



Contents lists available at [Journal IICET](https://journal.iicet.org)

JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)

ISSN: 2502-8103 (Print) ISSN: 2477-8524 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Application of environment learning models to the results of motive design in decorative design courses

Yusmerita Yusmerita^{*)}, Yulia Aryati, Puji Hujria Suci
Universitas Negeri Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received May 31st, 2023

Revised Jun 08th, 2023

Accepted Jun 26th, 2023

Keyword:

Environment learning,
Motive design,
Decorative design course

ABSTRACT

This study intends to increase the creative results of student motif designs in the Decorative Design course by applying a learning model based on the natural environment (Environment Learning). This type of research is classroom action research (CAR) with a qualitative approach. The subjects in this study were D3 students of the Fashion Design Study Program, totaling 37 people. Data collection techniques used student observation sheets, student activity sheets, student design results tests and questionnaires via Google form. The results of this study are learning decorative design in Cycle II it is known that as many as 32 students who have completed the competency in designing decorative motifs after applying the environmental learning learning model with an acquisition score of 86.48%, while students who did not complete as many as 5 students with acquisitions percentage value of 13.51%. So, it was concluded that the percentage increase from cycle I to cycle II was 18.91%.



© 2023 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Yusmerita Yusmerita,
Universitas Negeri Padang
Email: yusmerita@fpp.ac.id

Pendahuluan

Dunia pendidikan hendaklah memberi ruang untuk pengembangan kreativitas dan sikap inovatif peserta didik sehingga kreativitas tumbuh dan berkembang secara maksimal melalui proses pembelajaran yang diikutinya. Lulusan yang memiliki kreativitas tinggi seharusnya sudah menjadi atribut standar lulusan lembaga pendidikan Indonesia saat ini (Ria & Zainuddin, 2019). Selanjutnya (Ali & Asroni, 2004) mengemukakan bahwa membangun sikap kreatif peserta didik perlu dilakukan dengan pendekatan yang tepat. Pembelajaran yang optimal untuk pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan hendaknya melalui pendekatan yang berpusat pada siswa, sehingga pengembangan atribut-atribut keterampilan peserta didik dapat berkembang dengan optimal (Abdullah, 2017). Menyikapi hal tersebut, hendaknya dunia pendidikan memberikan ruang untuk pengembangan kreativitas dan sikap inovatif peserta didik sehingga kreativitas tumbuh dan berkembang secara maksimal melalui proses pembelajaran yang diikutinya (Yanti, 2015) (Sunarto, 2018) (Estheriani & Muhid, 2020).

Kreatifitas dipandang sebagai kemampuan berfikir yang dihasilkan secara spontan maupun imajinatif. Menurut (Lestyoningsih & Hidayati, 2020) proses penciptaan sebuah kreatifitas baik berupa konsep, ide, atau gagasan berawal dari kemampuan spontanitas seseorang terhadap sesuatu yang benar-benar baru dalam dunia ilmiah atau relatif baru bagi dirinya sendiri. Keterampilan berfikir kreatif merupakan suatu aktifitas imajinasi dalam manifestasi kecerdasan seseorang yang mampu menghasilkan metode atau ide-ide baru (Ridwan & Nasrulloh, 2022). Senada dengan pendapat diatas (Dwiantoro & Basuki, 2021) mendeskripsikan kreatifitas

sebagai kemampuan berfikir secara spontan yang mampu menghasilkan suatu konsep atau ide. (Prihastono & Prastyo, Tika Dedy, 2020) menyatakan bahwa kreatif atau tidaknya seseorang adalah sebuah pilihan sebagaimana juga pilihan seseorang terhadap kehidupan yang dijalani, sebab pada dasarnya semua orang dapat menjadi orang yang kreatif dan penuh imajinatif. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan mencipta atau menkreasikan sesuatu baik berupa konsep, ide, gagasan serta produk sebagai hasil kemampuan berfikir yang spontan atau imajinatif sehingga diperoleh sesuatu yang benar-benar baru atau relatif baru bagi individu tersebut.

Perkembangan era digitalisasi membawa banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat dalam berbagai aspek (Triyanto, 2020). Setiap berbagai kesempatan perbincangan tentang era digitalisasi selalu hangat untuk dibicarakan. Era digitalisasi telah merubah berbagai aktifitas kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Saat ini digitalisasi menjadi suatu urgensi dalam mencapai tujuan pendidikan. Akan tetapi sebuah esensi yang didapat dari perkembangan digital ini berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik. Menurut hasil penelitian (Azah & Raman, 2021) menjelaskan bahwa penerapan digital terhadap hasil karya seni peserta didik demi meningkatkan kreatifitas berbanding 3:7. Maksudnya ialah 3 dari 10 orang siswa dapat mengkalaborasi kemampuan berfikir kreatif mereka terhadap perkembangan digital. Akan tetapi 7 dari 10 siswa hanya mengandalkan teknologi untuk mencari ide tanpa adanya usaha untuk berfikir lebih banyak. Pernyataan ini semakin jelas bahwa, keberadaan digitalisasi dalam proses pembelajaran membuat kemampuan berfikir kreatif peserta didik semakin rendah. Dengan demikian, karya seni yang dihasilkan oleh peserta didik tidak mempunyai ide atau gagasan yang baru karena hanya bersumber kepada informasi yang diberikan sepenuhnya oleh teknologi atau yang biasa disebut *Artificial Intelligence* (AI).

Hasil riset dari Martin Prosperity Institute (2015) yang mempublikasikan *The Global Creativity Index* menunjukkan bahwa kreativitas di Indonesia cukup rendah dibandingkan negara-negara lain di dunia. Indonesia berada pada posisi ke-81 dari 139 negara di dunia. Selanjutnya ditinjau dari *The Global Innovation Index* tahun 2020, Indonesia berada pada posisi 85 dari 131 negara. Permasalahan ini perlu disikapi dengan serius karena *creativity and innovation* merupakan salah satu kemampuan yang harus ada di era RI 4.0. Kompetensi era RI 4.0 lainnya yaitu kemampuan *critical thinking and problem solving, communication, collaborative, creativity and innovation*, serta keterampilan literasi digital (*digital literasi skill*). (Care & Kim, 2018); (Chiong & Jovanovic, 2012); (Trilling & Fadel, 2009); (Wrahatnolo & Munoto, 2018). Hasil riset *The Global Creativity Index* 2015 dan *The Global Innovation Index* (2020) di atas menyiratkan bahwa aspek kreativitas dan inovasi pada dunia pendidikan di Indonesia belum maksimal dikembangkan. Lulusan yang memiliki aspek kreatifitas dan inovasi yang lebih tinggi dimiliki oleh pendidikan vokasi. Menurut (Kuijpers et al., 2019) pendidikan vokasi ialah program pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik yang dapat menetapkan keahlian dan keterampilan sesuai dengan bidangnya untuk siap kerja. Pengembangannya belum memperoleh porsi yang cukup di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sosial. Untuk itu perlu upaya serius yang saling bersinergi dari berbagai elemen sehingga terjadi perubahan dan peningkatan di masa mendatang.

Untuk itu dalam membangun dan mengembangkan sikap kreatif peserta didik perlu dilakukan model pembelajaran dengan pendekatan yang tepat (Rahman, 2018). Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mencapai tujuan ialah merancang pembelajaran dengan model yang disesuaikan dengan berbagai aspek yang memungkinkan peningkatan kualitas pembelajaran. Model pembelajaran cukup banyak jenisnya. Pada pendidikan vokasi, model *environment learning* (lingkungan alam) dapat dijadikan salah satu alternatif model pengajaran diluar kelas agar siswa dapat megimplementasikan teori yang didapat dengan kejadian lingkungan alam sekitarnya (Nopriani, 2022). Sehingga dalam pembelajaran Desain Ragam Hias, mahasiswa dapat mendesain dengan baik karena secara langsung melihat contoh realita yang ada dilingkungan alam. Model *environmental learning* merupakan metode pembelajaran yang bersumber pada lingkungan sekitar (Riana, 2021). Selanjutnya model *environmental learning* merupakan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik agar memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan (Khoiri & Peterianus, 2021).

Model *environmental learning* bertujuan agar peserta didik mampu dan mudah menyerap materi yang disampaikan dengan bahan materi yang disusun dan disesuaikan dengan kondisi lingkungan peserta didik (Perdiawan, 2021). Bahan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik disusun dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan sekitar (Wulansari, 2017). Artinya, pembelajaran bisa dilakukan flexible yaitu bisa dilaksanakan dalam kelas maupun diluar kelas supaya peserta didik lebih nyaman dan dapat menyerap materi yang diberikan dengan baik. Senada dengan pendapat tersebut (Ali et al., 2018) menjelaskan berbasis lingkungan mempunyai kriteria sebagai berikut, yakni 1) suasana pembelajaran jadi lebih menarik; 2) pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik dihadapkan secara langsung dengan situasi alami; 3) bahan pembelajaran lebih akurat sehingga dapat dipahami oleh peserta didik; 4) pembelajaran lebih komperensif; dan 5) meningkatkan motivasi peserta didik karena suasana belajar yang menarik dan berbeda.

Fakultas Pariwisata dan Perhotelan mempunyai salah satu prodi Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) yang didalamnya terdapat prodi D3 Tata Busana. Program studi D3 Tata Busana mempunyai mata kuliah desain yang wajib diambil oleh mahasiswa, salah satunya ialah Desain Ragam Hias. Mata kuliah Desain Ragam Hias ini mempunyai bobot 2 (dua) sks dalam melaksanakan perkuliahan diantaranya 1 sks untuk teori dan 1 sks untuk praktikum. *Learning outcome* pada mata kuliah Desain Ragam Hias ialah mahasiswa mampu mendesain bentuk-bentuk motif naturalis, dekoratif, geometris, dengan variasi berbagai pola hias seperti, (pola pinggiran, pola bebas, pola mengisi sudut atau ruang, dan pola serak), membuat berbagai variasi desain sulaman (desain sulaman suji cair, desain sulaman melekatkan benang, desain sulaman terawang, desain sulaman riccheliu, desain sulaman aplikasi, desain sulaman fantasi, dan desain sulaman hongkong).

Mata kuliah Desain Ragam Hias menuntut mahasiswa mampu berfikir kreatif dan inovasi terhadap desain yang akan mereka gambarkan. Hasil observasi tahap awal menunjukan bahwa model pembelajaran yang digunakan dalam mata kuliah Desain Ragam Hias menggunakan model *discovery learning*. Model *discovery learning* merupakan salah satu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif untuk menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, mengungkap sendiri sehingga hasil pembelajaran dapat bertahan lama (Rosa et al., 2021) (Putri et al., 2017). Akan tetapi fakta dilapangan model pembelajaran ini, mahasiswa masih kesulitan untuk memulai mendesain motif, karena hasil temuan mahasiswa berasal dari berbagai literature yang didapatkan melalui internet, sehingga belum mampu mengembangkan imajinasinya karena belum melihat contoh realita dari sumber motif yang akan dicontoh. Selanjutnya tingkat kejenuhan mahasiswa yang hanya duduk berjam-jam dikelas selama proses pembelajaran, karena pada hakekatnya ialah belajar desain suatu pekerjaan yang menyenangkan bukan membosankan. Untuk itu, demi mencapai *learning outcome* pada mata kuliah ini diperlukan sebuah penerapan model pembelajaran agar dapat mengembangkan kreatifitas mulai dari menciptakan dan mengembangkan ide- ide motif menjadi pola hiasan dan selanjutnya menempatkan motif atau pola hiasan tersebut menjadi hiasan produk yang akan dibuat pada mata kuliah selanjutnya. Sejatinya dalam membuat pola-pola hiasan diperlukan kreatifitas yang tinggi sehingga menciptakan ide-ide motif yang baru.

Kompetensi Desain Ragam Hias merupakan kompetensi yang merekonstruksi kreatifitas mahasiswa untuk menentukan sumber ide dalam menciptakan motif-motif hiasan yang akan di aplikasikan dalam busana. Seperti bentuk alam dari naturalis, geometris, maupun trend mode yang ada di lingkungan. Hal ini sesuai juga pepatah Minang yaitu “alam takambang jadikan guru”. Artinya lingkungan sekitar merupakan guru yang sangat berharga yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran (Hayani & Santoso, 2015). Dengan ini pembelajaran berbasis *environment learning* merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran luar kelas yang dirancang menyenangkan sehingga menimbulkan kreatifitas mahasiswa untuk dapat belajar lebih dalam melalui objek-objek dan situasi yang nyata (Muslich, 2015). Kreativitas menurut pendapat Rogers dalam (Oktiani, 2017) mendefinisikan proses kreatifitas memunculkan hasil yang baru dalam suatu tindakan. Individu yang kreatif memiliki aktifitas yang banyak. Biasanya orang yang kreatif selalu ingin tahu dengan hal – hal yang dianggapnya baru. Kreativitas dibedakan dalam beberapa karakteristik yaitu: “(a) rasa ingin tahu yang lebih besar, (b) tidak mudah bosan dan tekun, (c) mandiri dan percaya diri, (d) merasa diri sendiri tertantang, (e) berani mengambil resiko, (f) berfikir kritis dan kreatif ” (Nerita & Mudjiran, 2022) (Yuliani et al., 2018). Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran berbasis lingkungan penting bagi mahasiswa untuk tingkat kreatifitas yang bagus dalam mendesain pola ragam hias untuk meningkatkan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, model pembelajaran *Discovery Learning* diasumsikan efektif dalam mendorong kreatifitas siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Namun demikian berdasarkan hasil analisis dilapangan pada mata kuliah Desain Ragam Hias menemukan adanya kendala atau hambatan salah satunya ialah peserta didik hanya mengandalkan teknologi sebagai temuan mereka untuk mencari ide tanpa adanya usaha untuk berfikir lebih banyak. Sehingga menyebabkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik semakin rendah. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang inovatif untuk dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik menjadi lebih baik dengan mengkonstruksikan penerapan model pembelajaran berbasis lingkungan alam (*environment learning*) pada hasil desain motif pada mata kuliah desain ragam hias yang diasumsikan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi mahasiswa, dapat mengaktifkan mahasiswa, dapat mendorong mahasiswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui pengalaman dari temuan yang ada di lingkungan alam sekitar, serta meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan desain yang kreatif dan inovatif. Melalui lingkungan peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan yang berharga dengan suasana belajar yang menarik (Yusup et al., 2021). Karena pembelajaran melalui lingkungan alam peserta didik mampu mengaplikasikan dan menyeimbangkan teori pengetahuan yang didapat didalam kelas dan yang didapat oleh lingkungan alam sekitar.

Metode

Penerapan model pembelajaran berbasis lingkungan (*environment learning*) pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang bermaksud untuk mendeskripsikan pada hasil desain motif ragam hias mahasiswa. Penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi (Marlina, 2021). dan Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2022 hingga Juni 2022. Responden yang terlibat berjumlah 37 siswa yaitu dari kelas sesi A dan kelas sesi B program studi D3 Program Studi Tata Busana. Teknik pengambilan sampel menggunakan *stratified cluster random sampling*. Langkah dalam pengembalian sampel ialah :1) mengelompokkan peserta didik berdasarkan nilai harian dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah, 2) setelah diperoleh kategori mahasiswa dengan kategori tinggi, sedang dan rendah kemudian masing-masing dipilih secara acak yang akan mewakili kategori sebagai sampel (Septianawati, 2019). Penelitian ini menggunakan Siklus I dan Siklus II berdasarkan tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap observasi disetiap siklusnya.

Penelitian ini mengacu pada data lembar observasi mahasiswa, lembar aktifitas mahasiswa, tes hasil desain mahasiswa dan penyebaran angket melalui google form. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kualitatif. Pengumpulan data melalui google form dilakukan dengan menyebarkan kuesioner online mengenai penerapan model pembelajaran berbasis *environment learning* terhadap kreatifitas belajar desain ragam hias sebanyak 6 sub materi diantaranya (pola hias sulaman fantasi, pola hias sulaman hongkong, pola hias sulaman aplikasi, pola hias sulaman terawang inggris, pola hias sulaman *richelieu*, pola hias sulaman hardanger). Penelitian ini adalah menggunakan angket google form dengan skala likert yang dikonstruksi sendiri oleh peneliti. Skala pengukuran yang dipergunakan adalah skala likert dengan lima kategori yaitu sangat setuju sekali (SSS) diberi skor 5, sangat setuju (SS) diberi skor 4, setuju (S) diberi skor 3, tidak setuju (TS) diberi skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1. Instrumen pada penelitian ini dilakukan pada tahap pengujian validitas dan reliabilitas. Setiap sub materi terdiri dari 6 pertanyaan yang menjelaskan tentang mengembangkan sumber ide, memahami dan mampu membuat pola hias, mampu memilih warna yang cocok, dan mampu mendesain pola hias setelah mengaplikasikan model pembelajaran *environment learning* tersebut untuk dijadikan sulaman pada mata kuliah **Sulaman Minangkabau** pada semester 5 (lima) atau semester ganjil berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran berbasis lingkungan (*environmental learning*) ini menerapkan metode pembelajaran di luar kelas. Pembelajaran berbasis lingkungan diperlukan hal-hal yang harus diperhatikan dari model pembelajaran ini yaitu prosedur dan isi dari model harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan peserta didik. Artinya model pembelajaran berbasis lingkungan alam ini dapat mengintegrasikan ilmu pengetahuan yang didapat siswa sesuai dengan fakta yang ada di lingkungan. Untuk itu model pengembangan ini memiliki karakteristik pembelajaran yang menyenangkan. Kelebihan dari penerapan model *environmental learning* adalah siswa dapat pengetahuan dengan cara mengamati sendiri berbagai fenomena yang disajikan oleh alam sehingga nilai lebih dari model pembelajaran ini adalah tingkat kejenuhan siswa dalam belajar akan berkurang. Yang awalnya belajar didalam kelas, dengan model ini bisa diterapkan belajar diluar kelas. Selain itu, siswa juga akan memiliki kecintaan terhadap lingkungan sekitar mereka.

Siklus I

Model pembelajaran berbasis lingkungan alam (*environmental learning*) terdapat tiga tahapan yaitu; 1) tahap perencanaan meliputi dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menyediakan lembar pengamatan, menyiapkan soal pretest dan post test lembar observasi aktifitas dosen dan mahasiswa; 2) tahap tindakan yaitu tahap pelaksanaan setelah mempersiapkan rencana pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pembelajaran awal, inti, dan penutup; 3) tahap pengamatan (observasi) yaitu tahap pelaksanaan aktifitas dosen dan aktifitas mahasiswa. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Sebelum menerapkan model pembelajaran *environmental learning* kepada mahasiswa, dilakukan tes awal (*pre-test*) untuk melihat kemampuan dasar mahasiswa dalam mendesain motif ragam hias.

Pelaksanaan Siklus 1 pada tahap tindakan terdiri dari 3 kali pertemuan, dimana 2 kali pertemuan untuk menjelaskan proses pembelajaran dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang mahasiswa, dengan 2 kelompok berisi 6 orang. Pembagian kelompok ini memudahkan dosen memantau kemajuan mahasiswa dalam memahami materi. Selanjutnya pada pertemuan terakhir, masing-masing kelompok akan membuat desain motif sesuai dengan pokok bahasan yang ada di RPP. Untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa dalam mendesain motif ragam hias diberikan sebuah tes. Berikut dibawah ini hasil *pre-test* kemampuan dasar mahasiswa pada siklus I mendesain motif ragam hias sebelum menerapkan model pembelajaran *environmental learning*.

Tabel 1. Tahapan Siklus I

Tahap Perencanaan	Tahap Tindakan	Tahap Pengamatan	Tahap Refleksi
Tahap ini dilakukan dengan membuat RPS, SAP, lembar observasi mahasiswa dan alat evaluasi berupa tes	1. Dosen menjelaskan materi dasar tentang desain ragam hias 2. Pengorganisasian, yaitu mahasiswa diminta membentuk 7 kelompok dengan masing-masing anggota 5 orang dan 2 kelompok berjumlah 6 orang 3. Selanjutnya diberikan sebuah soal teori dan praktek pengayaan dari hasil yang telah mereka diskusikan	Aspek yang diamati ialah 1. Keaktifan 2. Respon 3. Hasil tes teori 4. Hasil tes praktek	Tahap ini dilakukan evaluasi proses pembelajaran pada siklus I dan untuk menjadi bahan pertimbangan untuk siklus II, apabila dijumpai sebagai berikut : 1. Pada hasil tes teori belum mencapai ketuntasan individual dengan perolehan nilai 75. 2. Ketuntasan hasil praktek (yaitu hasil desain hiasan sesuai dengan ide yang dikembangkan) dengan perolehan nilai 80.

Tabel 2. Nilai Tuntas dan Tidak Tuntas Mahasiwa (*Pre-test*)

No.	Ketuntasan	Frekuensi (F) Siklus I	Persentase (%) Siklus I
1	Tidak Tuntas	25	67,57 %
2	Tuntas	12	32,43 %
	Jumlah	37	100 %

Berdasarkan hasil pretest pada Siklus I diketahui bahwa sebanyak 25 orang mahasiswa yang tidak tuntas dalam kompetensi dasar mendesain motif ragam hias dengan perolehan nilai 67,57 %, sedangkan mahasiswa yang tidak tuntas sebanyak 12 orang dengan perolehan nilai presentase 32,43 %. Penetapan KKM pada mata kuliah Desain Ragam Hias dengan nilai minimal 75 dan 85% secara klasikal. Maka untuk nilai yang belum mencapai batas KKM, dikatakan tidak tuntas. Selanjutnya setelah melakukan tahap pretest dilakukan tahap refleksi dimana meninjau kembali semua tahap kegiatan pembelajaran untuk tahap penyempurnaan Siklus II.

Siklus II

Tabel 3. Tahapan Siklus II

Tahap Perencanaan	Tahap Tindakan	Tahap Pengamatan	Tahap Refleksi
Tahap ini dilakukan dengan memperbaiki SAP sesuai dengan kelemahan siklus I, lembar observasi mahasiswa dan alat evaluasi berupa tes praktek ditambah	1. Dosen menjelaskan materi dasar tentang desain ragam hias beserta contohnya 2. Pengorganisasian, yaitu mahasiswa diminta membentuk 7 kelompok dengan masing-masing anggota 5 orang dan 2 kelompok berjumlah 6 orang. 3. Masing-masing kelompok diberi satu temuan dari alam sekitar, kemudian dikembangkan 4. Selanjutnya diberikan sebuah soal teori dan praktek pengayaan dari hasil yang telah mereka diskusikan	Aspek yang diamati ialah 1. Keaktifan 2. Respon 3. Kreatifitas Ide 4. Hasil <i>Stilasi</i> 5. Hasil tes teori 6. Hasil tes praktek	Tahap ini dilakukan evaluasi proses pembelajaran pada siklus I dan untuk menjadi bahan pertimbangan untuk siklus II, apabila dijumpai sebagai berikut : 1. Pada hasil tes teori belum mencapai ketuntasan individual dengan perolehan nilai 75. 2. Ketuntasan hasil praktek (yaitu hasil desain hiasan sesuai dengan ide yang dikembangkan) dengan perolehan nilai 80.

Tahapan pada siklus II, hampir sama dengan tahapan yang ada pada siklus I. Perbedaannya terletak pada, dosen memfokuskan untuk memberikan rasa ingin tahu mahasiswa sesuai yang dipaparkan pada RPP yang belum mencapai indikator ketuntasan. Tahap pelaksanaan pada siklus II terdiri dari kegiatan pembelajaran awal, inti, dan penutup. Pelaksanaan Siklus II untuk tahap pelaksanaan terdiri dari 3 kali pertemuan, dimana untuk 2 kali pertemuan menjelaskan proses pembelajaran dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang mahasiswa, dengan 2 kelompok berisi 6 orang.

Pada Siklus II, tahap tindakan dosen langsung mendemonstrasikan sumber ide yang diperoleh dari alam sekitar langsung di *stilasi* menjadi suatu desain ragam hias yang baru. *Stilasi* merupakan cara untuk mengubah bentuk asli dari sumber yang ada menjadi bentuk baru yang bervariasi dan dekoratif (Rieuf & Bouchard, 2017). Selanjutnya tahap observasi dilakukan langsung oleh dosen kepada yang bersangkutan. Berikut dibawah ini hasil *post-test* berdasarkan kemampuan mahasiswa setelah menerapkan model pembelajaran *environmental learning*.

Tabel 4. Nilai Tuntas dan Tidak Tuntas Mahasiswa (*Post-test*)

No.	Ketuntasan	Frekuensi (F) Siklus II	Persentase (%) Siklus II
1	Tidak Tuntas	5	13,51 %
2	Tuntas	32	86,48 %
	Jumlah	37	100 %

Berdasarkan hasil pretest pada Siklus I diketahui bahwa sebanyak 32 orang mahasiswa yang tuntas dalam kompetensi mendesain motif ragam hias setelah menerapkan model pembelajaran *environmental learning* dengan perolehan nilai 86,48 %, sedangkan mahasiswa yang tidak tuntas sebanyak 5 orang mahasiswa dengan perolehan nilai presentase 13,51 %. Penetapan KKM pada mata kuliah Desain Ragam Hias dengan nilai minimal 75 dan 85% secara klasikal. Maka untuk nilai yang belum mencapai batas KKM, dikatakan tidak tuntas.

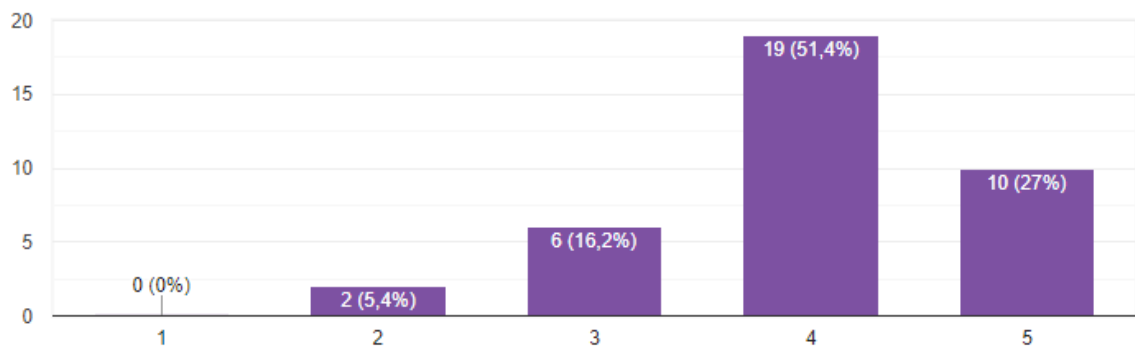
Selain itu, penelitian ini juga menilai berdasarkan observasi aktifitas mahasiswa. Data penelitian ini menggunakan variabel mandiri yaitu penerapan model pembelajaran berbasis *environmental learning* terhadap hasil desain motif yang diukur berdasarkan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan sumber ide yang diperoleh. Untuk masing-masing indikator dan variabel akan disajikan hasil analisis menggunakan persentase pencapaian 90% - 100% kategori sangat tinggi, 80% - 89% kategori tinggi, 65% - 79% kategori sedang, 55% - 64% kategori rendah, 0% - 54% kategori sangat rendah.

Tabel 5. Persentase Aktifitas Mahasiswa

Aspek yang Diamati	(%) Pertemuan Ke-			Rata-rata	Kategori
	1	2	3		
Aspek -1	90	85	95	90	Sangat Tinggi
Aspek -2	80	90	95	89	Sangat Tinggi
Aspek -3	85	70	85	80	Tinggi
Aspek -4	80	90	85	85	Tinggi
Aspek -5	80	85	90	85	Tinggi
Aspek -6	80	70	90	80	Tinggi
Rata-rata	86,3	84	87,6	85,86	Tinggi
Rata-rata	85,86				Tinggi

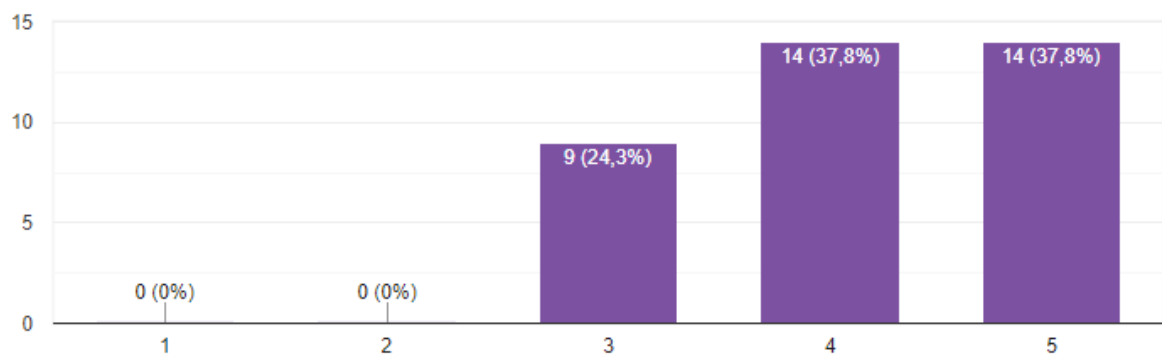
Mengamati Tabel 3 dapat dikatakan bahwa banyak aktivitas yang terjadi setiap pertemuan. Aspek 1 tentang pemahaman konsep dasar desain ragam hias, aspek 2 tentang konsep desain motif terintegrasi lingkungan alam, aspek 3 tentang memahami ciri-ciri dari pola hias, aspek 4 tentang memilih warna yang cocok untuk desain ragam hias, aspek 5 tentang mendesain pola ragam hias, dan aspek 6 tentang menyelaraskan hasil desain motif ragam hias sesuai dengan lingkungan alam, secara rata-rata berada pada kategori tinggi, dan rata-rata aktivitas untuk setiap aspek berada pada kategori sangat tinggi (aspek 1 dan 2) dan tinggi (aspek 3,4,5, dan 6). Sedangkan aktivitas secara umum pada kategori tinggi dengan persentase yaitu 85,86 %. Hal ini memberikan indikasi bahwa jika ditinjau dari aktivitas belajar mahasiswa, penerapan model pembelajaran berbasis *environmental learning* terhadap hasil desain motif pada mata kuliah Desain Ragam Hias ini pada kategori tinggi. Setelah selesai dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran Siklus I dan Siklus II, selanjutnya disebariskan angket online dengan mengisi google form.

37 jawaban

**Gambar 1.** Hasil Angket Siklus I

Berdasarkan hasil diagram Gambar 1 menjelaskan bahwa sebanyak 51,4 % yaitu 19 mahasiswa menyatakan setuju bahwa pembelajaran desain ragam hias dengan menggunakan model *discovery learning* menyebabkan mereka hanya mengandalkan digital saja dalam mencari ide sehingga sulit untuk mengembangkan ide temuan dari alam sekitar menjadi bentuk hiasan yang dekoratif. Sebanyak 27% yaitu 10 orang mahasiswa menyatakan sangat setuju. Pasalnya setelah diwawancarai langsung mereka menjelaskan bahwa bisa *copy-paste* hasil karya orang lain yang ada di internet. Dan 8 orang mahasiswa yang mengisi pernyataan kurang setuju dikarenakan mereka mampu mengkalaborasi temuan alam sekitar dengan teori yang didapatkan untuk menciptakan desain hiasan yang dekoratif.

37 jawaban

**Gambar 2.** Hasil Angket Siklus II

Berdasarkan hasil diagram Gambar 2 menjelaskan bahwa sebanyak 37,8 % yaitu 28 mahasiswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa pembelajaran desain ragam hias dengan menggunakan model *environment learning* mendorong mereka untuk mengetahui lebih banyak temuan-temuan ide dari alam sekitar. Terlebih lagi setelah mereka langsung mengamati dengan pembelajaran diluar kelas sehingga mereka semakin paham bagaimana cara *stilasi* yang baik. Selain itu hasil desain praktek mereka memperoleh nilai yang baik sesuai dengan tabel 6 yang artinya hasil desain mereka sudah sesuai dengan konsep ide yang telah dipelajari. Selanjutnya untuk 24,3% yaitu 9 orang mahasiswa, diperlukan pembelajaran terbimbing agar dapat mengkalaborasi temuan dari alam sekitar menjadi suatu desain yang dekoratif. Penerapan model pembelajaran lingkungan alam (*environmental learning*) terhadap hasil desain motif pada mata kuliah Desain Ragam Hias diperoleh baik untuk diterapkan. Dapat dilihat dari hasil desain dan pemahaman mahasiswa tentang materi yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Analisis ini sejalan dengan hasil penelitian (Saihu & Umar, 2021) menjelaskan bahwa motivasi belajar dan lingkungan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Selain itu dari hasil wawancara mahasiswa secara luring mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran *environmental learning*, mendorong semangat belajar mahasiswa dan meningkatkan kreatifitas mahasiswa karena belajar diluar kelas. Pembelajaran luar kelas dengan menggunakan model *environmental learning* dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa dalam menemukan atau mengkonstruksikan

pengetahuannya melalui temuan yang ada di alam sekitar sehingga mereka dapat didorong menjadi individu yang kreatif dan inovatif sesuai dengan tuntutan revolusi industri 4.0.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pembahasan, untuk penerapan model pembelajaran berbasis lingkungan alam (*environment learning*) pada hasil desain motif pada mata kuliah desain ragam hias yang diasumsikan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi mahasiswa menunjukkan setiap progress setiap akhir siklus pembelajaran. Hasil pembelajaran desain ragam hias pada Siklus I diketahui bahwa sebanyak 25 orang mahasiswa yang tidak tuntas dalam kompetensi dasar mendesain motif ragam hias dengan perolehan nilai 67,57 %, sedangkan mahasiswa yang tidak tuntas sebanyak 12 orang dengan perolehan nilai presentase 32,43 %. Hasil pembelajaran desain ragam hias pada Siklus II diketahui bahwa sebanyak 32 orang mahasiswa yang tuntas dalam kompetensi mendesain motif ragam hias setelah menerapkan model pembelajaran *environmental learning* dengan perolehan nilai 86,48 %, sedangkan mahasiswa yang tidak tuntas sebanyak 5 orang mahasiswa dengan perolehan nilai presentase 13,51 %. Peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II sebanyak 18,91%. Adapun berdasarkan persentase aktifitas mahasiswa dalam mendesain motif ragam hias secara umum berada pada kategori tinggi dengan persentase yaitu 85,64 %. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis lingkungan alam (*environmental learning*) dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil desain mahasiswa pada mata kuliah Desain Ragam Hias.

Referensi

- Abdullah. (2017). Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Jurnal Edureligia*, 01(01), 45–62. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v1i2.45>
- Ali, M., Ardi, M., & Tahmir, S. (2018). Penerapan Pendidikan Lingkungan Hidup Di Perguruan Tinggi Dengan Model Outdoor Learning. *UNM Environmental Journals*, 1(3), 77. <https://doi.org/10.26858/uej.v1i3.8072>
- Ali, M., & Asroni, M. (2004). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Azah, N., & Raman, A. (2021). Pendidikan Interaktif : Penerokaan Virtual Reality (VR) Dalam Visualisasi Model Seni Bina. *Journal of Socila Science and HUmanities*, 2, 26–38. <https://doi.org/10.53797/anpjssh.v2i2.4.2021>
- Care, E., & Kim, H. (2018). *Assessment of Twenty-First Century Skills: The Issue of Authenticity*. 21–39.
- Chiong, J., & Jovanovic, J. (2012). Collaborative Learning in Online Study Groups: An Evolutionary Game Theory Perspective. *Journal of Information Technology Education*, 11, 81–101.
- Dwiantoro, A., & Basuki, I. (2021). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di Smk. *Pendidikan Teknik Elektro*, 10, 81–88.
- Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v22i2.1206>
- Hayani, S., & Santoso, B. (2015). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Outdoor Study Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Lingkungan Hidup Kelas Xi-Ips Di Sma Negeri Se-Kabupaten Pekalongan. *Edu Geography*, 3(8), 27–33.
- Khoiri, A., & Peterianus, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup dalam Peningkatan Perilaku Peduli Lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4180–4189. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1519>
- Kuijpers, M., Meijers, F., & Gundy, C. (2019). The relationship between learning environment and career competencies of students in vocational education. *Journal of Vocational Behavior*, 78(1), 21–30. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2010.05.005>
- Lestyoningsih, N., & Hidayati, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung. *E-Jurnal*, 09(2), 3–9.
- Marlina, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environments) Berbasis Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 70. <https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5319>
- Muslich, A. (2015). Metode Pengajaran Dalam Pendidikan Lingkungan Hidup Pada Siswa Sekolah Dasar (Studi Pada Sekolah Adiwiyata Di Dki Jakarta). *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 110–126. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.342.2015>
- Nerita, S., & Mudjiran. (2022). Analisis Kreativitas Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 12 Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2556–2560. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.8019>

- Nopriani, W. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Karya Dekoratif Di Sekolah Dasar Negeri 87 Kota Bengkulu. *Skripsi*, 8.5.2017, 2003–2005.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Perdiawan, Z. & K. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Environmental Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Binomia*, 4(2), 109–124. <https://doi.org/doi.org/10.46918/bn.v4i2.1063>
- Prihastono, G. R., & Prastyo, Tika Dedy, M. (2020). Analisis Kreativitas Siswa Pada Metode Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Smkn 1 Donorojo. *Thesis (Other)*, 1(L Education > L Education (General)), 1–8.
- Putri, I. S., Juliani, R., & Lestari, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 94.
- Rahman, A. (2018). Desain Model dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 128–143. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i2.743>
- Ria, A., & Zainuddin, D. (2019). Kualitas Lulusan Dan Orientasi Bidang Pekerjaan Terhadap Kemampuan Menghadapi Persaingan Kerja Pada Mahasiswa Perguruan Tinggi. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 39. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3781>
- Riana, A. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Icare Terintegrasi Pendekatan SETS Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia Untuk Kelas VIII*. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/6693/>
- Ridwan, T., & Nasrulloh, I. (2022). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa sekolah dasar. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 466. <https://doi.org/10.29210/020221520>
- Rieuf, V., & Bouchard, C. (2017). Emotional activity in early immersive design: Sketches and moodboards in virtual reality. *Design Studies*, 48, 43–75. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2016.11.001>
- Rosa, A., Ambarita, A., Sabdaningtyas, L., & Yulianti, D. (2021). Development of Discovery Learning-Based Science Supplementary Textbooks to Improve Students' Creative Thinking. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2099–2105. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.897>
- Saihu, M., & Umar, N. (2021). The Humanization of Early Children Education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 173–185. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.419>
- Septianawati, D. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp Se-Kota Pontianak. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 38. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i1.1078>
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21 st Century Learning Skill*. John Willey & Son.
- Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>
- Wrahatnolo, T., & Munoto. (2018). 21 st Centuries Skill Implication on Educational System. *The Consorsium of Asia-Fasific Education Universities (CAPEU) IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering* 296(2018)012036. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/296/1/012036>
- Wulansari, B. Y. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Alam Sebagai Alternatif Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 95–105. <https://doi.org/10.24269/dpp.v5i2.575>
- Yanti, N. (2015). Keterampilan Guru Dalam Pengelolaan Kelas. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 347–360. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v7i2.47>
- Yuliani, D., Endah, K., & Nurwanda, A. (2018). Identifikasi Karakteristik Kreativitas Masyarakat Menuju Desa Inovatif. *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 4(2), 40–52. <https://doi.org/10.25147/moderat.v4i2.1485>
- Yusup, M., Marzani, M., & Paramita, M. (2021). The Influence of the Scientific Approach on the Learning Interest. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 327–335. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.456>