

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DISAIN BUSANA  
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* DAN PENINGKATAN  
KREATIVITAS MAHASISWA**

**Hamidah Suryani<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>[Mida\\_pkkunm@yahoo.com](mailto:Mida_pkkunm@yahoo.com)

**Universitas Negeri Makassar**

**Abstrak**

Artikel ini merupakan hasil penelitian pengembangan, bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran Disain Busana berbasis *Discovery Learning* (DL) yang valid, praktis, dan efektif berorientasikan peningkatan kreativitas mahasiswa dalam mendesain busana. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, modul dan job sheet dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang telah dimodifikasi sehingga hanya memuat tahap Define, Design dan Develop. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar validasi, lembar penilaian dosen, lembar penilaian mahasiswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes hasil belajar dan tes keterampilan dalam mendesain. Seluruh instrumen telah divalidasi dan dinilai layak untuk digunakan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif. Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran dengan model *Discovery learning* yang valid, praktis dan efektif. Hasil validasi menunjukkan perangkat yang dikembangkan layak digunakan (kategori valid). Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa perangkat yang dikembangkan praktis, dan secara umum dapat dikatakan efektif jika ditinjau peningkatan kreativitas mahasiswa dalam mendesain busana. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** Pengembangan, perangkat pembelajaran, *discovery learning*, kreativitas.

**Abstract**

*This research aims to develop a valid, practical, and effective learning tools for Fashion Design course based on Discovery Learning model which may improve students' creativity in designing a cloth. This research is a Research and Development. It developed a set of teaching tools covering lesson plan, module and job sheet using 4-D development model which was developed by Thiagarajan, Semmel and Semmel and has been modified and simplified to several steps; Define, Design, and Develop. The instruments used were validation sheets, expert assessment sheets, student assessment sheets, observation sheets of learning, achievement test, and a test of skill in designing. All instruments have been validated and feasible for use. In analyzing the data, this research used descriptive analysis. This research develop a set of valid, practical and effective teaching tools based on discovery learning model. The result of validation shows that the products (lesson plan, module and job sheet) are valid and feasible to*

*use. The result from field observation shows that the products were practical and generally were effective seen from student's creativity in design a cloth. Generally, the result of this research shows that the developed learning tools are feasible to use.*

**Keywords:** *development, teaching tools, discovery learning, creativity*

## PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran mata kuliah Disain Busana dapat dimulai dari proses pembelajaran mata kuliah Disain Busana di kelas. Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran diperlukan sarana penunjang seperti perangkat pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Hal ini dilakukan agar mahasiswa dapat belajar secara aktif. Selain itu, perangkat pembelajaran yang baik juga memudahkan dosen dalam mengelola proses pembelajaran dan melakukan penilaian (*assessment*), untuk itu hendaknya setiap dosen membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelasnya masing-masing sebelum memulai proses pembelajaran.

Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran, ia seringkali digunakan sebagai pedoman yang menuntun guru mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu jauh hari sebelum guru masuk dalam kelas perangkat pembelajaran sudah siap ditangan. Persiapan guru tampil di kelas dengan baik dan benar sangat ditentukan oleh sejauhmana guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), modul dan jobseet.

Butcher, Davies & Highton (2006: 40) menyebut perangkat pembelajaran sebagai "*guidelines and a*

*common understanding* atau pedoman dan pengertian umum, disebutkan bahwa bentuk nyata dari persiapan guru adalah membuat perangkat pembelajaran, perangkat pembelajaran digunakan sebagai pedoman oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian yang dimaksud perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar yang disusun sedemikian rupa dimana sasaran didik dan pengajar melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Modul dan jobseet.

Pentingnya perangkat pembelajaran mendapat perhatian juga disebabkan oleh dinamika sosial yang berkembang di masyarakat serta orientasi pendidikan menghadapi tantangan pembangunan yang mengharuskan ketersediaan tenaga yang bukan saja cerdas secara akademik tetapi juga memiliki keterampilan Sebagaimana diketahui bahwa selama ini ada kecenderungan bahwa perangkat pembelajaran dibuat dengan orientasi pengembangan kognitif dan mengabaikan domain afektif dan psikomotorik, akibatnya luaran pendidikan berhasil melahirkan anak-anak yang cerdas tetapi kurang terampil, akibat lain luaran pendidikan cenderung berpikir deduktif dan mengabaikan kemampuan berpikir induktif sehingga anak-anak mempunyai wawasan yang luas, tetapi hal-hal yang kecil terabaikan, malah cenderung kehilangan kreatifitas.

Selain perangkat pembelajaran yang disorientasi, model pembelajaran juga mengalami masalah, guru yang seharusnya hanya menjadi fasilitator, justru sangat dominan mengambil bagian dalam proses pembelajaran, model pembelajaran *Teacher Centre learning oriented* ini bukan saja membuat pembelajar menjadi pasif, malah mereka kehilangan potensi kognif, afektif dan psikomotoriknya. Anak-anak peserta didik yang disorientasi tentu saja berakibat pada tersumbatnya potensi kreatifitas, dan ini tentu menjadi masalah yang perlu dicari jalan keluarnya sebab apabila tidak maka luaran pendidikan akan menjadi inefisien dimana jumlah luaran besar tetapi daya kreatifitasnya rendah.

Perangkat pembelajaran *discovery learning* adalah salah satu solusi untuk keluar dari kemelut kreatifitas sebab perangkat ini memungkinkan peserta didik untuk menjadi subjek dibanding sebagai objek. Guru dalam pembelajaran ini tidak mendominasi pembelajaran sampai tuntas. *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang memberi kesempatan lebih banyak kepada murid untuk mengorganisir diri. Hal ini dilakukan melalui penyajian materi pembelajaran yang tidak tuntas atau sampai dalam bentuk finalnya.

Perangkat pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu perangkat yang memungkinkan tumbuhnya daya kreatifitas siswa, sebab terbuka peluang peserta didik untuk menjadi subjek atau berperan serta dalam pembelajaran. Peserta didik tidak lagi menjadi objek sebagaimana pembelajaran model terdahulu yang didominasi oleh guru. Diharapkan bahwa dalam proses pembelajaran ini guru tidak menyajikan bahan ajar sampai akhir atau tuntas tetapi

menyisahkan dan memberi kepada murid materi-materi yang memungkinkan terlibat melakukan berbagai kegiatan misalnya menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan bahan serta membuat-kesimpulan-kesimpulan. Cara seperti ini diharapkan akan melahirkan murid yang kreatif bahkan bisa menjadi seorang *problem solver*, seorang sejenis historin, atau ahli matematika dan sebagainya. Uraian ini memberi indikasi bahwa esensi *discovery learning* sesungguhnya ingin mengubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*. (Jamil, Suprihaningrum, 2013).

Dalam mengaplikasikan model *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin mengubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*(Indri, S, 2009).

Dalam *discovery learning* hendaknya guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang sejenis historin, atau ahli matematika. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan bahan serta membuat-kesimpulan-kesimpulan.

Perangkat pembelajaran model *discovery learning* sebagaimana dijelaskan di atas relevan dipergunakan untuk mengembangkan potensi kreatifitas. Kreativitas adalah kata yang sering disebut untuk menggambarkan

seseorang yang sering menemukan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk pemikiran, gagasan-gagasan atau dalam bentuk temuan-temuan fisik dan sebagainya. Orang yang kreatif adalah orang tidak pernah kehabisan akal untuk mencari solusi atas berbagai masalah yang dihadapinya. Winardi (2008) mengemukakan bahwa kreatifitas dapat dilihat dalam berbagai dimensi yaitu: (1) Dimensi kreativitas dari segi pribadi (person) yang menunjuk pada potensi daya kreatif yang ada pada setiap pribadi, (2) Dimensi kreatifitas sebagai proses yaitu suatu bentuk pemikiran dimana individu berusaha menemukan hubungan-hubungan yang baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara-cara yang baru dalam menghadapi suatu masalah, (3) Dimensi kreatifitas sebagai pendorong hasrat yang kuat untuk berkreasi, dan (4) Dimensi kreativitas dari segi hasil yaitu segala sesuatu yang diciptakan oleh seseorang sebagai hasil dari keunikan pribadinya dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selama ini mata kuliah Disain Busana diajarkan dengan pendekatan konvensional yang sedikit praktek dan pembelajaran yang berorientasi guru, padahal mata kuliah ini merupakan mata kuliah prasyarat yang memberi dasar yang kuat pada mata kuliah praktek lanjutan, misalnya peragaan busana dalam rangka ajang aktualisasi dan pengembangan kreatifitas mahasiswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and development*). diadopsi dari model Thiagarajan, Semmel dan Semmel(1974) melalui empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap

pengembangan (*development*) dan tahap penyebaran (*disseminate*)

Dalam penerapannya, operasionalisasi kegiatan pengembangan dipergunakan sejumlah pendekatan (*approach*) penelitian yang dipandang sesuai dengan kebutuhan penerapan fase tertentu. Pada fase pendahuluan, misalnya, dilakukan kajian kebutuhan dan karakteristik lapang untuk bahan pengembangan perangkat pembelajaran, dengan menggunakan baik pendekatan penelitian kuantitatif dan maupun kualitatif. Pengkombinasian kedua rancangan juga diharapkan dapat meningkatkan cakupan, kedalaman, dan kekuatan penelitian.

Pengembangan perangkat pembelajaran model *discovery learning* sebagaimana dijelaskan di atas relevan dipergunakan untuk mengembangkan potensi kreatifitas mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK FT UNM), terutama yang mengambil mata kuliah Disain Busana. Selama ini mata kuliah Disain Busana diajarkan dengan pendekatan konvensional yang sedikit praktek dan pembelajaran yang berorientasi guru, padahal mata kuliah ini merupakan mata kuliah prasyarat yang memberi dasar yang kuat pada mata kuliah praktek lanjutan, misalnya peragaan busana dalam rangka ajang aktualisasi dan pengembangan kreatifitas mahasiswa.

Berdasarkan kebutuhan dari pengembangan perangkat pembelajaran ini maka yang menjadi subjek adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga semester genap tahun akademik 2015/2016. Subyek uji coba penelitian sebanyak 20 orang mahasiswa.

Pengumpulan data dilakukan dengan mengisi lembar review/validasi (Jihad, 2008), keterlaksanaan RPP (Susanto, 2008) dan angket respon mahasiswa dan dosen terhadap perangkat pembelajaran (Subandi, 2005, dalam Syamsidah dkk, 2015). instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan perangkat pembelajaran adalah lembar validasi; untuk mengukur kepraktisan digunakan lembar observasi pengelolaan pembelajaran dan lembar observasi keterlaksanaan RPP; dan untuk mengukur keefektifan perangkat digunakan angket respon mahasiswa dan dosen disain busana.

Data penelitian ini, akan diolah dan dianalisis secara deskriptif (Arikunto, S. 2006) meliputi data hasil validasi/review, pengelolaan pembelajaran, aktivitas mahasiswa, analisis data hasil tes penguasaan konsep disain busana, keterlaksanaan RPP dan angket respon mahasiswa dan dosen terhadap perangkat pembelajaran. Pengolahan dan analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS 15.0 for windows.

Kriteria kevalidan perangkat mengacu kepada Gregory standar indeks dalam Arikunto, S (2006) dengan tingkat keterlaksanaan perangkat 50 % dari minimal 70 % aspek yang diamati, dan keefektifan perangkat mengacu kepada koefisien releabilitas menurut Trianto (2009) dalam Danial, M dan Nurlaela (2014) yaitu  $x \geq 0,75$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil, Analisis kevalidan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning*.

Pada pengembangan ini dihasilkan

bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui tahap revisi berdasarkan masukan dari validator ahli dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ujicoba ini adalah:

#### 1) Validasi ahli

Penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran mencakup format, bahasa, konstruksi dan cakupan isi. Berdasarkan masukan validator, perangkat pembelajaran direvisi untuk memperoleh perangkat yang valid.

#### 2) Uji coba

Perangkat pembelajaran yang telah direvisi diujicobakan pada mahasiswa jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FT UNM. Ujicoba perangkat meliputi aspek penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dalam ujicoba ini diolah dan dianalisis untuk digunakan dalam menilai dan merevisi perangkat pembelajaran sebelum disebarluaskan atau diseminasikan.

### b. Hasil, Analisis Kepraktisan dan keefektifan

Kepraktisan perangkat dan model *Discovery Learning* (DL) yang telah dikembangkan dipaparkan dengan menggunakan hasil uji coba dengan menggunakan angket persepsi 2 orang dosen yang merupakan tim pengajar desain Busana dan 20 mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan dengan menggunakan perangkat.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tanggapan (respon) pengguna (dosen) terhadap perangkat masing-masing; RPP dengan model DL diberikan respon positif sebesar 87,5%, modul disain busana sebesar 77,78%, Jobsheet sebesar 83,33 dan penilaian kreativitas sebesar 88,89%.

Keempat perangkat ini memenuhi kriteria kepraktisan karena empat aspek tersebut direspon positif lebih dari 70% pengguna.

Kepraktisan dari sisi tanggapan pengguna untuk mahasiswa bahwa model *Discovery learning* (DL) diberikan respon positif sebesar 82%, modul disain Busana sebesar 85%, Jobsheet sebesar 84% dan penilaian angket kreativitas sebesar direspon positif lebih dari 70% .

### c. Hasil dan analisis Keefektifan Perangkat dengan Model DL

Keefektifan penerapan perangkat dengan model DL pada mata kuliah disain busana dapat dilihat dari dua aspek yaitu keterlaksanaan pembelajaran yang diamati oleh tiga orang observer dan hasil penilaian angket kreativitas 20 mahasiswa.

#### 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran dengan model DL dari sisi pengguna (dosen) menunjukkan bahwa terlaksana 87,88% terlaksana dengan sangat baik sedangkan dari sisi mahasiswa yakni 83,33% juga terlaksana dengan baik.

#### 2. Hasil angket kreativitas mahasiswa

Hasil angket kreatifitas mahasiswa menunjukkan bahwa kategori mahasiswa dengan tingkat kreativitas baik dan sangat baik untuk empat indikator masing-masing untuk fleksibility 80,65% ; Originaliti sebesar 89% ;elaborasi 88,65% dan indikator fluency sebesar 67,5% . keempat indikator tersebut kesemuanya termasuk kategori tinggi karena berada pada rentang 61% - 80%. Dengan demikian karena

keempat indikator ini memenuhi kategori tinggi, maka dapat dikatakan bahwa Model DL dan perangkat pembelajarannya efektif secara terbatas dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.

### KESIMPULAN

Tahap pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* yang valid, efektif dan praktis dan berdasarkan hasil validasi oleh pakar/ahli dan hasil ujicoba dengan tingkat kevalidan 3,44. Perangkat pembelajaran ini setelah diuji coba ternyata benar dapat dipergunakan untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa calon guru. Hasil abalisis angket kreatifitas mahasiswa menunjukkan bahwa kategori mahasiswa dengan tingkat kreativitas baik dan sangat baik untuk empat indikator masing-masing untuk fleksibility 80,65%; Originaliti sebesar 89%; elaborasi 88,65% dan indikator fluency sebesar 67,5%. keempat indikator tersebut kesemuanya termasuk kategori tinggi karena berada pada rentang 61% - 80%. Dengan demikian karena keempat indikator ini memenuhi kategori tinggi, maka dapat dikatakan bahwa Model DL dan perangkat pembelajarannya efektif secara terbatas dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.

### DAFTAR PUSTAKA

Butcher, C., Davies, C., & Highton, M. 2006. *Designing learning from module outline to effective teaching*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Danial, M dan Nurlaela. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kimia Dasar untuk Biologi berbasis GI sebagai Upaya Menumbuhkan Keterampilan Metakognisi dan Penguasaan Konsep*. Laporan Penelitian Lemlit UNM.

Indri, Shaffat. 2009. *Optimized learning Strategy*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.

Jamil Suprihaningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran : Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Nastiti, S dkk. 2012. *Efektivitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kimia*. *Chemistry in Education*, 2(1):49-55).

Syamsudini, 2012. *Aplikasi Metode Discovery Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah, Motivasi Belajar Dan Daya Ingat Siswa*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.

Syamsidah, dkk. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Soft Skill Mahasiswa Calon Guru*. Laporan Penelitian Tahun I ( DP2M). Lemlit UNM.

Thiagarajan S., Semmel D., & Semmel M. I. 1974. *Intructional development for training teachers of exceptional children: A Sourcebook*. Minneapolis: Central for Innovation on Teaching the Handicaped.