is to find out the teacher's activities in applying the *project based learning* learning model, to find out the activities of students in applying *project based learning* learning models, and to find out the creativity of students making fashion packaging.

This research is a kind of *pre-experimental design* research using the *one group pretest-posttest design*. The subjects of this study were class XI as many as 36 fashion designs at SMK Negeri 1 Buduran. The instruments used are observation sheets and test sheets. The data collection method used is the method of observation and test of learning outcomes. Data analysis techniques use technical analysis of teacher activity data, teacher activities, and test results.

The results of the study showed that the activity of teachers in *project based learning* got an average of 87.78% in the good category. Student activities get an average of 96.89% with very good categories. Achievement of student learning completeness with the average score of *pre test* 73.33, *post test* results 94.77 and psychomotor test results 89.17. So that it can be concluded that the application of the *Project based Learning* learning model can enhance students' creativity in the development subjects of the XI class of fashion business in Fashion Design at SMK Negeri 1 Buduran.

Keyword : *Project based learning* model, student creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang (Roesminingsih, 2013:51). Kualitas pendidikan dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang optimal dengan mengedepankan peran aktif siswa dalam menggali dan mengembangkan pengetahuan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga pendidikan yang berorientasi untuk mampu mencetak tenaga kerja yang terampil dan professional agar siap terjun langsung di dunia usaha maupun dunia industri, serta selalu berusaha menyesuaikan keterampilan yang dimiliki lulusannya dengan mengembangkan sikap professional. SMK Negeri 1 Buduran merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan dengan bidang keahlian pariwisata yang mempunyai beberapa program keahlian, salah satunya program keahlian Tata Busana. Program keahlian tata busana mempunyai dua kompetensi keahlian antara lain kompetensi keahlian tata busana dan kompetensi keahlian desain fesyen.

Hasil observasi awal dengan guru SMK Negeri 1 Buduran pada proses pembelajaran pengembangan bisnis busana siswa memiliki kemampuan yang bervariasi. Siswa cenderung mengerjakan tugas proyek sendiri-sendiri, kurang adanya kerjasama dalam kelompok belajar/tim kerja, dan kurang tepat waktu dalam menyelesaikan tugas proyek. Model pembelajaran yang digunakan masih banyak menggunakan pembelajaran langsung yang terpusat pada guru. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dikelas dan mengerjakan tugas sehingga aktivitas siswa belum maksimal pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan kondusif apabila guru memberikan materi pelajaran dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, seperti model pembelajaran *Project Based Learning*. *Project Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran (Fathurrohman, 2016:118). Pembelajaran *Project Based Learning* dapat memberi peluang pada peserta didik untuk bekerja mengkonstruksi tugas yang diberikan guru yang puncaknya dapat menghasilkan produk karya peserta didik. Penerapan pembelajaran *Project Based Learning* dapat mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab,

kepercayaan diri, serta berfikir kritis analitis pada peserta didik.

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode atau produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, inte-grasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Racmawati dan Kurniati, 2010:14). Kreativitas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, apabila seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengambil peran yang lebih aktif dan kreatif dalam suasana belajar yang menyenangkan, bersikap terbuka dan menghargai minat dan gagasan yang muncul dari anak, memberi kesempatan selebar-lebarnya untuk memikirkan dan mengembangkan ide dan memberi kesempatan sebanyak mungkin kepada anak untuk berperan serta dalam menentukan pilihan. Berdasarkan data di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Pengembangan Bisnis Busana Di SMK Negeri 1 Buduran.”

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada materi pembuatan *packaging* busana siswa kelas XI Desain Fesyen, (2) Mengetahui aktivitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* pada materi pembuatan *packaging* busana siswa kelas XI Desain Fesyen, (3) Mengetahui kreativitas siswa pembuatan *packaging* busana menggunakan model pembelajaran *project based learning* siswa kelas XI Desain Fesyen.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre eksperi-mental design*. *Pre eksperimental design* yaitu eksperimen yang tidak sebenarnya karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti praturan-peraturan tertentu (Arikunto, 2010:123).

Penelitian ini mendiskripsikan tentang uji coba model pembelajaran *project based learning* pada materi pembuatan *packaging*

busana siswa kelas XI Desain Fesyen. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan perlakuan atau *treatment* dan data yang dikumpulkan adalah tes sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran. Desain *pre eksperimental* ini menggunakan rancangan *the one group pretest-posttest design*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Buduran, Jalan Jengglo No 1B Kec. Buduran Kab. Sidoarjo, kode pos 61201, Nomer Telepon (031) 8941985. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2018 sampai bulan April 2019

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas XI Desain Fesyen di SMK Negeri 1 Buduran sebanyak 36 siswa.

D. Obyek Penelitian

Objek penelitian adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning*, aktivitas yang dilakukan oleh guru (peneliti), aktivitas siswa pada saat proses kegiatan pembelajaran, dan hasil belajar siswa kelas IX Desain Fesyen pada materi pembuatan *packaging* busana di SMK Negeri 1 Buduran.

E. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *the one group pretest-posttest design* yaitu desain yang menggunakan satu kelompok subjek yang terlebih dahulu diberi *pretest* lalu dikenakan perlakuan dan kemudian dilakukan *posttest*. Observasi yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran. Observasi yang dilakukan sebelum pembelajaran (O_1) disebut *pre-test* (tes awal) untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Selanjutnya siswa diberikan *treatment* berupa model pembelajaran *project based learning* pada materi pembuatan *packaging* busana. Kemudian observasi sesudah dilakukan pembelajaran (O_2) disebut *post-test* (tes akhir). Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_1 - O_2$, diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen.

$O_1 \times O_2$

(Arikunto, 2010:124)

Keterangan:

O_1 : Observasi awal yang dilakukan menggunakan tes awal (*pre-test*) yang dilakukan sebelum pembelajaran.

X : *Treatment* berupa model pembelajaran *project based learning*.

O_2 : Observasi dengan menggunakan tes akhir (*post-test*) yang dilakukan setelah pembelajaran.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

1. Tahapan persiapan penelitian
2. Tahap Pelaksanaan
3. Tahap Pengolaan Data

G. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk mengambil data penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Observasi

Observasi sebagai alat pengumpul data banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan (Sudjana, 2007:109). Lembar observasi pada penelitian ini terdiri dari:

- a. Aktivitas Guru
- b. Aktivitas Siswa

2. Lembar Tes

Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes dilakukan pada siswa sebelum dan sesudah mendapatkan materi membuat *packaging* busana pada pembelajaran *project based learning* dengan tujuan untuk mengecek kemampuan siswa. Tes yang diberikan untuk siswa antara lain:

- a. Tes kognitif berupa *multiple choice test*.
- b. Tes psikomotor berupa tes kinerja atau keterampilan dalam pembuatan *packaging* busana.

H. Validasi Instrumen

Lembar validasi digunakan untuk mengukur efektivitas atau ketetapan instrument yang akan digunakan dalam suatu penelitian. Validitas berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur (Sudjana, 2007:117). Ada beberapa lembar validasi pada penelitian ini, antara lain:

1. Validasi Perangkat Pembelajaran
2. Validasi Lembar Observasi aktivitas guru dan siswa
3. Validasi Lembar Tes
4. Validasi Lembar Observasi Tes Kinerja

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan untuk memperoleh data yang sangat dibutuhkan untuk mem-bentuk keterangan dari kenyataan obyek yang telah ditentukan, sehingga dapat diperoleh hasil kesimpulan yang obyektif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan

Metode pengamatan atau biasa disebut dengan observasi pada penelitian digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Lembar observasi diisi oleh 3 pengamat (1 guru pengajar dan 2 mahasiswa) pada saat proses pelaksanaan model pembelajaran *project based learning*.

2. Tes Hasil Belajar Siswa
Tes hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) dan ranah psikomotor (keterampilan).

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu cara yang dipergu-nakan untuk mengolah, meneliti, atau menganalisa data serta membuktikan kebenaran dari data yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskrip-tif kuantitatif dengan persentase yang kemudian akan diolah kembali dan dijabarkan menjadi

kata-kata atau kalimat. Analisis yang digunakan sebagai berikut:

1. Analisis Data Aktivitas Guru

Data aktivitas Guru diperoleh dari hasil pengamatan (Observasi) terhadap aktivitas guru pada pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *project based learning* yang ada pada rencana perencanaan pembelajaran. Untuk mengetahui persentase (%) data aktivitas guru pada setiap indikator yang diamati oleh observer, peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{skor yang diberikan observer} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

2. Analisis Data Aktivitas Siswa

Skor rata-rata aktivitas siswa yang diberikan oleh ketiga observer dengan penilaian “Ya” dan “Tidak”. Jawaban “Ya” jika siswa melakukan kegiatan yang artinya diberikan skor sesuai jumlah siswa yang melakukan kegiatan tersebut, sedangkan jawaban “Tidak” jika siswa tidak melakukan kegiatan yang artinya diberikan skor jumlah siswa yang tidak melakukan kegiatan tersebut.

Pada setiap skor jawaban dapat dihitung dengan menggunakan rumus persentase frekuensi ke dalam bentuk standar 100. Konversi dalam standar 100 adalah:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Analisis Data Hasil Tes

- a. Tes kognitif

Untuk menghitung nilai tes pada ranah kognitif berupa *multiple choice* dapat dihitung dengan rumus:

$$S = R$$

(Arikunto, 2009:172)

Keterangan:

S = Skor yang diperoleh

R = Jawaban yang benar

- b. Tes kinerja

Penilaian pada ranah psikomotor, diukur menggunakan alat ukur berupa

skala penilaian keterampilan pada rubrik penilaian tes kinerja membuat *packaging* busana

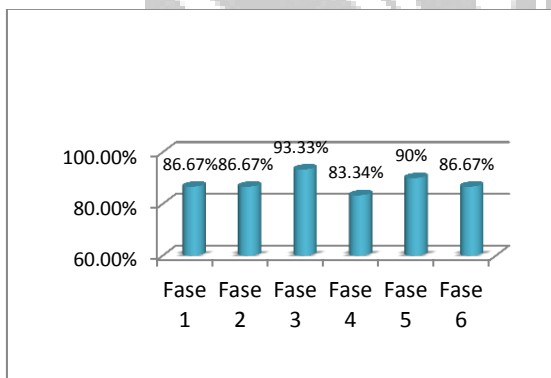
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMKN 1 Buduran pada tanggal 29 April 2019 terhadap 36 siswa di kelas XI Desain Fesyen, dan observer sebanyak 3 orang meliputi 1 guru tata busana dan 2 mahasiswa tata busana dalam penerapan pembahasan penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada kompetensi dasar melakukan pengemasan produk busana yang meliputi; Data aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kreativitas siswa.

1. Analisis Aktivitas Guru

Hasil pengamatan aktivitas guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar disajikan dalam diagram berikut:



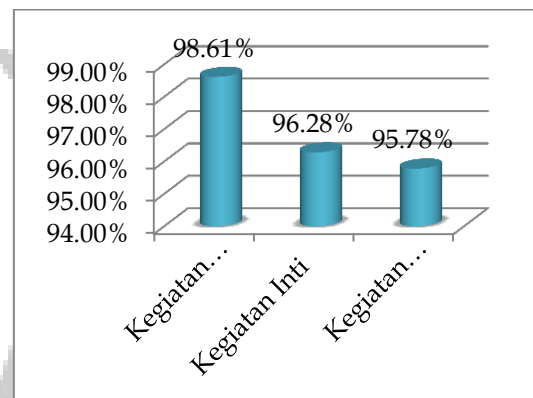
Gambar 1. Perolehan Skor Rata-rata Persentase

Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui rata-rata skor aktivitas guru pada pembelajaran *project based learning* memperoleh presentase 86,67% pada fase 1 yaitu guru menunjukkan berbagai macam gambar *packaging* untuk dianalisis dan menyampaikan tugas pembuatan *packaging* busana kepada siswa, presentase 86,67% pada fase 2 yaitu guru mengorganisir siswa kedalam kelompok pembuatan *packaging* busana, presentase 93,33% pada fase 3 yaitu guru memfasilitasi siswa dalam membuat jadwal pelaksanaan pembuatan *packaging* busana, presentase 83,84% pada fase 4 yaitu guru memantau/memonitoring siswa selama proses penyelesaian *packaging* busana,

presentase 90% pada fase 5 yaitu guru memberikan penilaian terhadap hasil jadi *packaging* busana, presentase 86,67% pada fase 6 yaitu guru mengevaluasi proses dan hasil jadi *packaging* busana.

2. Analisis Aktivitas Siswa

Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Buduran, skor rata-rata aktivitas siswa dapat dilihat pada diagram berikut ini.



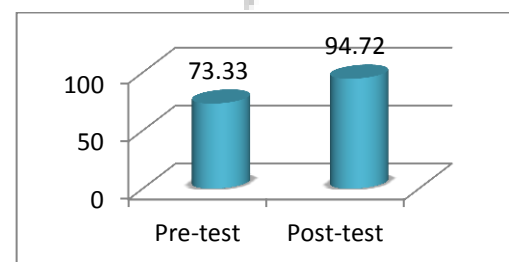
Gambar 2. Perolehan Skor Rata-rata Aktivitas Siswa

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran *project based learning* telah berjalan dengan baik. Dengan nilai 98,61% pada kegiatan pendahuluan, 96,28% pada kegiatan inti, dan 95,78% pada kegiatan penutup.

3. Analisis Hasil Belajar Siswa

a. Hasil tes kognitif

Hasil penilaian pretest dan posttest terkait kemampuan pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 3. Hasil Rata-rata test kognitif

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa hasil tes kognitif siswa yang

mengikuti pembelajaran *project based learning* terjadi peningkatan. Data hasil tes kognitif siswa yang mengikuti pelajaran menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 73,33 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 94,72. Selisih nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 21,39, dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *project based learning* cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan pemahaman siswa.

b. Hasil Tes Psikomotor

Hasil tes psikomotor tentang materi pembuatan *packaging* busana memperoleh skor rata-rata 89,17

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan dijelaskan pembahasan berdasarkan analisis data.

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru pada pelaksanaan pembelajaran *project based learning* dilakukan dalam lima fase pembelajaran antara lain fase-1 Menentukan proyek, fase-2 membuat perencanaan proyek, fase-3 menyusun jadwal pelaksanaan proyek, fase-4 penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru, fase-5 melakukan presentasi/publikasi hasil proyek, fase-6 melakukan evaluasi proses dan hasil proyek menunjukkan kategori penilaian baik dengan persentase skor rata-rata sebesar 87,78%.

Dari hasil penelitian aktivitas guru dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru terhadap pengelolaan pembelajaran dilakukan dengan baik karena guru mampu mengelola situasi didalam lingkungan belajar dan guru mampu menerapkan aspek-aspek dalam setiap tahap pembelajaran secara kondusif, hal ini sesuai dengan pendapat Fathurrohman (2016:20) bahwa guru adalah seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif. Selain itu, guru yang efektif ialah guru yang menemukan cara dan selalu berusaha agar anak didiknya terlibat secara tepat dalam suatu mata pelajaran, dengan presentasi waktu belajar akademis yang tinggi dan

pelajaran berjalan tanpa menggunakan teknik yang memaksa, negative, atau hukuman (Al-Tabany, 2015:22).

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas yang dilakukan oleh siswa terdiri dari beberapa tahapan kegiatan meliputi kegiatan pendahuluan 98,61%, kegiatan inti 96,28%, dan kegiatan penutup 95,78%. Secara keseluruhan aspek aktivitas siswa yang dilakukan berjalan dengan baik dengan persentase skor rata-rata sebesar 96,89%.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang telah dilaksanakan oleh siswa dapat dikategorikan berhasil. Hal ini sesuai dengan pendapat Jihad dan Haris (2008:4) belajar aktif bagi siswa terjadi apabila siswa berperan secara aktif dalam proses belajar dan akhirnya mampu memutuskan sendiri tentang apa yang akan dipelajari, serta siswa mampu menggali potensi untuk mengembangkan kapasitas belajar dan potensi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap aktivitas siswa dapat diketahui bahwa:

- a. Siswa aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi dalam penyelesaian tugas proyek yang diberikan guru tentang pembuatan *packaging* busana secara tepat.
- b. Siswa membentuk kelompok belajar untuk saling menyampaikan ide, mendengarkan ide orang lain, merefleksikan ide sendiri pada orang lain, dan bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas proyeknya tentang pembuatan *packaging* busana secara efektif yang berfokus pada kreativitas siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hal ini sesuai dengan pendapat Al-Tabany (2015:43), bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah suatu pendekatan pendidikan yang efektif yang berfokus pada kreativitas berfikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara peserta didik dengan kawan sebaya mereka untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru.

3. Hasil tes

Berdasarkan hasil tes siswa pada mata pelajaran pengembangan bisnis busana menggunakan model pembelajaran *project based learning*, dapat diketahui bahwa:

- a. Nilai siswa pada kompetensi dasar melakukan pengemasan produk busana mencapai tingkat ketuntasan minimal yaitu ≥ 75 .
- b. Setelah proses pembelajaran menghasilkan produk kreatif yang bernilai jual berupa *packaging* busana.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian mengenai model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran pengembangan bisnis busana yang telah dilaksanakan pada siswa kelas XI Desain Fesyen di SMK Negeri 1 Buduran, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aktivitas guru pada pembelajaran *project based learning* di SMK Negeri 1 Buduran dapat dilaksanakan dengan baik dan berhasil.
2. Aktivitas siswa pada pembelajaran *project based learning* dapat dikategorikan berhasil dan terlaksana dengan sangat baik.
3. Penerapan pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi membuat *packaging* busana.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran pengembangan bisnis busana di SMK Negeri 1 Buduran, maka untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dapat disarankan:

1. Bagi Guru
 - a. Lebih variatif dan inovatif dalam menentukan strategi pembelajaran.
 - b. Dalam penelitian ini mengalami peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa, untuk itu model pembelajaran *project based learning* ini dapat digunakan guru sebagai inovasi dalam meningkatkan kreativitas siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Lebih terampil dalam pemecahan masalah pada kegiatan pembelajaran.
- c. Saling menghargai pendapat antar sesama teman.
- d. Saling membantu antar sesama teman dalam menghadapi kesulitan belajar.

3. Bagi Sekolah

- a. Model pembelajaran *project based learning* dapat dijadikan alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- b. Lebih selektif dalam memberikan penyuluhan terhadap guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Bandar. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Roesminingsih dan Susarno, Lamijan Hadi. 2013. *Teori Dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2007. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.