

PENERAPAN PJBL BERBASIS SCAMPER UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PENYUSUNAN MOODBOARD SISWA X BUSANA

Leni Kurnia Arifah¹, Sri Emy Yuli Suprihatin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E- mail : Lenikurnia.2022@student.uny.ac.id, sri_emy@uny.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diterima:

20 Agustus 2026

Diperbaiki:

16 September 2026

Diterima:

30 September 2026

Tersedia daring:

30 Oktober 2026

Kata kunci

Project based learning, SCAMPER, Moodboard, Penelitian tindakan kelas

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis strategi SCAMPER dalam pembelajaran penyusunan *moodboard* pada siswa kelas X Busana SMK Negeri 3 Purworejo; dan (2) bagaimana peningkatan kompetensi penyusunan *moodboard* siswa kelas X Busana SMK Negeri 3 Purworejo setelah diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis strategi SCAMPER. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Purworejo dengan subjek 36 siswa kelas X Busana 2 tahun ajaran 2025/2026. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart melalui dua siklus, meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes yang mencakup pengetahuan, sikap, dan unjuk kerja. Instrumen penelitian diuji validitas isi oleh ahli dan reliabilitas antar-rater. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 84,8% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 16,67% pada prasiklus menjadi 91,67% pada siklus I dan 100% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa PjBL berbasis SCAMPER efektif meningkatkan kompetensi penyusunan *moodboard*.

Kutipan (Gaya IEEE): [1] L. K. Arifah, S. E. Y. Suprihatin. (2026) Penerapan PjBL Berbasis SCAMPER untuk Meningkatkan Kompetensi Penyusunan *Moodboard* Siswa X Busana. *Prosiding Semnas PTBB*, 21 (1), 225-238.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi abad ke-21 mengalami perubahan mendasar dalam cara berpikir, bergerak dari sekadar transfer pengetahuan linier yang berpusat pada guru (teacher-centered) menuju penguasaan keterampilan tingkat tinggi yang menuntut kedalaman berpikir (deep learning) [1] serta pembentukan karakter adaptif siswa sesuai amanat Kurikulum Merdeka [2]. Pergeseran ini membawa tantangan besar bagi pendidikan vokasi, khususnya SMK, yang mengemban tanggung jawab mencetak lulusan siap kerja, berdaya saing global, dan adaptif terhadap kebutuhan industri modern. Pada Program Keahlian Tata Busana, tantangan ini tergambar jelas pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana kelas X, tempat siswa mulai diperkenalkan pada kompetensi industri kreatif, salah satunya materi *moodboard*. Secara teoretis, pembelajaran di kelas merupakan sebuah sistem instruksional yang merekatkan hubungan fungsional antara komponen guru, siswa,

tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi. Di dalam sistem inilah materi *moodboard* menempati posisi strategis sebagai langkah awal dari seluruh rangkaian proses kreasi mode.

Secara konseptual, *moodboard* merupakan media visual berbentuk kolase terstruktur baik pada papan fisik maupun kanvas digital yang merangkum jalinan harmonis antara gambar, teks penjelas, palet warna, dan sampel material tekstil [3]. Dalam industri mode profesional, *moodboard* berfungsi sebagai instrumen pembingkai ide (*conceptual framing*) yang membatasi ruang imajinasi perancang agar tetap fokus pada tema tertentu, sekaligus menyelaraskan persepsi antara desainer, tim produksi, dan klien [4]. Fungsi pengarah visual pada *moodboard* menerjemahkan inspirasi abstrak menjadi elemen konkret dan terukur, seperti siluet, detail garis hias, struktur jahitan, hingga manipulasi tekstur kain, sekaligus berperan sebagai media komunikasi desain yang menyamakan persepsi antaranggota tim kreatif [5]. Bagi siswa kelas X SMK, pemanfaatan *moodboard* manual atau fisik dinilai lebih efektif secara pedagogis dibandingkan versi digital, karena memberikan pengalaman sensorik taktil yang melatih siswa menyentuh, merasakan, dan menganalisis langsung karakteristik jatuh kain, ketebalan bahan, serta dimensi ruang melalui teknik pelapisan material yang sekaligus melatih motorik halus dan kepekaan rasa terhadap tekstil.

Guna mengoptimalkan penguasaan kompetensi yang kompleks ini, model *Project Based Learning* (PjBL) diadopsi sebagai kerangka instruksional utama. PjBL merupakan strategi pembelajaran kontekstual yang mengorganisasi kurikulum di sekitar tugas kompleks dan bermakna, memberi ruang bagi siswa untuk berinvestigasi mandiri, memecahkan masalah, hingga menciptakan produk nyata [6]. Implementasi model ini terbukti mendongkrak motivasi dan keterlibatan aktif siswa, memperpanjang retensi kognitif, serta mengasah kecakapan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi visual [7]. Keberhasilan PjBL bersandar pada eksekusi enam sintaks standarnya secara utuh dan berurutan: (1) pertanyaan mendasar untuk memantik nalar kritis; (2) mendesain perencanaan proyek; (3) menyusun jadwal aktivitas; (4) memonitor kemajuan proyek; (5) menguji hasil produk; dan (6) mengevaluasi pengalaman belajar secara kolektif.

Namun, kesenjangan yang jelas antara teori PjBL dan praktiknya di lapangan terlihat pada observasi awal di kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Purworejo. Guru kerap melewati fase monitoring dan evaluasi reflektif akibat keterbatasan alokasi waktu, sementara fase pertanyaan mendasar gagal memantik nalar kritis maupun ketertarikan siswa. Hambatan prosedural ini memicu miskonsepsi akademis, di mana mayoritas siswa memandang *moodboard* tidak lebih dari kegiatan kliping gambar. Dampaknya, elemen visual, potongan kain, dan palet warna yang ditempel siswa kerap tidak sinkron dan tidak sejalan dengan tema. Kondisi ini diperparah oleh dinamika kerja kelompok yang timpang, karena pengerjaan proyek hanya didominasi segelintir siswa sementara anggota lainnya pasif. Krisis pembelajaran ini tercermin pada data prasiklus, yakni tingkat ketuntasan hanya 16,7% (6 dari 36 siswa) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Bila dibiarkan, kegagalan penguasaan konsep visual pada tahap awal ini berpotensi bersifat sistemik pada rantai produksi busana berikutnya, memicu kekeliruan penerjemahan desain ke pola, pemborosan material, hingga melemahnya daya saing lulusan SMK di industri mode.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, langkah nyata yang dapat dilakukan adalah memadukan strategi SCAMPER ke dalam model PjBL. SCAMPER, yang digagas oleh Eberle [8] dan berakar dari tradisi pemecahan masalah kreatif (*creative problem solving*) yang dirintis Osborn [9], bekerja sebagai scaffolding kognitif yang memaksa siswa keluar dari kebuntuan ide melalui tujuh komponennya. Pada tahap mendesain perencanaan proyek, *Substitute* melatih siswa mengganti tema visual yang klise, sedangkan *Combine*

mengarahkan mereka memadukan sumber inspirasi berbeda. Melalui Adapt, Modify, dan Put to Another Use, siswa menyesuaikan tren global dengan konteks lokal, memodifikasi proporsi dan warna, hingga memanfaatkan bahan sisa sebagai elemen dekorasi. Pada tahap pemantauan proyek, Eliminate berfungsi sebagai kurator visual yang membuang elemen berlebihan atau tidak relevan, sementara Reverse memandu penataan ulang layout hingga tercapai komposisi visual yang seimbang dan proporsional.

Kolaborasi PjBL dan SCAMPER ini membawa kebaruan ilmiah dalam ranah penelitian tindakan kelas vokasi. Meskipun efektivitas SCAMPER dalam mendorong berpikir kreatif telah divalidasi oleh penelitian terdahulu [10] dan [11], fokus penelitian tersebut masih didominasi mata pelajaran teoretis dan umum, sehingga eksplorasi peleburan sintaks PjBL dengan SCAMPER untuk mengatasi hambatan ide visual dan psikomotorik siswa dalam menyusun *moodboard* fisik di SMK Tata Busana masih jarang. Berdasarkan urgensi tersebut, Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model PjBL berbasis strategi SCAMPER, sekaligus membuktikan secara empiris peningkatan kompetensi dan ketuntasan hasil belajar penyusunan *moodboard* siswa kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Purworejo hingga menembus target ketuntasan $\geq 80\%$.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, dan refleksi, yang dilaksanakan dalam satu siklus dan dapat diulang pada siklus berikutnya apabila hasil belum memenuhi target yang ditetapkan.

Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Purworejo, Jl. Kartini No. 5, Sindurjan, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas X Busana 2 yang dipilih karena rendahnya kompetensi penyusunan *moodboard* pada tahap prasiklus, yaitu baru 16,7% siswa yang mencapai ketuntasan. Mayoritas siswa baru menguasai teknik dasar pada kategori cukup, dan sebagian mengalami hambatan ide sehingga karya mereka terkesan sekadar menempelkan gambar tanpa arah yang jelas.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri atas tahap prasiklus dan dua siklus tindakan. Tahap prasiklus merupakan refleksi awal berdasarkan hasil observasi guru pamong terhadap praktik pembelajaran *moodboard* sebelum penerapan model PjBL berbasis SCAMPER, yang menjadi dasar perancangan tindakan pada Siklus I. Siklus I dilaksanakan pada Senin, 8 Juni 2026 selama 3 jam pelajaran (3×40 menit), sedangkan Siklus II dilaksanakan pada Rabu, 17 Juni 2026 dengan durasi yang sama. Setiap siklus terdiri atas: (a) perencanaan, meliputi penyusunan modul ajar, jobsheet, handout, lembar observasi, dan lembar penilaian; (b) pelaksanaan tindakan dan pengamatan, yaitu penerapan sintaks PjBL yang terintegrasi dengan tujuh aspek SCAMPER sekaligus pengamatan oleh observer menggunakan lembar observasi terstruktur; dan (c) refleksi, yaitu identifikasi kekuatan dan kelemahan pelaksanaan tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Strategi SCAMPER diintegrasikan langsung ke dalam sintaks PjBL melalui Jobsheet SCAMPER, khususnya pada tahap mendesain perencanaan proyek (aspek Substitute untuk penentuan tema, disusul Combine, Adapt, Modify, dan Put to Another Use sebagai panduan analisis unsur *moodboard*) dan tahap memonitor proyek (aspek Eliminate untuk menyaring elemen visual yang tidak relevan, serta Reverse untuk menata ulang layout agar *moodboard* memenuhi standar keselarasan konsep).

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Data dikumpulkan melalui dua teknik utama, yaitu observasi dan tes. Observasi menggunakan teknik non-partisipan dengan bantuan observer (kolaborator) untuk mengamati keterlaksanaan sintaks PjBL berbasis SCAMPER melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Tes terdiri atas tes pengetahuan (soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan kognitif), tes sikap (untuk mengukur Bernalar kritis, gotong royong, kreatif, jujur, dan tanggung jawab), serta tes unjuk kerja (untuk menilai hasil produk *moodboard* pada aspek persiapan, proses, dan hasil). Ringkasan instrumen penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Instrumen Penelitian

Instrumen	Fungsi	Aspek yang Diukur
Lembar Observasi	Mengamati keterlaksanaan sintaks PjBL berbasis SCAMPER	Aktivitas guru dan siswa (46 butir, 7 tahapan PjBL)
Lembar Penilaian Pengetahuan	Mengukur kemampuan kognitif tentang <i>moodboard</i> dan SCAMPER	5 aspek: fungsi, komponen, langkah pembuatan, analisis keselarasan, evaluasi kualitas
Lembar Penilaian Sikap	Mengukur perkembangan afektif siswa	Bernalar kritis, gotong royong, kreatif, jujur, dan tanggung jawab
Lembar Penilaian Unjuk Kerja	Menilai hasil produk <i>moodboard</i>	Persiapan (15%), proses (65%), hasil (20%)

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas instrumen diuji menggunakan validitas isi (content validity) untuk menguji kelayakan instrumen penilaian produk dan lembar observasi. Validasi dilakukan oleh tiga *judgment expert* yang terdiri atas dua dosen ahli dan satu guru praktisi tata busana, dengan mengacu pada interval skor kelayakan [12]:

Layak, apabila $(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$;

Tidak Layak, apabila $S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$,

dengan S_{min} = skor minimum, S_{max} = skor maksimum, P = panjang kelas interval, dan S = skor ahli.

Reliabilitas diuji menggunakan uji reliabilitas antar-rater (inter-rater reliability) untuk menjamin konsistensi hasil penilaian antara guru dan kolaborator, dihitung dengan rumus Percentage of Agreement [13]:

$$R = \left(1 - \frac{A - B}{A + B} \right) \times 100\%$$

A = frekuensi skor tinggi (skor maksimal) dan

B = frekuensi skor rendah (skor yang diperoleh). Instrumen dinyatakan reliabel apabila $R \geq 0,75$ atau 75%.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh instrumen dinyatakan layak dan reliabel untuk digunakan sebagai alat pengambilan data, sebagaimana dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Jumlah Butir	Hasil Validitas Isi	Koefisien Reliabilitas (R)
Lembar Observasi	4 (indikator penilaian)	100% Layak (skor 3 ahli = 4, 4, 4)	100%
Penilaian Pengetahuan	12 (indikator soal)	100% Layak (skor 3 ahli = 12, 12, 11)	97,10%
Penilaian Sikap	5 (indikator)	100% Layak (skor 3 ahli = 5, 5, 5)	100%
Penilaian Unjuk Kerja	6 (indikator)	100% Layak (skor 3 ahli = 6, 6, 6)	100%

Seluruh koefisien reliabilitas berada jauh di atas ambang batas minimal ($R \geq 75\%$), termasuk lembar penilaian pengetahuan yang memperoleh 97,10% meskipun terdapat selisih satu skor dari salah satu ahli. Dengan demikian, keempat instrumen dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan dalam pengambilan data penelitian pada tahap prasiklus, Siklus I, maupun Siklus II.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari lembar observasi dan unjuk kerja diolah secara kuantitatif, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mendeskripsikan peningkatan kompetensi siswa. Terdapat dua tahap analisis data sebagai berikut.

Analisis data keterlaksanaan pembelajaran. Keterlaksanaan model PjBL berbasis strategi SCAMPER oleh guru dan siswa dihitung menggunakan rumus Nilai Praktik (NPr):

$$NPr = \frac{TSe}{TS_{max}} \times 100\%$$

TSe = total skor empiris dan TSmax = total skor maksimal. Hasil persentase diinterpretasikan ke dalam empat kategori sebagaimana Tabel 3.

Tabel 3. Interval Persentase Penilaian Keterlaksanaan Observasi

Interval Persentase (%)	Kriteria
85,00% – 100%	Sangat Baik
70,00% – 84,99%	Baik
55,00% – 69,99%	Cukup
< 55,00%	Kurang

Analisis data hasil kompetensi siswa. Nilai akhir kompetensi penyusunan *moodboard* merupakan akumulasi tertimbang dari tiga ranah penilaian, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan rincian perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Kognitif} = \frac{\text{jumlah benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Afektif (NPr)} = NPr = \frac{TSe}{TS_{max}} \times 100$$

Psikomotorik = N1 + N2 + N3, dengan:

$N1 \text{ (Persiapan)} = [\text{skor perolehan persiapan} / (4 \times \text{jumlah indikator persiapan})] \times 15\%$

$N2 \text{ (Proses)} = [\text{skor perolehan proses} / (4 \times \text{jumlah indikator proses})] \times 65\%$

$N3 \text{ (Hasil)} = [\text{skor perolehan hasil} / (4 \times \text{jumlah indikator hasil})] \times 20\%$

Ketiga ranah tersebut selanjutnya digabungkan menjadi nilai akhir kompetensi siswa dengan formula:

$\text{Nilai Akhir Kompetensi} = (\text{Kognitif} \times 30\%) + (\text{Afektif} \times 20\%) + (\text{Psikomotorik} \times 50\%).$

Penelitian dinyatakan berhasil apabila (1) nilai kompetensi siswa meningkat secara berkesinambungan dari prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II, dan (2) persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 80% dari total subjek penelitian, mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu nilai ≥ 80 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Purworejo, sekolah kejuruan dengan tiga program keahlian (kuliner, kecantikan dan spa, serta busana) yang memiliki fasilitas ruang praktik pembuatan pola dan menjahit, laboratorium batik, ruang kelas teori, serta area pameran busana. Populasi kelas X Program Keahlian Busana terdiri atas empat rombongan belajar dengan 36 siswa per kelas. Keterbatasan ruang praktik membuat jadwal penggunaan laboratorium bergantian antarkelas, sedangkan alokasi mata pelajaran Dasar-Dasar Busana berjumlah 12 jam pelajaran per pekan yang terbagi dalam dua pertemuan (5 dan 7 jam pelajaran). Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada handout cetak dan belum variatif, sehingga strategi SCAMPER dalam penelitian ini tidak diposisikan sebagai media tersendiri, melainkan diintegrasikan langsung ke dalam sintaks PjBL melalui Jobsheet SCAMPER, khususnya pada tahap mendesain perencanaan proyek dan memonitor perkembangan proyek.

Penerapan Model PjBL Berbasis Strategi SCAMPER Pembelajaran *Moodboard*

Prasiklus

Prasiklus dilaksanakan sebagai refleksi awal berdasarkan hasil observasi guru pamong terhadap praktik pembelajaran *moodboard* di kelas X Busana 2, sebelum penerapan model PjBL berbasis SCAMPER. Aktivitas pembelajaran pada tahap ini meliputi perencanaan modul ajar, LKPD, handout, dan jobsheet; kegiatan pendahuluan (salam, doa, presensi, apersepsi, dan asesmen awal); kegiatan inti berupa pemberian stimulus melalui video, pembentukan 6 kelompok kerja, penyusunan rencana dan jadwal proyek, pelaksanaan proyek, pengujian hasil melalui presentasi, dan evaluasi; serta kegiatan penutup berupa asesmen sumatif dan refleksi bersama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sintaks PjBL yang diterapkan belum berjalan utuh: tahap pertanyaan mendasar belum memantik nalar kritis siswa sehingga suasana kelas cenderung pasif dan didominasi ceramah satu arah, sementara keterbatasan waktu membuat tahap perancangan proyek dikerjakan terburu-buru hingga tahap monitoring dan evaluasi akhir kerap terlewat. Kondisi ini berbanding lurus dengan rendahnya capaian kompetensi siswa, yang hanya mencapai ketuntasan 16,7% (6 dari 36 siswa), dengan karya siswa didominasi tata letak yang monoton akibat miskonsepsi bahwa *moodboard* sekadar klipng gambar, serta dinamika kelompok yang timpang. Inilah data yang mendasari perancangan tindakan SCAMPER pada siklus I.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada Senin, 8 Juni 2026 selama 3 jam pelajaran (@40 menit). Pada kegiatan inti, guru menyajikan fenomena nyata industri *fashion* terkait plagiasi desain dan hambatan kreativitas untuk memantik nalar kritis siswa, kemudian membentuk kelompok heterogen beranggotakan empat siswa yang diberikan Jobsheet SCAMPER. Siswa mengawali langkah Substitute untuk menentukan tema dan mencari unsur visual dari sumber digital, dilanjutkan analisis Combine, Adapt, Modify, dan Put to Another Use pada jobsheet, penyusunan jadwal proyek, penataan layout awal, hingga penerapan Eliminate dan Reverse sebelum unsur *moodboard* direkatkan secara permanen. Kegiatan diakhiri dengan dokumentasi karya, presentasi, evaluasi, tes kognitif mandiri, dan kebersihan laboratorium.

Hasil pengamatan observer mengidentifikasi beberapa catatan proses, siswa masih kurang memperhatikan penjelasan guru, ragu merespons pertanyaan, sebagian bingung menerapkan teknik SCAMPER maupun menata tampilan *moodboard*, dan pengumpulan proyek oleh sebagian kelompok belum sesuai kesepakatan waktu. Meski demikian, keterlaksanaan aktivitas pembelajaran (aktivitas guru dan siswa) memperoleh rerata capaian 84,8% dengan kategori baik. Catatan performa guru menunjukkan tujuan pembelajaran belum disampaikan secara tuntas, stimulasi keaktifan siswa belum optimal, pemantauan progres kelompok belum konsisten, dan informasi tindak lanjut pertemuan berikutnya belum tersampaikan.

Hasil refleksi Siklus I merumuskan tujuh temuan utama sebagai bahan evaluasi: (1) performa guru dan siswa secara umum sudah berkategori baik namun perlu dioptimalkan; (2) guru belum memaparkan tujuan pembelajaran secara tuntas di awal kelas; (3) partisipasi siswa bertanya masih rendah karena instruksi SCAMPER belum sepenuhnya jelas; (4) guru belum intensif memantau kerja kelompok sehingga sebagian siswa pasif; (5) pembimbingan pada fase penarikan kesimpulan belum maksimal; (6) siswa cenderung pasif dan enggan mengemukakan kesulitan selama penyusunan rencana proyek; dan (7) sebagian kelompok belum menuntaskan proyek sesuai alokasi waktu. Seluruh temuan ini menjadi panduan perbaikan modul ajar pada Siklus II, khususnya pada kejelasan orientasi tujuan, pengetatan monitoring kelompok, penyederhanaan panduan teknis SCAMPER, dan pembukaan ruang komunikasi yang lebih cair.

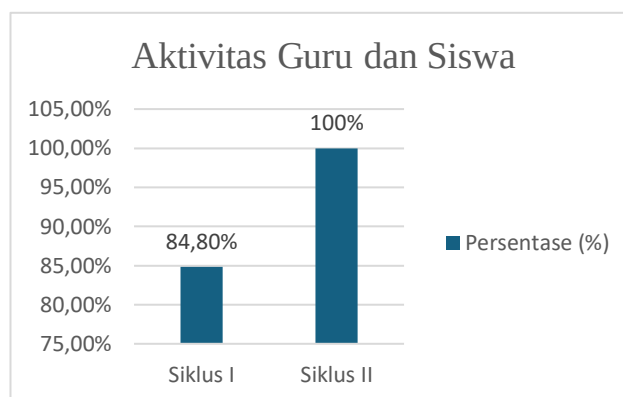
Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada Rabu, 17 Juni 2026 dengan durasi yang sama, dirancang berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Perbaikan nyata tampak pada tahap pertanyaan mendasar, yaitu guru menyajikan perbandingan fisik langsung antara *moodboard* asal tempel (menyerupai klipings) dan *moodboard* standar industri yang rapi dan serasi, sehingga siswa memperoleh pengalaman konkret mengenai keselarasan estetika desain. Pada tahap mendesain perencanaan proyek, guru menggunakan Jobsheet SCAMPER versi perbaikan yang menyertakan pembagian tugas individu berkode huruf (Anggota A, B, C, D) untuk menciptakan porsi kerja tim yang adil dan mengatasi kepasifan yang terjadi pada Siklus I. Penyusunan jadwal disepakati secara demokratis dengan kontrol batas waktu yang lebih ketat, sedangkan pada tahap memonitor proyek, guru memandu penerapan Eliminate dan Reverse menggunakan rubrik kendali estetika.

Hasil observasi Siklus II menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam bertanya maupun merespons stimulus guru, seluruh tahapan pembelajaran terealisasi secara optimal, dan pengumpulan proyek kelompok terselesaikan tepat waktu. Rerata skor keterlaksanaan aktivitas pembelajaran mencapai angka sempurna, yaitu 100% dengan kategori sangat baik, yang mengonfirmasi bahwa seluruh sintaks PjBL berbasis SCAMPER mulai dari pendahuluan, pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor proyek, menguji hasil, hingga evaluasi dan penutup telah dilaksanakan secara utuh oleh guru maupun siswa. Refleksi akhir menegaskan bahwa iklim belajar

berlangsung kondusif, motivasi siswa meningkat tajam, pengelolaan waktu berjalan disiplin, dan siswa tidak lagi canggung berkonsultasi langsung kepada guru saat menemui kendala teknis.

Perbandingan capaian keterlaksanaan pembelajaran antara Siklus I dan Siklus II disajikan pada grafik 1 dan tabel 4.



Gambar 1. Perbandingan Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Tabel 4. Rekapitulasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rerata Keterlaksanaan	Kategori	Peningkatan
Siklus I	84,80%	Baik	—
Siklus II	100,00%	Sangat Baik	15,20 poin persentase

Gambar 1 dan tabel 4 menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran meningkat 15,20 poin persentase dari Siklus I ke Siklus II, yang membuktikan bahwa perbaikan pada aspek kejelasan tujuan pembelajaran, pembagian tugas kelompok berkode individu, dan penguatan monitoring berbasis rubrik berhasil menyempurnakan pelaksanaan sintaks PjBL berbasis SCAMPER secara menyeluruh.

Peningkatan Kompetensi Siswa dalam Menyusun *Moodboard*

Prasiklus

Distribusi frekuensi hasil kompetensi penyusunan *moodboard* tahap prasiklus disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Hasil Kompetensi Penyusunan *Moodboard* Tahap Prasiklus

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori	Keterangan
1	90–100	0	0,00%	Sangat Baik	Tuntas
2	80–89	6	16,67%	Baik	Tuntas
3	70–79	18	50,00%	Cukup	Belum Tuntas
4	≤ 69	12	33,33%	Kurang	Belum Tuntas
Total		36	100%	-	-

Dari 36 siswa, hanya 6 siswa (16,67%) mencapai ketuntasan ($KKTP \geq 80$), sedangkan 18 siswa (50,00%) berada pada kategori cukup dan 12 siswa (33,33%) pada kategori kurang. Analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata (mean) kelas sebesar 70,83, median 71,17, dan modus 72,25, yang mengindikasikan pemusatan nilai masih di kisaran

70-an dan belum memenuhi batas ketuntasan minimal. Karya siswa cenderung menghasilkan tata letak yang monoton akibat miskonsepsi bahwa *moodboard* hanya sebatas klipng gambar, ditambah dinamika kelompok yang timpang karena pengerjaan proyek didominasi sebagian siswa.

Siklus I

Distribusi frekuensi hasil kompetensi penyusunan *moodboard* tahap siklus I disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Hasil Kompetensi Penyusunan *Moodboard* Siklus I

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori	Keterangan
1	90–100	12	33,33%	Sangat Baik	Tuntas
2	80–89	21	58,33%	Baik	Tuntas
3	70–79	3	8,33%	Cukup	Belum Tuntas
4	≤ 69	0	0,00%	Kurang	Belum Tuntas
Total		36	100%		

Sebanyak 33 siswa (91,67%) dinyatakan tuntas 12 siswa (33,33%) berkategori sangat baik dan 21 siswa (58,33%) berkategori baik sedangkan 3 siswa (8,33%) masih berada pada kategori cukup dan tidak ada lagi siswa pada kategori kurang. Nilai rata-rata kelas melonjak menjadi 87,83, median 89,00, dan modus 92, seluruhnya berada di atas KKTP minimal 80. Dibandingkan prasiklus, penerapan SCAMPER pada sintaks PjBL berhasil mendongkrak ketuntasan sebesar 75,00 poin persentase, sekaligus melampaui indikator keberhasilan tindakan ($\geq 80\%$). Secara operasional, siswa mulai konsisten menjalankan tahapan Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Eliminate, dan Reverse, meskipun penguasaannya belum matang sepenuhnya sehingga masih berdampak pada keterlambatan pengumpulan sebagian kelompok.

Siklus II

Distribusi frekuensi hasil kompetensi penyusunan *moodboard* tahap siklus II disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Distribusi Hasil Kompetensi Penyusunan *Moodboard* Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori	Keterangan
1	90–100	24	66,67%	Sangat Baik	Tuntas
2	80–89	12	33,33%	Baik	Tuntas
3	70–79	0	0,00%	Cukup	Belum Tuntas
4	≤ 69	0	0,00%	Kurang	Belum Tuntas
Total		36	100%		

Seluruh 36 siswa (100%) dinyatakan tuntas, dengan 24 siswa (66,67%) berkategori sangat baik dan 12 siswa (33,33%) berkategori baik; tidak ada lagi siswa pada kategori cukup maupun kurang. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 91,98, median 93,05, dan modus 94,4 (muncul 10 kali), jauh melampaui KKTP minimal 80. Dibandingkan Siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 8,33 poin persentase, dan bila ditarik dari kondisi prasiklus, total lonjakan ketuntasan mencapai 83,33 poin persentase. Capaian ini menandakan bahwa seluruh siswa telah mampu menyusun *moodboard* dengan tema jelas,

unsur-unsur yang selaras, serta hasil akhir yang rapi, seimbang, dan estetik, sebagai buah dari kematangan siswa mengeksekusi seluruh rantai berpikir SCAMPER secara mandiri dan presisi. Rekapitulasi Statistik dan Peningkatan Antar-Tahap

Gambar 2. Perbandingan Prasiklus, Siklus I, Siklus II



Tabel 8. Rekapitulasi Statistik Deskriptif Nilai Kompetensi Antar-Tahap

Statistik	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata (Mean)	70,83	87,83	91,98
Median	71,17	89,00	93,05
Modus	72,25	92,00	94,40

Tabel 9. Rekapitulasi Peningkatan Ketuntasan Antar-Tahap Penelitian

Tahap	Keterlaksanaan Pembelajaran	Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan	Nilai Rata-rata Kelas
Prasiklus	70,00% (Cukup)	6 dari 36	16,67%	70,83
Siklus I	84,80% (Baik)	33 dari 36	91,67%	87,83
Siklus II	100,00% (Sangat Baik)	36 dari 36	100,00%	91,98

Tabel 8 dan Tabel 9 menunjukkan tren peningkatan yang konsisten pada seluruh indikator statistik maupun ketuntasan klasikal, yang secara berturut-turut naik dari prasiklus ke Siklus I dan dari Siklus I ke Siklus II tanpa mengalami penurunan pada satu pun tahap. Peningkatan ketuntasan sebesar 75,00 poin persentase pada Siklus I dan tambahan 8,33 poin persentase pada Siklus II, atau total 83,33 poin persentase dari kondisi awal, mengonfirmasi bahwa target keberhasilan tindakan (ketuntasan klasikal $\geq 80\%$) telah tercapai dan bahkan terlampaui secara sempurna pada Siklus II.

Pembahasan

Penerapan Model PjBL Berbasis Strategi SCAMPER

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi strategi SCAMPER ke dalam sintaks PjBL efektif mengatasi hambatan pembelajaran *moodboard* yang teridentifikasi pada tahap prasiklus. Sebagaimana dikemukakan [14], pembelajaran merupakan sistem instruksional yang terdiri atas komponen guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi yang saling berinteraksi, sehingga efektivitasnya bergantung pada sinergi kuat antarkomponen tersebut. Pada tahap prasiklus, sinergi ini belum terbangun karena sintaks

PjBL dilaksanakan secara tidak utuh dan tergesa-gesa, sehingga siswa tidak terlibat aktif membangun pengetahuannya sendiri bertentangan dengan prinsip pembelajaran sebagai proses konstruktif di mana siswa semestinya membangun pengetahuan internal dari pengalamannya sendiri [15].

Sugiarti dan Fitriarsi [16] menjelaskan bahwa pembelajaran adalah strategi instruksional yang harus dirancang secara sadar untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dengan tepat. Prinsip ini tampak jelas pada perancangan Siklus II, ketika guru secara sadar merombak modul ajar dengan menghadirkan media pembanding fisik (*moodboard* asal tempel versus *moodboard* standar industri) dan Jobsheet SCAMPER berkode individu. Media konkret ini terbukti efektif merangsang pengalaman langsung siswa dalam membangun interpretasi internal mengenai estetika desain [15], sekaligus menciptakan pembagian kerja kelompok yang adil sehingga kapasitas sebagian siswa pada Siklus I dapat diatasi.

Sebagai alat pemantik kreativitas berstruktur, SCAMPER berperan sebagai scaffolding yang mengarahkan siswa melalui langkah sistematis dalam memanipulasi ide visual. Teori kreativitas Eberle [8] menegaskan bahwa SCAMPER bertindak sebagai alat pemandu pemikiran imajinatif melalui serangkaian pertanyaan sistematis; dalam penelitian ini, aspek Combine dan Adapt mengarahkan siswa mengombinasikan tren dan mengadaptasi konsep desain secara analitis, bukan menempelkan gambar secara acak seperti klipang, sedangkan aspek Eliminate dan Reverse pada tahap pemantauan proyek berperan sebagai proses kurasi yang menyaring elemen visual tidak relevan dan menata ulang layout agar *moodboard* lebih selaras dan estetis. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari 84,8% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II (Tabel 4) membuktikan bahwa ketika seluruh komponen instruksional guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi bersinergi secara utuh, sistem pembelajaran dapat berjalan pada tingkat efisiensi tertingginya [14].

Peningkatan Kompetensi Penyusunan *Moodboard* Siswa

Peningkatan kompetensi siswa dari 16,67% pada prasiklus menjadi 91,67% pada Siklus I dan mencapai 100% pada Siklus II (Tabel 9) memperkuat temuan [10] bahwa model Project Based Scamper Learning (PjBSL) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa, serta [11] yang menegaskan efektivitas SCAMPER dalam memecahkan hambatan ide dan meningkatkan orisinalitas karya. Hasil ini juga membuktikan secara empiris bahwa kreativitas dalam mendesain busana bukanlah proses memunculkan ide dari ketiadaan, melainkan kemampuan memodifikasi konsep yang telah ada secara terstruktur, sejalan dengan prinsip dasar SCAMPER sebagai teknik modifikasi ide [18]. Secara naratif, perubahan pola kerja siswa dapat ditelusuri dari langkah Substitute ketika siswa mengganti tema konvensional dengan eksplorasi visual digital baru, berlanjut ke Combine, Adapt, dan Modify saat siswa memadukan tren dan menyelaraskan konsep, hingga Eliminate dan Reverse yang menyaring elemen kurang serasi dan menata ulang komposisi sebelum direkatkan permanen.

Pencapaian ketuntasan 100% pada Siklus II, dengan nilai rata-rata kelas 91,98 (Tabel 8), sejalan dengan kerangka kerja *Understanding by Design* (UbD). Sebagaimana ditegaskan dalam [19], Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) berfungsi sebagai instrumen pengendali kualitas (quality control) untuk mengobservasi bukti unjuk kerja (evidence) yang dapat diamati (observable) dan diukur (measurable) ketika siswa mendemonstrasikan hasil belajarnya lewat produk nyata. Keberhasilan seluruh siswa melampaui KKTP ≥ 80 menunjukkan bahwa produk *moodboard* pada Siklus II telah mencerminkan penguasaan tiga ranah kompetensi secara utuh (kognitif, afektif, dan psikomotorik), sekaligus menjadi bukti bahwa kualitas estetika karya lahir dari ketepatan siswa menerapkan Eliminate untuk membuang elemen yang tidak selaras dengan tema dan Reverse untuk menyusun kembali komposisi visual secara harmonis.

Secara keseluruhan, kolaborasi PjBL dan SCAMPER menyediakan alur kerja proyek yang sistematis sekaligus mesin penggerak inovasi berpikir kreatif bagi siswa. Sintesis ini terbukti mampu mengatasi tiga permasalahan utama yang teridentifikasi pada tahap prasiklus, yaitu ketidakselarasan unsur-unsur *moodboard*, miskonsepsi siswa terhadap fungsi *moodboard*, dan dinamika kerja kelompok yang timpang, sehingga kompetensi penyusunan *moodboard* siswa kelas X Busana SMK Negeri 3 Purworejo dapat ditingkatkan secara signifikan, konsisten, dan berkelanjutan dari satu siklus ke siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis strategi SCAMPER pada pembelajaran penyusunan *moodboard* siswa kelas X Busana SMK Negeri 3 Purworejo berhasil dilaksanakan dengan sangat baik melalui dua siklus tindakan berdasarkan desain Kemmis dan Mc Taggart. Strategi SCAMPER diintegrasikan secara sistematis sebagai panduan operasional pada sintaks perancangan proyek yang mencakup aspek *Substitute*, *Combine*, *Adapt*, *Modify*, dan *Put to Another Use*, serta pada sintaks pemantauan proyek yang meliputi aspek *Eliminate* dan *Reverse*. Implementasi metode ini terbukti secara konsisten meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas, yang ditunjukkan oleh kenaikan persentase keterlaksanaan pembelajaran dari 84,8% dengan kategori baik pada Siklus I menjadi mencapai kesempurnaan 100% dengan kategori sangat baik pada Siklus II.

Sejalan dengan peningkatan kualitas proses tersebut, kompetensi psikomotorik siswa dalam menyusun *moodboard* juga mengalami kenaikan yang sangat signifikan di setiap tahapannya. Kondisi awal pada fase prasiklus menunjukkan tingkat kelulusan yang sangat rendah, di mana hanya terdapat 6 dari 36 siswa atau setara dengan 16,67% yang berhasil tuntas dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70,83. Setelah diberikan intervensi pada Siklus I, performa siswa melonjak drastis dengan jumlah ketuntasan mencapai 33 siswa atau sebesar 91,67% dengan nilai rata-rata kelas naik menjadi 87,83. Keberhasilan strategi ini terbukti mutlak pada akhir Siklus II, di mana seluruh siswa yang berjumlah 36 anak atau sebesar 100% berhasil mencapai ketuntasan penuh dengan nilai rata-rata kelas yang matang sebesar 91,98, sebuah capaian yang berhasil melampaui indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya sebesar $\geq 80\%$.

Bertumpu pada seluruh capaian keberhasilan yang telah dirumuskan tersebut, beberapa rekomendasi praktis dan operasional diajukan untuk menjadi bahan pertimbangan bagi keberlanjutan pembelajaran di lapangan. Guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Busana sangat disarankan untuk terus menerapkan model PjBL berbasis strategi SCAMPER ini secara berkelanjutan, mengingat integrasi model ini telah terbukti secara empiris efektif mendongkrak keterlaksanaan pembelajaran serta kompetensi desain siswa, sekaligus berpotensi besar untuk diadaptasi pada materi perancangan busana lainnya yang membutuhkan proses stimulasi berpikir kreatif serupa. Selain itu, dalam pelaksanaan manajemen kelas ke depan, pembagian tugas kelompok pada proyek visual sebaiknya dituangkan secara tertulis dan eksplisit di dalam *jobsheet* kerja agar dominasi sebagian anggota kelompok yang aktif dapat diminimalkan sejak awal pembelajaran dan mendorong kontribusi yang adil dari seluruh siswa. Akhirnya, bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengembangkan topik ini, disarankan untuk menguji coba penerapan model PjBL berbasis SCAMPER pada materi desain busana yang berbeda atau pada jenjang kelas yang lebih tinggi guna memperkuat keandalan serta generalisasi temuan penelitian ini di masa depan.

REFERENSI

- [1] R. Praditya, S. Utami, dan W. Kusuma, "Pilar deep learning di sekolah menengah: Mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual," *Jurnal Pedagogi Modern*, vol. 3, no. 1, hlm. 12–26, 2025.
- [2] T. Handayani dan S. Haryati, "Reorientasi pendidikan abad ke-21: Menuntun kodrat zaman dalam kurikulum merdeka," *Jurnal Elemen*, vol. 10, no. 1, hlm. 12–25, 2024.
- [3] Brittanysneed, *The Fashion Mood Board: A Creative Guide for Fashion Designers*. Fashion Institute Press, 2023.
- [4] T. D. Cassidy, "The moodboard process in garment design," *Fashion Practice*, vol. 3, no. 2, hlm. 225–246, 2011.
- [5] A. Lucero, "Framing, sniffing, and wallpapering: Design communication with mood boards," dalam *Proc. 2012 ACM Conf. Designing Interactive Systems*, 2012, hlm. 416–425.
- [6] J. W. Thomas, *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation, 2000.
- [7] B. Trilling dan C. Fadel, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass, 2009.
- [8] B. Eberle, *Scamper: Games for Imagination Development*. Waco, TX: Prufrock Press, 1996.
- [9] A. F. Osborn, *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem Solving*. New York: Scribner, 1953.
- [10] B. N. Haq, "Peningkatan orisinalitas karya dan kreativitas mahasiswa melalui teknik SCAMPER pada mata kuliah desain tekstil," *Jurnal Seni Rupa*, vol. 12, no. 1, hlm. 54–66, 2024.
- [11] Y. Baki, "The effect of SCAMPER technique on the development of creative writing and creative thinking skills," *Int. J. Progressive Education*, vol. 19, no. 2, hlm. 88–104, 2023.
- [12] Sukardi, *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- [13] G. D. Borich, *Observation Skills for Effective Teaching*. New York: Macmillan, 1994.
- [14] A. Pane dan M. D. Dasopang, "Belajar dan pembelajaran," *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, vol. 3, no. 2, hlm. 333–352, 2017.
- [15] N. U. Sugrah, "Implikasi teori konstruktivisme dalam pembelajaran," *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, vol. 19, no. 2, hlm. 121–138, 2019.

- [16] S. Sugiarti dan D. Fitriasari, "Strategi instruksional dan pengembangan pembelajaran vokasi," *Jurnal Pendidikan Kejuruan*, vol. 22, no. 1, hlm. 33–48, 2024.
- [17] A. Kamis, A. Alwi, dan M. Whreatley, "The effectiveness of SCAMPER techniques on creative thinking skills among fashion design students," *Technical Education and Training*, vol. 12, no. 3, hlm. 154–165, 2020.
- [18] R. Elmansy, *Design Thinking Tools and Techniques: SCAMPER Strategy*. Design Medo Publishing, 2022.
- [19] Mutadi, *Desain Instruksional Kreatif dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. Semarang: Widya Karya, 2022.