

# Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran *Training Model* dan Penilaian Portofolio

**Yuliarma**  
**Universitas Negeri Padang, Email: yuli\_arma@yahoo.co.id**

**Abstrak:** Rumusan masalah penelitian adalah Apakah kreativitas mahasiswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran training model dan penilaian portofolio dalam pembuatan desain busana modifikasi pada mata kuliah busana daerah. Penelitian bertujuan untuk mengungkapkan bahwa metode pembelajaran training model dan penilaian portofolio dapat meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa pada mata kuliah busana daerah. Pengembangan ini merupakan penelitian tindakan kelas, dilaksanakan 3 siklus, tindakan dilakukan dengan penerapan metode pembelajaran training model dan penilaian portofolio. Pada setiap siklus, penerapan metode training model dan penilaian portofolio diberikan selama 2 kali pertemuan, dengan 3 kali tugas latihan di sekolah dan 3 kali latihan di rumah dan 3 kali penilaian. Penelitian dilaksanakan di jurusan KK FT UNP. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan tes. Hasil penelitian rata-rata kreativitas dan hasil belajar mahasiswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran training dan portofolio. Pada setiap siklus terdapat peningkatan kreativitas mahasiswa.

**Kata kunci:** *Kreativitas, modifikasi, busana daerah, siklus, Fashion ilustrasi, Ragam hias, presentasi drawing.*

**Abstract:** The formulation of research subject is to determine if the student creativity can be improve through training model studies and portfolio examination in the making of fashion design modification in traditional attire major. The purpose of the research is to discover that the training model study method and portfolio examination can improve the student learning creativity in the tradition apparel major. These developments are class action research, which was held in 3 cycles, the actions were completed by training model method application and portfolio examination. In each cycles, the application of training model method and portfolio examination were given twice, with 3 times schools practice, 3 times homework's and 3 evaluations. The research was held at KK FT UNP faculty. The instruments used are observation guide, interview guide and test. The result shows that the average of student creativity and learning process can be improved through training and portfolio studies. Each cycles display student creativity improvement, with the average score of the 1<sup>st</sup> cycle of design fashion illustration practice 1.70, 2<sup>nd</sup> cycle 2.27, 3<sup>rd</sup> cycle 3.19; decorative variation design 1<sup>st</sup> cycle 1.33, 2<sup>nd</sup> cycle 2.34, and 3<sup>rd</sup> cycle 3.17; drawing presentation practice 1<sup>st</sup> cycle 1.27, 2<sup>nd</sup> cycle 2.26, and 3<sup>rd</sup> cycle 3.23.

**Key words:** (belum di terjemahkan)

**Kata kunci:** *Kreativitas, modifikasi, busana daerah, siklus, fashion ilustrasi, ragam hias, presentasi drawing.*

## Pendahuluan

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam menyiapkan SDM era global merupakan tanggung jawab dan harus selalu dilakukan baik oleh pendidik, peserta didik, praktisi pendidikan maupun pemerhati pendidikan. Peningkatan kualitas pembelajaran di LPTK merupakan tuntutan logis dari perkembangan Ipteks yang sangat pesat. Karena itu, penyesuaian dan peningkatan proses belajar mengajar secara terus menerus dan inovatif harus selalu dilakukan. Beberapa usaha inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas lulusan dapat dilakukan di antaranya dengan peningkatan kreativitas mahasiswa dalam proses belajar mengajar dan penelitian tindakan.

Kenyataan yang terlihat pada tugas yang diberikan: 1) kurangnya kreativitas mahasiswa menciptakan desain yang inovatif, variatif dan sesuai trend mode (indikasinya 84% mahasiswa bekerja hanya sesuai dengan contoh yang diberikan); 2) kurangnya kemampuan mengaktualisasikan penerapan ide busana etnik dan konsep desain busana modifikasi dari beberapa daerah ke dalam gambar (hanya 10% mampu mengerjakan sesuai konsep); 3) kurangnya kemampuan mahasiswa mendokumentasikan koleksi gambar desain produksi yang sesuai sistematika portofolio, (hanya 16% mampu menyusun koleksi gambar sesuai sistematika; 4) kurangnya ketekunan untuk berlatih terhadap tugas-tugas desain busana modifikasi, misalnya latihan membuat siluet model baju, motif ragam hias, kombinasi warna, dan teknik hias, dengan indikasi terlihat dari jumlah tugas yang dapat diselesaikan hanya (16-25%) dari yang diberikan.

Akibat kurangnya kemampuan dan kreativitas mahasiswa dalam menuangkan ide dan konsep desain ke dalam gambar desain, kurangnya ketekunan berlatih menciptakan desain busana modifikasi yang inovatif, kurangnya kemampuan membuat tugas portofolio yang mendukung latihan dan peningkatan kreativitas mahasiswa; maka implikasi nyata tampak dari nilai hasil belajar, yaitu: hanya 4-8% yang memperoleh nilai (A), 12-16% nilai (B), 55% nilai (C), 12% nilai (D) dan sisanya nilai (E) (Data primer pada LHS). Nilai yang diharapkan pada mata kuliah ini minimal (B), karena mata kuliah Busana Daerah merupakan

mata kuliah keterampilan aplikatif dari berbagai macam mata kuliah dan sumber ide/inspirasi dalam mendesain fashion.

Berdasarkan deskripsi yang dikemukakan pada latar belakang masalah, pengalaman empirik serta hasil observasi yang terus menerus dilakukan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: "Apakah kreativitas mahasiswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran *training model* dan penilaian portofolio dalam pembuatan desain busana modifikasi pada mata kuliah busana daerah?"

Tujuan Penelitian ini dimaksudkan untuk: 1) mengungkapkan sejauhmana penggunaan metode pembelajaran khusus (*training model*) dapat meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa dalam mengaktualisasikan penerapan ide dan konsep desain modifikasi ke dalam gambar desain *fashion illustration* dan desain ragam hias pada mata kuliah Busana Daerah; dan 2) mengungkapkan sejauh mana penilaian portofolio dapat meningkatkan kreativitas belajar mahasiswa dalam pembuatan tugas desain busana modifikasi pada mata kuliah Busana Daerah.

## Kajian Literatur

Kreativitas menurut Hawadi (2001:3) adalah kemampuan membuat sesuatu yang baru sebagaimana adanya. Menurut Munandar (1999:6), kreativitas adalah daya cipta yang memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi serta dalam semua bidang usaha manusia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan membuat sesuatu yang baru, yang unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya.

Dalam pembuatan karya desain busana modifikasi yang dimaksud dengan kreativitas adalah kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah-masalah yang timbul secara cepat dan tepat, sehingga menemukan ide-ide, metode, teknik-teknik baru dan bernilai bagi mereka. Metode pembelajaran dikembangkan dari ilmu perilaku, terutama teori belajar Thorndike (dalam Miarso, 2005:111) menyampaikan dalil utama sebagai landasan utama metode pembelajaran, antara lain 'dalil latihan dan ulangan'; makin sering diulang materi ajar yang

berasal dari guru, makin besar kemungkinan dikuasai mahasiswa. Dalil ini masih dianut hingga kini, terutama dalam menentukan strategi belajar dan merancang produk pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran khusus adalah *training model*. *Training model* adalah salah satu model pembelajaran yang difokuskan pada pemberian tugas latihan secara berulang-ulang (*drill system*). Dalam pembelajaran *training model* ini, latihan yang diberikan selain dilakukan secara berulang-ulang di dalam kelas disertai dengan pemberian tugas rumah dengan konsep sama dengan yang didapatkan di kelas. Menurut Joice dan Marsha (1980:377) pada pengajaran *training model*, ada lima tahap yang harus dilalui, yaitu: 1) menetapkan tujuan yang jelas, 2) penjelasan teori secara singkat, 3) mendemonstrasikan teori yang benar (praktik simulasi), 4) latihan yang diiringi dengan, dan 5) transfer latihan.

Latihan yang dilakukan untuk mata kuliah Busana Daerah ini adalah melatih kemampuan mahasiswa dalam mengaktualisasikan penguasaan ide busana etnik dan konsep desain modifikasi ke dalam gambar desain ilustrasi, desain ragam hias dan *presentation drawing*, yaitu gambar siluet baju, bahan, warna, ragam hias motif dan teknik hias. Latihan kreativitas mahasiswa dalam mencipta dan pengembangan desain busana tradisional (desain busana etnik) menjadi desain busana modifikasi yang inovatif, estetik, variatif dan sesuai dengan *trend mode*.

Portofolio berisikan beragam tugas; disebut juga artifak, antara lain : draft mentah, nilai, makalah, benda kerja, kritik dan ringkasan, lembaran refleksi diri, pekerjaan rumah, jurnal, respon kelompok, grafik, lembaran catatan dan catatan diskusi. Beberapa cara baru seperti: *note book*, multimedia, *disket*, *flashdisk*, map lipat, dan *file internet* (Sharp, 2006:1). Pada penelitian ini portofolio adalah hasil karya mahasiswa dalam bentuk konsep-konsep dan ide desain busana modifikasi serta gambar-gambar desain produksi busana. Kegunaan utama portofolio adalah evaluasi, yang dapat dinilai oleh tim pengajar, profesor, siswa atau orang atau kelompok terakreditasi. Dalam hal ini ada dua hal penting pada portofolio, yaitu perkembangan (*progress*) siswa dan pertumbuhan (*growth*) siswa. Artinya, dosen dan mahasiswa melihat perkembangan

mahasiswa dalam mengikuti materi ajar sebagai suatu penilaian. Berdasarkan pengumpulan pekerjaan mahasiswa dari awal semester hingga akhir semester pengajaran akan tergambar pertumbuhan individu yang dinilai.

Menurut Madya (1994) dalam pembelajaran, proses terpenting pada metode penilaian portofolio adalah seleksi, refleksi, dan kolaborasi. Proses penilaian seleksi, refleksi, dan kolaborasi ini sangat menunjang bila dilakukan berbarengan dengan pembelajaran *training model*, terutama dalam teknik pemantauan tugas latihan gambar desain fashion modifikasi yang dilakukan berulang-ulang. Usaha memahami proses, masalah, persoalan dan kendala dengan diskusi antara dosen dan mahasiswa merupakan prinsip refleksi dan kolaborasi pada portofolio. Dari hasil kolaboratif antara dosen dan mahasiswa dilakukan umpan balik sehingga mengantarkan mahasiswa untuk penilaian diri dan peningkatan kreativitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Nitko (1996) bahwa portofolio melibatkan siswa untuk merefleksi diri tentang dirinya sendiri. Dengan demikian, portofolio tidak hanya sebagai evaluasi melainkan juga sebagai medium instruksional, yaitu metode instruksional (pembelajaran), seperti: mengantarkan mahasiswa menilai portofolio gambar desain *fashion illustration*, desain ragam hias dan *presentation drawing*, mengantar refleksi, evaluasi diri, menguraikan jenis pekerjaan portofolio dan juga sebagai alat untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran menggambar desain modifikasi.

Pada mata kuliah praktik pembuatan desain busana modifikasi, koordinasi gerakan tangan, mata dan kemampuan daya pikir otak mahasiswa perlu dilatih terus menerus dan berulang-ulang agar mampu meningkatkan kreativitas mengaktualisasikan penguasaan ide dan konsep desain ke dalam gambar desain, dan juga mampu meningkatkan kreativitas menciptakan produk desain modifikasi yang inovatif, variatif, estetik dan mengikuti *trend mode*.

Latihan berulang-ulang merupakan proses pembelajaran. Hasil dari latihan yang demikian dapat disebut hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari bentuk perubahan perilaku dan perubahan pribadi seseorang setelah proses pembelajaran berlangsung. Perubahan perilaku

yang diinginkan hendaklah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang terlebih dahulu dibuat dosen sesuai dengan kurikulum. Gagne sebagaimana dikutip Smith dan Ragan (1992: 64-71), mengkasifikasikan hasil belajar dalam lima kategori, yaitu: 1) keterampilan intelektual, 2) strategi kognitif, 3) informasi verbal, 4) keterampilan motorik, dan 5) sikap.

Portofolio merupakan hasil bundelan atau koleksi yang sistematis dari hasil pekerjaan mahasiswa yang dapat digunakan untuk bahan dasar penilaian tentang penguasaan atau mempraktikkan teori. Hasil koleksi mahasiswa tersebut diberikan nilai dan umpan balik sehingga dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat karya.

### Penelitian yang Relevan

Pada prinsipnya penelitian ini berupaya meningkatkan kreativitas, keterampilan dan pemahaman mahasiswa dalam mendesain busana etnik modifikasi melalui pemberian tugas latihan menggambar desain *fashion illustration* dan ragam hias serta *presentation drawing* yang berulang ulang di dalam kelas dan dilanjutkan dengan tugas latihan di rumah dengan desain yang berbeda. Proses menggambar desain dan hasil produknya, diamati, diberikan umpan balik dan dinilai dengan format portofolio. Di antara penelitian yang relevan ada dua seperti disajikan berikut ini: Pertama, peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Busana 1. Tujuan penelitian mengungkapkan sejauh mana penggunaan metode pemberian tugas dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Desain Busana 1. Hasil penelitian penggunaan metode pemberian tugas dan ditunjang metode lain, seperti metode latihan, ceramah, tanya jawab, serta diskusi dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain busana 1. (Yusmerita, 2006). Kedua, perbedaan hasil belajar antara metode aktivitas dan pemberian tugas. Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui perbedaan hasil perbaikan yang diperoleh melalui penerapan metode aktivitas dan pemberian tugas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode aktivitas efektif dalam meningkatkan hasil belajar. (Nispiansyah, 2003).

### Metode Pengembangan

Pengembangan ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yang dirancang dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan dan kreativitas mahasiswa dalam pembuatan tugas desain busana etnik modifikasi pada mata kuliah Busana Daerah, yaitu: 1) kreativitas dalam mengembangkan ide dan konsep desain baju modifikasi yang inovatif, variatif, dan mengikuti *trend mode*, 2) kreativitas mengaktualisasikan penerapan ide busana etnik dan konsep desain modifikasi ke dalam gambar desain *fashion illustration* dan desain ragam hias, 3) kreativitas penyusunan koleksi gambar desain mengikuti sistematika portofolio (*presentation drawing*). Pelaksanaan penelitian ini dirancang selama 3 siklus yang diiringi dengan tindakan penerapan metode pembelajaran *training model* dan penilaian portofolio selama 8 kali pertemuan.

Pada penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pemecahan masalah di atas, jumlah latihan di kelas tiap siklus direncanakan 3 kali dan latihan di rumah 3 kali dengan desain yang berbeda yaitu: menggambar desain *fashion illustration*, desain ragam hias, dan *presentation drawing*. Penilaian kreativitas mahasiswa menggambar desain baju etnik modifikasi ini dilakukan dengan format portofolio. Kreativitas yang diamati adalah proses menggambar desain (metode kerja: kelancaran, kecepatan, ketepatan) dan hasil produknya (kebaruan: ide, teknik, hasil; dan estetis: komposisi, aksentuasi, balance, keharmonisan).

Penilaian portofolio dilakukan berbarengan dengan pelaksanaan metode *training model*. Pada setiap siklusnya penilaian metode kerja dilakukan saat mahasiswa membuat tugas latihan. Penilaian kebaruan dan estetis produk dilakukan setelah akhir latihan (yaitu hasil produknya). Penilaian hasil belajar pada siklus 1 dilakukan setelah tugas latihan 1,2,3 selesai. Selanjutnya pelaksanaan siklus 2 akan dipengaruhi oleh hasil refleksi siklus 1, demikian juga pelaksanaan siklus 3 dipengaruhi oleh siklus 2.

Penelitian dilaksanakan di jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Penelitian ini berlangsung selama 8 bulan, mulai dari bulan April sampai November

2008. Subjek penelitian adalah peneliti sendiri serta mahasiswa program S<sub>1</sub> Tata Busana jurusan KK, Fakultas Teknik, UNP yang mengambil mata kuliah Busana Daerah semester Juli-Desember 2008.

Instrumen yang digunakan pada penelitian, ada tiga yaitu: 1) pedoman observasi untuk memperoleh data kreativitas dalam mengaktualisasikan ide dan konsep desain modifikasi ke gambar desain ilustrasi, ragam hias dan data *presentation drawing* portofolio; 2) pedoman wawancara untuk mengambil data tanggapan mahasiswa tentang pembelajaran *training model* dan portofolio; dan 3) tes untuk memperoleh data kemampuan awal dan pengembangan dengan *training model* dan portofolio dilakukan awal dan akhir siklus tindakan.

Analisis data dalam penelitian tindakan ini sama dengan refleksi untuk setiap siklus tindakan. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut: 1) Data penelitian yang bersumber dari tes awal dan tes akhir dengan skala Likert, diberikan di akhir kegiatan pembelajaran dan analisis dengan statistik deskriptif, rata-rata, uji t, dan Anova; 2) Data hasil pengamatan terhadap perilaku dan tugas-tugas mahasiswa dianalisis dengan memberikan bobot dari rentangan skala Likert; 3) Data penelitian bersumber dari hasil wawancara dianalisis statistik deskriptif; 4) Pembobotan pada tes hasil belajar: praktik 60% dan teori 40%; dan 5) Untuk hasil belajar dipakai penilaian skala UNP.

**Hasil dan Bahasan**

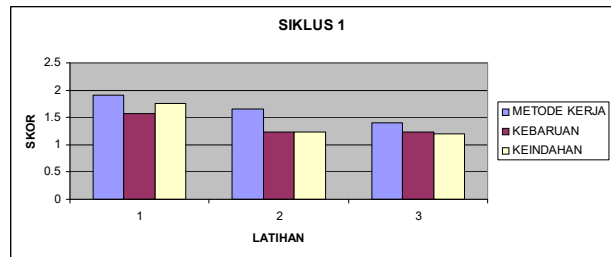
**1. Siklus Satu**

Pada siklus 1, rata-rata nilai skor mahasiswa selama 3 kali pelaksanaan latihan pembuatan tugas mengaktualisasikan konsep desain ke dalam gambar dan penilaian portofolio masih belum menunjukkan kreativitas yang baik. Semua mahasiswa mendapat nilai di bawah rata-rata 3, sementara indikator keberhasilan mahasiswa mempunyai nilai rata-rata skor 3. Nilai positif yang dapat diambil dari metode ini seluruh mahasiswa aktif mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas.

Tabel 1. Hasil Observasi Rata-rata Kreativitas Mahasiswa Pada Siklus 1

No	Kreativitas	Pengamatan Pada Latihan		
		I	II	III
		Desain Fashion Illustration	Desain Ragam Hias	Presentation Drawing dalam bentuk Portofolio
<b>A</b>	<b>Metode Kerja</b>	1,91	1,66	1,40
1	Kelancaran	2,04	1,71	1,67
2	Ketepatan	1,89	1,64	1,53
3	Kecepatan	1,8	1,62	1,0
<b>B</b>	<b>Kebaruan</b>	1,57	1,23	1,24
1	Ide	1,62	1,27	1,27
2	Teknik	1,53	1,18	1,27
3	Hasil	1,58	1,24	1,2
<b>C</b>	<b>Keindahan</b>	1,76	1,15	1,2
1	Komposisi	1,77	1,27	1,27
2	Aksentuasi	1,63	1,17	1,2
3	Balance	1,67	1,10	1,13
4	Keharmonisan	1,40	1,11	1,2
	Rata-rata =	1,70	1,33	1,27

Data di atas, rata-rata kreativitas mahasiswa pada latihan 1 (*Desain Fashion Illustration*), latihan 2 (*Desain ragam hias*), dan latihan 3 (*Presentation drawing*), diilustrasikan dalam bentuk Grafik 1.



Grafik 1. Rata-rata kreativitas mahasiswa pada siklus 1

Rata-rata nilai hasil belajar mahasiswa (Tabel 2) selama 3 kali pelaksanaan penilaian tugas latihan menggambar mengaktualisasikan konsep desain ke gambar pakai format portofolio pada siklus 1 menunjukkan bahwa belum banyak mahasiswa dengan hasil belajar yang baik.

Tabel 2. Rata-rata Nilai Tugas Hasil Belajar pada Latihan Menggambar Desain Modifikasi Pada Siklus 1

No	Mahasiswa Ke -	Latihan ke -		
		I	II	III
		Desain Fashion Illustration	Desain Ragam Hias	Presentation Drawing dalam bentuk Portofolio
1	1	60	78	55
2	2	67	78	68
3	3	65	68	58
4	4	55	60	58
5	5	60	81	58
6	6	55	60	55
7	7	55	68	57
8	8	70	75	68
9	9	62	70	58
10	10	65	60	58
11	11	59	60	55
12	12	55	62	55
13	13	66	65	55
14	14	68	70	58
15	15	67	70	58
	<b>Rata-rata</b>	61,93	68,33	58,26

Pada siklus 1, hanya 6% mahasiswa mencapai nilai di atas 70 pada hasil pengerjaan tugas gambar *fashion ilustrasi*, 46,6% pada hasil tugas gambar desain ragam hias dan 0% pada hasil tugas penyusunan gambar (*presentation drawing*) dalam bentuk portofolio.

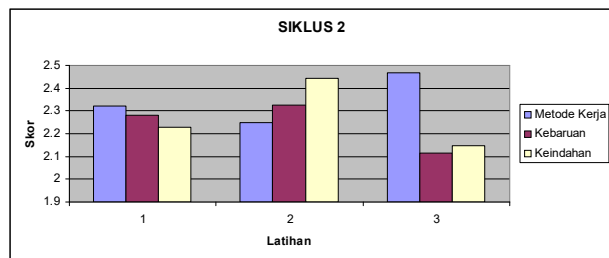
## 2. Siklus Dua

Pada siklus ke-2, mahasiswa mengerjakan tugas mengikuti latihan-latihan yang diberikan di kelas dan menyiapkan tugas di rumah, baik tugas gambar desain *fashion illustration*, desain ragam hias, maupun tugas menyusun gambar dalam bentuk portofolio. Jumlah rata-rata nilai kreativitas mahasiswa selama 3 kali pengamatan (Tabel 3) menunjukkan peningkatan kreativitas pada metode kerja dalam menggambar, kebaruan hasil produk dan keindahan ke 3 produk yang diamati. Meskipun tergolong rendah di mana tidak ada yang mendapat rata-rata skor mencapai angka 3, namun jika dibandingkan dengan siklus pertama sudah meningkat kreativitasnya.

Tabel 3. Hasil Observasi Rata-rata Kreativitas Mahasiswa Pada Siklus 2

No	Kreativitas	Pengamatan Latihan I (Desain Fashion Ilustrasi)	Pengamatan Latihan II (Desain Ragam Hias)	Pengamatan Latihan III (Presentasi Drawing dalam bentuk Portofolio)
<b>A</b>	<b>Metode Kerja</b>	<b>2,32</b>	<b>2,25</b>	<b>2,46</b>
1	Kelancaran	2,31	2,31	2,47
2	Ketepatan	2,35	2,17	2,53
3	Kecepatan	2,31	2,27	2,4
<b>B</b>	<b>Kebaruan</b>	<b>2,28</b>	<b>2,33</b>	<b>2,11</b>
1	Ide	2,29	2,29	2,07
2	Teknik	2,27	2,33	2,07
3	Hasil	2,29	2,36	2,2
<b>C</b>	<b>Keindahan</b>	<b>2,23</b>	<b>2,44</b>	<b>2,15</b>
1	Komposisi	2,27	2,47	2,13
2	Aksentuasi	2,27	2,43	2,13
3	Balance	2,27	2,47	2,13
4	Keharmonisan	2,11	2,40	2,2
	<b>Rata-rata total</b>	<b>2,27</b>	<b>2,34</b>	<b>2,26</b>

Data kreativitas mahasiswa pada siklus ke-2 dapat diilustrasikan pada grafik 2.



Grafik 2. Rata-rata kreativitas mahasiswa pada siklus 2

Rata-rata nilai hasil belajar mahasiswa pada siklus ke-2 sudah memperlihatkan peningkatan yang cukup berarti (Tabel 4).

Tabel 4. Rata-rata Nilai Tugas Hasil Belajar pada Latihan Menggambar Desain Modifikasi Pada Siklus 2

No	Mahasiswa Ke -	Latihan ke -		
		I	II	III
		Desain <i>Fashion Ilustrasi</i>	Desain Ragam Hias	<i>Presentation Drawing</i> dalam bentuk Portofolio
1	1	78	74	65
2	2	85	81	81
3	3	76	80	70
4	4	60	60	65
5	5	80	80	67
6	6	65	65	59
7	7	67	74	68
8	8	78	85	76
9	9	78	78	65
10	10	65	65	66
11	11	62	66	61
12	12	68	70	65
13	13	65	65	63
14	14	60	63	63
15	15	70	70	67
	<b>Rata-rata</b>	70,46	71,73	66,73

Dari Tabel 4 terlihat bahwa 46% mahasiswa mencapai nilai di atas 70 dalam pembuatan tugas gambar desain fashion ilustrasi, 60% pada tugas desain ragam hias dan 20% pada tugas presentasi drawing. Ini menunjukkan hasil yang diperoleh belum optimal karena skor yang dicapai masih kurang dari 70. Dengan demikian masih perlu dilanjutkan siklus 3.

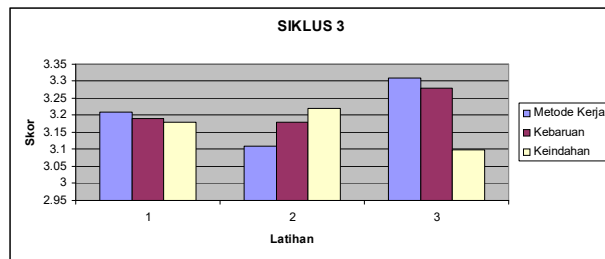
## 3. Siklus Ketiga

Pada siklus ke 3 mahasiswa mengerjakan tugas mengikuti latihan yang diberikan di kelas dan menyiapkan tugas di rumah, baik tugas gambar desain *fashion illustration*, desain ragam hias, maupun tugas menyusun gambar dalam bentuk portofolio. Jumlah rata-rata nilai mahasiswa selama 3 kali pengamatan menunjukkan peningkatan kreativitas pada metode kerja, kebaruan, keindahan dalam menggambar desain.

Tabel 5. Hasil Observasi Rata-rata reativitas Mahasiswa pada Siklus 3

No	Kreativitas	Pengamatan Latihan I (Desain Fashion Ilustrasi)	Pengamatan Latihan II (Desain Ragam Hias)	Pengamatan Latihan III (Presentasi Drawing dalam bentuk Portofolio)
<b>A</b>	<b>Metode Kerja</b>	3,21	3,11	3,31
1	Kelancaran	3,24	3,13	3,4
2	Ketepatan	3,15	3,26	3,2
3	Kecepatan	3,24	3,13	3,3
<b>B</b>	<b>Kebaruan</b>	3,19	3,18	3,28
1	Ide	3,13	3,20	3,13
2	Teknik	3,24	3,29	3,27
3	Hasil	3,20	3,20	3,27
<b>C</b>	<b>Keindahan</b>	3,18	3,22	3,1
1	Komposisi	3,23	3,23	3,2
2	Aksentuasi	3,23	3,27	2,9
3	Balance	3,13	3,26	3,07
4	Keharmonisan	3,15	3,16	3,2

Ke-3 materi latihan yang diamati mendapat nilai rata-rata skor mencapai angka 3 (Tabel 5). Jika dibandingkan dengan siklus pertama dan kedua kreativitas meningkat lebih tajam mencapai rata-rata di atas skor 3.



Grafik 3. Rata-rata kreativitas mahasiswa pada siklus 3

Demikian juga rata-rata nilai hasil belajar 86% mencapai nilai standar keberhasilan 70.

Tabel 6. Rata-rata Nilai Tugas Hasil Belajar pada Latihan Menggambar Desain Modifikasi Pada Siklus 3

No	Mahasiswa Ke -	Latihan ke -		
		I Desain Fashion Ilustrasi	II Desain Ragam Hias	III Presentation Drawing dalam bentuk Portofolio
1	1	81	81	80
2	2	95	95	90
3	3	88	88	81
4	4	70	71	72
5	5	80	85	83
6	6	60	60	70
7	7	88	85	85
8	8	88	90	85
9	9	70	77	70
10	10	70	78	77
11	11	65	77	70
12	12	78	78	70
13	13	75	76	70
14	14	70	69	70
15	15	81	80	76
	<b>Rata-rata</b>	77,26	79,33	76,6

Untuk mengungkapkan apakah hasil belajar juga ikut meningkat sebagai akibat metode pembelajaran *training model* dan penilaian portofolio, untuk itu dipakai analisis statistik guna menarik simpulan hasil siklus 3.

#### 4. Kemajuan Penelitian Antarsiklus

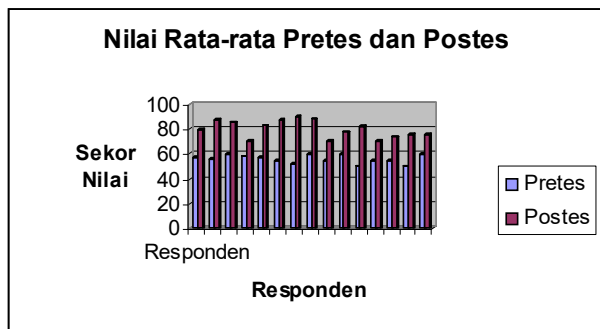
##### Kemajuan Pretes dengan Postes

Untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dilakukan tes sebelum dan sesudah siklus. Tes sebelum siklus disebut pretes dan data di akhir siklus 3 dilakukan postes.

Tabel 7. Nilai rata-rata pretes dan postes

No	Mahasiswa ke	NILAI RATA-RATA	
		PRETES	POSTES
1	1	57,5	80
2	2	55,5	87,5
3	3	60	85,5
4	4	58	70
5	5	57,5	83
6	6	55	87,5
7	7	52	90
8	8	60	88
9	9	55	70
10	10	60	77,5
11	11	50	82
12	12	55	70
13	13	55	73,5
14	14	50	75,5
15	15	60	75,5

Dari hasil analisis ditemukan, ada perbedaan nilai rata-rata pretes dan nilai rata-rata postes. Dapat dikatakan ada perbedaan antara nilai kemampuan awal mahasiswa dengan nilai kemampuan akhir mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran *training model* dan penilaian portofolio. Ini menunjukkan adanya keberhasilan pembelajaran.



Grafik 4. Peningkatan nilai mahasiswa pretes dan postes

**Kemajuan Kreativitas Antarsiklus**

Untuk dapat melihat dengan lebih jelas perbedaan dan peningkatan setiap siklus dilakukan pengujian Anova satu jalan.

Tabel 8. Pengujian Antar Siklus ANOVA

Indikator Kreativitas		JK	db	Rata-rata	F
FI	Antar kelompok	3,219	2	1,610	149,194
	Dalam kelompok	0,065	6	0,011	
	Total	3,284	8		
RH	Antar kelompok	4,991	2	2,496	81,590
	Dalam kelompok	0,184	6	0,031	
	Total	5,175	8		
PDP	Antar kelompok	5,733	2	2,867	108,815
	Dalam kelompok	0,158	6	0,026	
	Total	5,891	8		

Dari pengolahan data menunjukkan terdapat perbedaan antara kelompok siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 pada *fashion ilustrasi* (fi). Dengan kata lain, diterima hipotesis: ada perbedaan antar kelompok *fashion* ilustrasi pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Hal sama juga terjadi ragam hias. Secara umum dapat dikatakan ada peningkatan kreativitas antara kelompok desain *fashion* ilustrasi, desain ragam hias, dan *presentasi drawing* (portofolio) baik pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3.

**5. Tanggapan Mahasiswa Tentang Pembelajaran Training Model dan Penilaian Portofolio**

Tanggapan mahasiswa tentang manfaat *training model* adalah menambah kedalaman materi ajar,

meningkatkan wawasan, meningkatkan kreativitas pada siklus 1 sampai 3 sangat baik dan positif. Demikian juga dengan tanggapan mahasiswa pada penilaian portofolio, petunjuk dan sistematika penyusunan portofolio, serta umpan balik pada umumnya mereka memberikan tanggapan dengan sangat baik dan positif.

**Simpulan dan Saran**

**Simpulan**

Penerapan metode pembelajaran *training model* dan penilaian portofolio dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dengan sangat baik dalam pembuatan desain busana modifikasi pada mata kuliah Busana Daerah, yaitu peningkatan kreativitas dalam mengaktualisasikan ide dan konsep desain ke gambar desain *fashion illustration*, desain ragam hias dan *presentation drawing* dalam bentuk susunan portofolio; baik kreativitas kebaruan dan keindahan produk maupun metode kerja proses. Penerapan kedua model pembelajaran tersebut juga dapat meningkatkan nilai hasil belajar mahasiswa serta memperoleh tanggapan positif tentang metode pembelajaran *training model* dan penilaian portofolio.

**Saran**

Pertama, bagi peneliti dan dosen pengampu mata kuliah praktik, baik mata kuliah Busana Daerah maupun mata kuliah Desain; disarankan untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas mahasiswa dalam mengaktualisasikan ide dan konsep desain modifikasi ke gambar desain *fashion illustration*, desain ragam hias dan *presentation drawing* dalam bentuk susunan portofolio dengan menerapkan metode pembelajaran *training model* dan penilaian portofolio. Kedua, kepada mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini diharapkan dapat mempertahankan dan meneruskan cara-cara belajar yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran. Ketiga, banyaknya variabel lain yang tidak diteliti pada kesempatan ini dan untuk lebih memperdalam objek penelitian, hendaklah dilakukan penelitian lanjutan dalam tema yang sama tetapi dengan konteks yang berbeda.



## **Pustaka Acuan**

- Hawadi, Reni Akbar. 2001. *Keberbakatan Intelektual*. Jakarta: Gramedia
- Joyce, Bruce dan Weil, Marsha. 1980. *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Madya, Suwarsih. 1994. *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lemlit IKIP Yogyakarta.
- Miarso, Yusufhadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rimeka Cipta.
- Nispiansyah. 2003. *Kajian Hasil Perbaikan dengan Metode Aktivitas dan Pemberian Tugas dalam Pelaksanaan Program Perbaikan di SMKN 1 Bukit Tinggi dan SMKN 2 Payakumbuh (tesis)*. Padang: PPs Universitas Negeri padang.
- Nitko, A.J. 1996. *Educational Assessment of Student*. Englewood Cliffs: Merrill, an imprint of Prentice Hall.
- Sharp, J.E. 2006. *Portfolio*. Universitas Vanderbilt, Nashville. [sharpje@vuse.vanderbilt.edu](mailto:sharpje@vuse.vanderbilt.edu).
- Yusmerita, Tesis PPs UNP, 2006.