

# ANALISIS KETERLAKSANAAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN HASIL BELAJAR PEMBUATAN POLA BUSANA PESTA DI SMKN SUGIHWARAS

Angelique Cathleen Amara Koeswijaya<sup>1)</sup>, dan Imami Arum Tri Rahayu<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
Jl. Ketintang, Ketintang, kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur  
e-mail: [angelique.22035@mhs.unesa.ac.id](mailto:angelique.22035@mhs.unesa.ac.id)<sup>1)</sup>, [imamirahayu@unesa.ac.id](mailto:imamirahayu@unesa.ac.id)<sup>2)</sup>

*ABSTRAK*— Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterlaksanaan model *Problem Based Learning* serta hasil belajar peserta didik setelah penerapan model tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain *One-Shot Case Study*. Subjek penelitian berjumlah 18 peserta didik kelas XI Program Keahlian Desain dan Produksi Busana. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes dengan instrumen berupa lembar observasi, tes kognitif, dan penilaian produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan *Problem Based Learning* berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 3,43. Hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 86,16 dengan tingkat ketuntasan 83%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta menghasilkan capaian hasil belajar yang baik pada pembuatan pola busana pesta.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning*, hasil belajar, pola busana pesta, tata busana, SMK.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi kerja yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri, terutama pada bidang yang menuntut keterampilan teknis dan kreativitas seperti Desain dan Produksi Busana. Pada fase F di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), peserta didik dituntut menguasai kompetensi pembuatan pola busana pesta sebagai bagian penting dari proses produksi busana. Pembuatan pola merupakan tahap fundamental karena menentukan bentuk akhir busana yang dihasilkan, khususnya pada desain berbasis siluet seperti *A-line*, *peplum*, *column*, *asymmetrical*, dan *mermaid*, yang masing-masing memerlukan teknik konstruksi pola berbeda [1], [2]. Secara teoretis, model pembelajaran yang relevan untuk mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan

masalah dalam konteks pembelajaran vokasional adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar melalui pemanfaatan masalah nyata sebagai konteks pembelajaran. Trianto [3] dan Ngalimun [4] menegaskan bahwa PBL efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis, investigasi, dan pencarian solusi. Secara operasional, PBL dilaksanakan melalui lima sintaks pembelajaran, yaitu: (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah [3]. Kelima tahapan tersebut secara sistematis mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menghasilkan solusi melalui kegiatan praktik yang bermakna. Hasil belajar dalam konteks ini dipahami sebagai perubahan kemampuan kognitif dan psikomotor setelah proses pembelajaran, baik pada aspek pemahaman konsep maupun keterampilan praktik [5], [6].

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran tata busana. Keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran berbasis masalah berdampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar [7]. Selain itu, implementasi PBL juga terbukti meningkatkan kreativitas siswa dalam analisis siluet dan modifikasi pola [8]. Penelitian lain menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis desain, keterampilan praktik, dan hasil belajar peserta didik [9], [10]. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada kreativitas umum, berpikir kritis, atau hasil belajar praktik secara luas, dan belum secara spesifik mengkaji kompetensi pembuatan pola

Jurnal Online Tata Busana Volume 15, No 2, Juli 2026 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/index>  
 busana pesta berbasis siluet pada fase F Kurikulum Merdeka di SMK.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran pembuatan pola busana pesta pada peserta didik fase F Program Keahlian Desain dan Produksi Busana di SMKN Sugihwaras, serta mengkaji hasil belajar yang dicapai setelah penerapan model tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas PBL pada pembelajaran vokasional tata busana dan menjadi rujukan praktis bagi guru SMK dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, aktif, dan relevan dengan kebutuhan industri fashion.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain *One-Shot Case Study*. Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran pembuatan pola busana pesta serta menganalisis hasil belajar peserta didik setelah penerapan model tersebut. Pendekatan ini dinilai sesuai untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dalam jangka pendek tanpa menggunakan kelas perbandingan, khususnya pada konteks pembelajaran vokasional berbasis praktik.

Penelitian dilaksanakan di SMKN Sugihwaras pada Program Keahlian Desain dan Produksi Busana, khususnya peserta didik kelas XI fase F. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2025 dan berlangsung selama tiga kali pertemuan, menyesuaikan dengan modul ajar serta alur tujuan pembelajaran pada materi pembuatan pola busana pesta berbasis siluet. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam mengembangkan pola sesuai desain busana.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI Program Keahlian Desain dan Produksi Busana di SMKN Sugihwaras. Sampel penelitian berjumlah 18 peserta didik, yang ditentukan menggunakan teknik total sampling. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil dan homogen, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian agar mampu

menggambarkan secara utuh dinamika penerapan pembelajaran dan hasil belajar pada kelas yang diteliti. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua instrumen utama, yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar. Lembar observasi digunakan untuk mengukur keterlaksanaan model *Problem Based Learning* melalui pengamatan aktivitas guru dan peserta didik pada setiap sintaks pembelajaran. Tes hasil belajar terdiri atas tes kognitif berbentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konsep siluet dan pembuatan pola, serta penilaian produk untuk mengukur keterampilan peserta didik dalam membuat pola busana pesta sesuai siluet yang ditentukan.

TABEL I  
 INDIKATOR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DAN PESERTA DIDIK

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik
<b>Pendahuluan</b>		
Pembuka	Mengucapkan salam dan mendata kehadiran peserta didik	Menjawab salam dan merespons kehadiran
<b>Fase 1 – Orientasi peserta didik pada masalah</b>		
Fase 1	Menyampaikan tujuan pembelajaran	Menyimak penjelasan guru tentang materi
	Menjelaskan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan	Mengamati gambar atau media yang ditampilkan guru
	Memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif	Menjawab pertanyaan dari guru
	Memberikan stimulus berupa permasalahan pembelajaran	Memahami masalah yang berkaitan dengan materi
<b>Fase 2 – Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</b>		
Fase 2	Membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok	Bergabung dengan kelompok masing-masing
	Mengamati dan membantu organisasi tugas peserta didik	Berdiskusi dengan kelompok mengenai masalah yang diberikan
	Mengatur waktu diskusi kelas	Bekerja sama dalam menemukan solusi terhadap permasalahan
<b>Fase 3 – Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</b>		
Fase 3	Merangsang interaksi antar peserta didik melalui pertanyaan	Menggunakan buku atau sumber lain untuk mencari informasi
	Memberikan arahan terhadap jawaban peserta didik	Mengembangkan informasi yang diperoleh
<b>Fase 4 – Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b>		
Fase 4	Meminta peserta didik menyiapkan hasil diskusi untuk dipresentasikan	Menyelesaikan tugas yang diberikan

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik
	Memotivasi peserta didik untuk aktif dalam diskusi kelompok presentasi	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok presentasi
	Memberikan kesempatan peserta didik berdiskusi	Menyimak presentasi dari kelompok lain
	Memberikan umpan balik terhadap kesalahan peserta didik	Memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok lain
Fase 5 – Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah		
Fase 5	Memberikan klarifikasi terhadap permasalahan yang dibahas	Memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi yang dibahas
	Meminta peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran	Bertanya atau menjawab pertanyaan terkait materi pembelajaran
Penutup		
Penutup	Membantu peserta didik memahami materi dan pembelajaran dengan salam	Mencatat materi yang kembali dipahami dan menjawab salam dari guru dengan salam

Diadaptasi dari Trianto[11]

Selain lembar observasi, hasil belajar peserta didik diukur melalui dua instrumen tes. Pertama, tes kognitif berbentuk pilihan ganda yang mengukur pemahaman konsep siluet dan prinsip pembuatan pola busana pesta. Kedua, penilaian produk yang mengukur kemampuan peserta didik dalam menghasilkan karya pola busana pesta sesuai siluet yang ditentukan. Kedua instrumen disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada Capaian Pembelajaran elemen Persiapan Pembuatan Busana fase F Kurikulum Merdeka.

TABEL II  
INDIKATOR TES KOGNITIF (PILIHAN GANDA)

No.	Indikator soal	Level	No. soal
1	Menjelaskan pengertian dan fungsi siluet dalam busana	C2	1, 3
2	Mengidentifikasi jenis siluet <i>A-line</i> dan <i>column</i>	C2	2, 4
3	Menentukan siluet yang sesuai dengan desain busana	C3	5, 6
4	Menentukan perubahan pola sesuai siluet <i>A-line</i> dan <i>column</i>	C3	11, 18
5	Menentukan perubahan pola siluet <i>mermaid</i> dan <i>peplum</i>	C3	9, 10

6	Menentukan ciri khas pola siluet <i>asymmetrical</i>	C3	11
7	Membedakan karakteristik antar jenis siluet busana pesta	C4	12, 13
8	Menentukan siluet yang sesuai dengan bentuk tubuh	C3	14, 15
9	Menentukan garis potong dan bentuk pola sesuai desain	C4	16
10	Menentukan teknik pelebaran atau penyempitan pola	C4	17
11	Mengidentifikasi kesalahan pola berdasarkan siluet yang ditentukan	C5	18, 19
12	Menentukan perbaikan pola agar sesuai dengan desain busana pesta	C5	20

Keterangan: C2 = memahami, C3 = menerapkan, C4 = menganalisis, C5 = mengevaluasi (Taksonomi Bloom)

Selain tes kognitif, kemampuan psikomotor peserta didik diukur melalui penilaian produk berupa hasil karya pola busana pesta yang dibuat sesuai siluet yang dipelajari. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik yang mencakup lima aspek utama sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

TABEL III  
INDIKATOR PENILAIAN PRODUK PEMBUATAN POLA BUSANA PESTA

No.	Aspek penilaian	Indikator penilaian
1	Kesesuaian desain	Peserta didik mampu memahami dan menerapkan desain busana sesuai siluet yang dipilih, ditunjukkan dari kesesuaian bentuk pola dengan karakteristik siluet secara keseluruhan
2	Kesesuaian bentuk pola	Peserta didik mampu membuat pola sesuai karakteristik siluet yang dipilih, meliputi garis bahu, pinggang, panggul, dan bagian rok sesuai desain
3	Ketepatan ukuran pola	Peserta didik mampu membuat pola dengan ukuran yang tepat dan proporsional sesuai ukuran tubuh yang telah ditentukan

No.	Aspek penilaian	Indikator penilaian
4	Kerapian garis pola	Peserta didik membuat garis pola dengan rapi, jelas, dan mudah dibaca, termasuk garis luar pola, garis bantu, dan garis lipatan
5	Kelengkapan tanda pola	Peserta didik melengkapi pola dengan tanda-tanda pola secara lengkap, meliputi arah serat, garis lipatan, keterangan bagian pola, dan tanda kampuh

Setiap aspek dinilai menggunakan skala 1-4 (kurang-sangat baik). Skor maksimal = 20. Nilai psikomotor = (skor diperoleh / 20) × 100.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, tes kognitif, dan rubrik penilaian produk dengan bobot penilaian yang berbeda.

TABEL IV  
KOMPONEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Aspek	Bobot
Pengetahuan	30%
Keterampilan	70%

Lembar observasi digunakan untuk mengukur keterlaksanaan sintaks *Problem Based Learning* serta aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Tes kognitif digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap konsep siluet dan prinsip pembuatan pola busana pesta, sedangkan rubrik penilaian produk digunakan untuk menilai keterampilan psikomotor dalam membuat pola sesuai siluet yang ditentukan. Indikator instrumen disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang mencakup kemampuan mengidentifikasi siluet, menentukan ukuran tubuh, menyusun langkah kerja pembuatan pola, dan ketepatan hasil pola. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui validasi ahli, meliputi validasi lembar observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, modul ajar, tes hasil belajar, dan LKPD untuk memastikan kesesuaian isi dengan tujuan penelitian. Validasi instrumen dilakukan oleh ahli materi dan ahli pembelajaran untuk memastikan kesesuaian indikator penilaian, isi instrumen, serta keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Observasi dilaksanakan selama proses

pembelajaran pada setiap fase PBL untuk mencatat aktivitas guru dan keterlibatan peserta didik dalam pemecahan masalah. Setelah seluruh tahapan pembelajaran selesai, peserta didik diberikan tes kognitif dan tugas praktik pembuatan pola untuk dinilai aspek psikomotornya. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yaitu menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (1)$$

Keterangan:

$\sum X$  = jumlah seluruh nilai

$\sum N$  = jumlah kriteria atau data

Perhitungan nilai rata-rata mengacu pada Sudjana [12].

Nilai rata-rata yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori keterlaksanaan pembelajaran yang disajikan pada Tabel II.

TABEL V  
KATEGORI NILAI RATA-RATA

Rentang Nilai Rata-rata	Kategori
3,25 – 4,00	Sangat Baik
2,50 – 3,24	Baik
1,75 – 2,49	Cukup
1,00 – 1,74	Kurang

Sumber: Sudjana [12]

Rumus penilaian digunakan untuk mengetahui hasil tes kognitif dan psikomotor:

$$N = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad (2)$$

Keterangan:

N = nilai kognitif atau psikomotor

Perhitungan nilai hasil tes mengacu pada Sudjana [12]

Rumus penilaian akhir digunakan untuk mengetahui capaian hasil belajar peserta didik:

$$N = 0,3A + 0,7B \quad (3)$$

Keterangan:

N = nilai akhir

Perhitungan nilai akhir mengacu pada Rahmawati [13]

Selanjutnya, persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \quad (4)$$

Keterangan:

$f$  = jumlah peserta didik tuntas

$N$  = jumlah seluruh peserta didik

$P$  = persentase ketuntasan belajar

Rumus perhitungan persentase mengacu pada Arikunto [14]

Persentase ketuntasan hasil belajar kemudian diinterpretasikan berdasarkan taraf keberhasilan yang disajikan pada Tabel VI.

TABEL VI  
 TARAF KEBERHASILAN

Nilai Keberhasilan	Taraf Keberhasilan
85% - 100%	Sangat Baik
75% - 84,99%	Baik
65% - 74,99%	Cukup
55% - 64,99%	Kurang
<55%	Sangat Kurang

Sumber: Sugiyono [15]

Nilai rata-rata digunakan untuk menentukan kategori keterlaksanaan model pembelajaran, sedangkan persentase digunakan untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq 75$ . Analisis data dilakukan secara deskriptif menggunakan rumus penilaian yang telah ditetapkan dalam instrumen penelitian. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan model *Problem Based Learning* serta capaian hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pembuatan pola busana pesta.

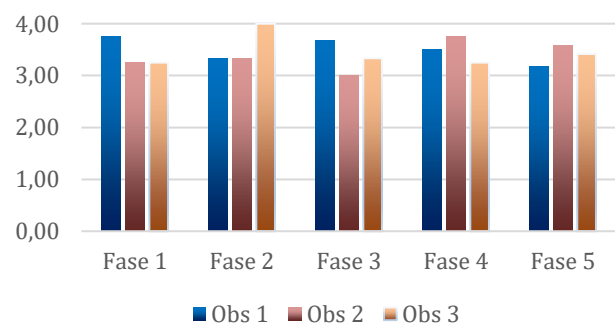
Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran pembuatan pola busana pesta menunjukkan keterlaksanaan yang sangat baik.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran pembuatan pola busana pesta menunjukkan keterlaksanaan yang sangat baik. Pada fase orientasi masalah, peserta didik diberikan permasalahan berupa analisis desain busana pesta berdasarkan jenis siluet yang berbeda. Tahap ini membantu peserta didik memahami karakteristik desain serta menentukan bentuk pola yang sesuai.

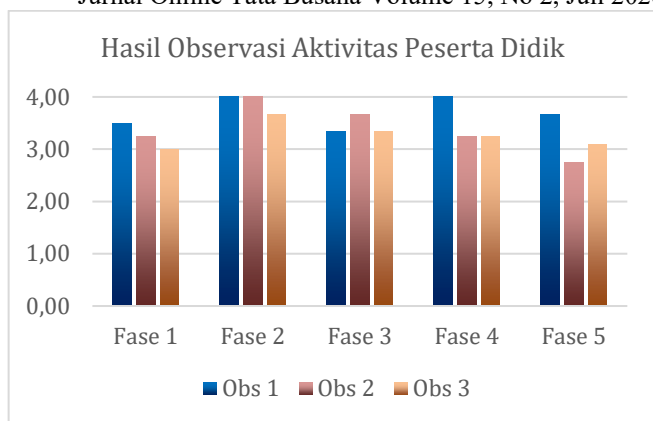
Pada fase pengorganisasian peserta didik, guru membagi peserta didik ke dalam kelompok dan mengarahkan diskusi mengenai langkah pembuatan pola berdasarkan desain yang dipilih. Selanjutnya, pada fase penyelidikan, peserta didik melakukan analisis desain, menentukan ukuran, serta menyusun pola sesuai siluet busana pesta. Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan menemukan solusi terhadap kesalahan pola yang muncul selama proses praktik.

Pada fase pengembangan dan penyajian hasil, peserta didik mempresentasikan hasil pola yang telah dibuat serta memperoleh masukan dari guru dan peserta didik lain. Tahap evaluasi dilakukan melalui refleksi terhadap proses pembuatan pola dan kesesuaian hasil pola dengan desain busana pesta yang direncanakan.

Hasil Observasi Aktivitas Guru



Gambar 1. Hasil observasi aktivitas guru



Gambar 2. Hasil observasi aktivitas peserta didik

TABEL VII  
KETERLAKSANAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*

Aspek Observasi	Rata-rata	Kategori
Aktivitas guru	3,43	Sangat baik
Aktivitas peserta didik	3,43	Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi oleh tiga observer, rata-rata skor aktivitas guru dan peserta didik mencapai 3,43 pada skala 4, yang termasuk kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa setiap fase PBL, mulai dari orientasi masalah hingga evaluasi pemecahan masalah, terlaksana secara konsisten selama tiga kali pertemuan. Tingginya skor pada aktivitas peserta didik menegaskan bahwa pembelajaran berlangsung aktif dan berpusat pada peserta didik, terutama pada tahap analisis desain siluet, diskusi pemecahan masalah, dan penyusunan pola sesuai desain busana pesta.

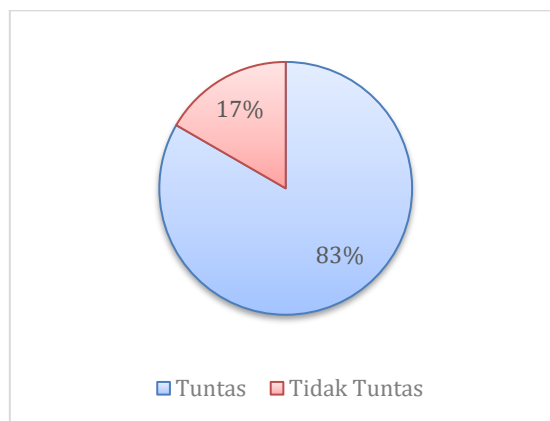
Hasil belajar peserta didik menunjukkan capaian yang baik setelah penerapan *Problem Based Learning* pada pembelajaran pembuatan pola busana pesta.

Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Nilai tertinggi mencapai 100, sedangkan nilai terendah sebesar 63. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami konsep siluet serta mengembangkan pola busana pesta dengan baik.

TABEL VIII  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Uraian	Hasil
Jumlah peserta didik	18
Tuntas	15
Tidak tuntas	3
Rata-rata	86,16
Ketuntasan klasikal	83%

Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik disajikan pada Gambar 3.



Gambar 5. Diagram persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik

Dari 18 peserta didik, sebanyak 15 peserta didik (83%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 peserta didik (17%) belum memenuhi KKM. Nilai rata-rata kelas sebesar 86,16, yang berada pada kategori baik. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu memahami konsep siluet dan mengimplementasikannya ke dalam produk pola busana pesta secara tepat. Dominasi skor tinggi pada aspek keterampilan memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis masalah sangat efektif untuk kompetensi vokasional yang menuntut integrasi pengetahuan konseptual dan keterampilan praktik.

Meskipun sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar, masih terdapat tiga peserta didik yang belum memenuhi KKM. Peserta didik tersebut umumnya mengalami kesulitan dalam menentukan pengembangan pola sesuai siluet serta kurang teliti pada proses pengukuran dan penyusunan pola busana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan analisis desain dan ketelitian praktik masih perlu ditingkatkan melalui latihan yang lebih intensif.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Secara teoretis, hal ini sejalan dengan pandangan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui penyelesaian masalah autentik [9], [14].

Dalam konteks pembuatan pola busana pesta, masalah autentik tersebut muncul ketika peserta didik harus

menerjemahkan desain berbasis siluet ke dalam konstruksi pola yang presisi. Proses ini menuntut kemampuan analisis bentuk, pemilihan langkah kerja, dan evaluasi hasil secara mandiri, sehingga keterlibatan aktif selama pembelajaran secara langsung berkontribusi terhadap tingginya hasil belajar.

Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini memperkuat temuan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan berdampak pada hasil belajar yang lebih baik [7]. Temuan ini juga selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa kesulitan utama pada pembelajaran pola terletak pada kemampuan analisis desain dan pemecahan masalah mandiri [16]. Melalui *Problem Based Learning*, hambatan tersebut dapat diminimalkan karena peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi masalah, mendiskusikan alternatif solusi, dan mengujinya secara langsung melalui praktik pembuatan pola. Dengan demikian, model ini relevan diterapkan pada pembelajaran tata busana yang berbasis keterampilan teknis.

Penerapan *Problem Based Learning* pada pembelajaran vokasional tata busana memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena peserta didik dihadapkan pada permasalahan yang menyerupai situasi kerja di industri fashion. Pada proses pembuatan pola busana pesta, peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep siluet secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam bentuk pola yang presisi sesuai desain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan *problem solving* yang menjadi kompetensi penting dalam pendidikan kejuruan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif kecil dan pelaksanaan pembelajaran yang hanya berlangsung selama tiga kali pertemuan, sehingga hasil penelitian belum menggambarkan dampak penerapan *Problem Based Learning* dalam jangka panjang. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain *One-Shot Case Study* tanpa kelas pembandingan, sehingga penelitian hanya berfokus pada deskripsi keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* dapat dijadikan alternatif model pembelajaran pada materi praktik tata busana yang memerlukan kemampuan analisis desain dan pemecahan masalah. Penerapan model ini membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sesuai karakteristik pendidikan vokasional. Selain itu, model pembelajaran berbasis masalah dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan praktik yang menjadi kompetensi penting dalam bidang desain dan produksi busana.

#### IV. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran pembuatan pola busana pesta di Fase F Program Keahlian Desain dan Produksi Busana SMKN Sugihwaras terlaksana dengan baik sesuai sintaks pembelajaran yang meliputi orientasi masalah, pengorganisasian peserta didik, penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil, serta analisis dan evaluasi. Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,43 dengan kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, terstruktur, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* mendukung capaian hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pembuatan pola busana pesta. Nilai rata-rata kelas mencapai 86,16 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83% dengan kategori baik. Sebanyak 15 peserta didik dinyatakan tuntas dan 3 peserta didik belum tuntas berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mampu memahami konsep siluet dan mengembangkan pola busana pesta sesuai desain yang dipelajari.

Penerapan *Problem Based Learning* pada pembelajaran praktik tata busana perlu disertai penguatan pada tahap analisis desain sebelum praktik pembuatan pola agar peserta didik lebih memahami karakteristik siluet dan pengembangan pola secara tepat. Selain itu, pengelolaan waktu pembelajaran dan pembiasaan peserta didik dalam

Jurnal Online Tata Busana Volume 15, No 2, Juli 2026 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/index>  
 menyelesaikan masalah secara mandiri melalui diskusi serta eksplorasi perlu terus ditingkatkan untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan dilakukan dalam durasi yang lebih panjang dan diterapkan pada materi praktik lain yang memiliki karakteristik serupa agar dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai penerapan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran tata busana.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Poespo, *Teknik Menggambar Mode Busana*. Yogyakarta: Kanisius, 2019.
- [2] M. Marlina and K. Karnadi, *Busana Pesta: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Andi Offset, 2019.
- [3] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Revisi. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [4] Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressinda, 2014.
- [5] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- [6] R. E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice*, 13th ed. Pearson, 2020.
- [7] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- [8] D. D. Arini and M. Kharnolis, "PENERAPAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TATA BUSANA KELAS X SMK NEGERI 2 NGANJUK," *Jurnal Online Tata Busana*, vol. 11, no. 1, pp. 9–13, Feb. 2022, doi: 10.26740/jurnal-online-tata-busana.v11i1.44982.
- [9] K. Izati, N. E. Purwaningsih, and E. Prahastuti, "Problem Based Learning pada Materi Pembuatan Pola Busana Pesta Wanita," *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik*, vol. 1, no. 2, pp. 95–97, Jun. 2021, doi: 10.17977/UM068v1n2p95-97.
- [10] R. Widiastuti and M. Sari, "Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembuatan Pola Busana Pesta," *Jurnal Pendidikan Tata Busana*, vol. 15, no. 2, pp. 45–58, 2023.
- [11] S. Nurhayati, "Implementasi *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Pembuatan Busana Pesta untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK," *Jurnal Kependidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 112–127, 2022.
- [12] Y. N. Nafiah and W. Suyanto, "Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 4, no. 1, pp. 125–143, Feb. 2014, doi: 10.21831/jpv.v4i1.2540.
- [13] Ernawati and Ferdian, "Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Desain Busana," *Jurnal Pendidikan Busana*, 2020.
- [14] N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- [15] N. F. Rahmawati, "Penerapan *Problem Based Learning* pada Pembuatan Pola Rok Lipit Hadap di Fase E Tata Busana SMKN 1 Bagor," *Jurnal Pendidikan Kejuruan*, 2024, doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5314>.