

## Penguatan Kreativitas dan Kompetensi Mahasiswa melalui Model Project Based Learning pada Mata Kuliah Rias Wajah

Izmi Burhanuddin<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*Corresponding author email: [izmi.burhanuddin@unm.ac.id](mailto:izmi.burhanuddin@unm.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas dan kompetensi keterampilan mahasiswa pada mata kuliah Rias Wajah Fantasi di Jurusan PKK Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Subjek penelitian terdiri atas 23 mahasiswa, dibagi menjadi kelas eksperimen sebanyak 12 mahasiswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan kelas kontrol sebanyak 11 mahasiswa yang diajar dengan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes kinerja, rubrik penilaian kreativitas dan keterampilan, serta angket respon mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan pada kreativitas dan kompetensi keterampilan dibandingkan kelas kontrol. Kreativitas mahasiswa kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 60 menjadi 85, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 61 menjadi 70. Kompetensi keterampilan mahasiswa kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 58 menjadi 83, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 59 menjadi 69. Analisis uji-t independen menunjukkan bahwa perbedaan peningkatan antara kedua kelompok signifikan ( $p < 0,05$ ). PjBL terbukti mendorong mahasiswa berpikir kreatif, berinovasi, berkolaborasi, serta meningkatkan keterampilan praktik secara efektif. Berdasarkan hasil tersebut, PjBL direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk memperkuat kreativitas dan kompetensi mahasiswa dalam praktik rias wajah fantasi.

**Kata Kunci:** Project Based Learning; Kreativitas Mahasiswa; Kompetensi Keterampilan; Rias Wajah

### Abstract

*This study aims to examine the effect of Project Based Learning (PjBL) on students' creativity and competency in the Fantasy Face Makeup course at the Department of PKK, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Makassar. This research employed a quasi-experimental approach with a Pretest-Posttest Control Group Design. The subjects consisted of 23 students, divided into an experimental group of 12 students who received PjBL instruction and a control group of 11 students who were taught using conventional methods. Research instruments included performance tests, creativity and skill assessment rubrics, and student response questionnaires. The results indicated that students in the experimental group showed a significant improvement in both creativity and skill competency compared to the control group. Creativity in the experimental group increased from an average score of 60 to 85, while the control group increased from 61 to 70. Skill competency in the experimental group improved from an average of 58 to 83, whereas the control group increased from 59 to 69. Independent t-test analysis revealed a significant difference between the two groups ( $p < 0.05$ ). PjBL effectively encourages students to think creatively, innovate, collaborate, and enhance practical skills. Based on these findings, PjBL is recommended as an effective learning strategy to strengthen students' creativity and competency in Fantasy Face Makeup.*

**Keyword:** Project Based Learning; Student Creativity; Skill Competency; Face Makeup

**Article History:** (Received: 2025-11-07), (Revised: 2025-11-19), (Accepted: 2025-11-28), (Published: 2025-11-03)

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki keterampilan, kreativitas, dan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja (Hadiapurwa et al., 2021). Perguruan tinggi vokasi, termasuk Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar (FT UNM), berorientasi pada pengembangan keterampilan praktik mahasiswa agar mampu bersaing di era industri kreatif. Jurusan ini secara khusus menekankan pembelajaran berbasis praktik, sehingga mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori, melainkan juga mampu menghasilkan karya nyata yang bernilai estetis, inovatif, serta memiliki daya saing tinggi. Salah satu mata kuliah yang menjadi fokus penting dalam jurusan ini adalah Rias Wajah Fantasi. Mata kuliah ini memiliki kekhasan karena menuntut mahasiswa untuk menggabungkan keterampilan teknis tata rias dengan daya imajinasi dan kreativitas seni. Fantasi dalam tata rias bukan sekadar memperindah wajah, tetapi juga menciptakan karya seni yang menghadirkan visualisasi ide, konsep, dan tema tertentu. Dengan demikian, mata kuliah ini tidak hanya mengukur keterampilan teknis mahasiswa, melainkan juga sejauh mana mereka mampu mengembangkan kreativitas, berinovasi, dan menampilkan karya orisinal yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran berbasis seni (Kurniawan, 2025).

Namun, hasil observasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran Rias Wajah Fantasi di FT UNM menunjukkan adanya beberapa permasalahan mendasar. Pertama, metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian dosen masih cenderung bersifat *teacher centered*, di mana mahasiswa lebih banyak menerima instruksi langsung daripada diberikan ruang untuk mengeksplorasi ide dan kreativitasnya. Akibatnya, karya rias wajah fantasi yang dihasilkan mahasiswa cenderung homogen, kurang inovatif, dan hanya mengikuti pola yang sudah ditentukan. Kedua, tingkat kompetensi keterampilan mahasiswa masih belum merata. Hasil observasi menunjukkan bahwa sekitar 60% mahasiswa masih kesulitan dalam menghasilkan karya rias wajah fantasi yang berkualitas baik, terutama dalam hal pemilihan tema, teknik pewarnaan, serta detail pendukung yang menjadi ciri khas rias fantasi. Sebaliknya, hanya sekitar 40% mahasiswa yang benar-benar mampu memadukan keterampilan teknis dengan ide kreatif dalam menghasilkan karya rias wajah fantasi yang menarik, orisinal, dan sesuai dengan karakter fantasi. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup besar antara capaian pembelajaran mata kuliah dengan hasil belajar yang diperoleh mahasiswa.

Ketiga, motivasi belajar mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah ini juga masih beragam. Dari hasil wawancara singkat, sebagian mahasiswa mengaku mengalami kesulitan dalam menuangkan ide karena minimnya pembelajaran berbasis proyek nyata. Banyak mahasiswa merasa kurang percaya diri dalam menampilkan hasil karyanya karena belum terbiasa dengan proses belajar yang menekankan tanggung jawab penuh terhadap produk akhir. Hal ini membuat mahasiswa cenderung meniru contoh yang diberikan dosen atau mengambil referensi sederhana dari internet tanpa pengembangan lebih lanjut. Fenomena ini tentu menjadi tantangan bagi dosen pengampu untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu model yang dinilai relevan dengan karakteristik mata kuliah ini adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini menekankan pada pemberian proyek nyata sebagai inti kegiatan belajar. Melalui proyek tersebut, mahasiswa dituntut untuk merencanakan, melaksanakan, dan menghasilkan karya sebagai produk dari proses pembelajaran (Abdili & Anggriani, 2025). PjBL tidak hanya mengukur penguasaan materi, tetapi juga melatih mahasiswa berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, serta bertanggung jawab terhadap hasil karyanya. Sejumlah penelitian mutakhir mendukung efektivitas

model PjBL dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan abad ke-21 mahasiswa (Rizkiana et al., 2023), (Lubis et al., 2024), (Oktaviani et al., 2024)

Dalam konteks Rias Wajah Fantasi, penerapan PjBL dapat diwujudkan melalui penugasan proyek merias wajah dengan tema tertentu, seperti tema alam, tokoh mitologi, atau karakter fiksi. Mahasiswa dituntut untuk merancang konsep, memilih teknik, mengeksplorasi media, serta mengaplikasikan keterampilan teknis sesuai dengan tema yang diangkat. Proyek ini tidak hanya mendorong mahasiswa mengasah keterampilan praktik, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dalam menuangkan ide, keberanian mengekspresikan diri, dan kemampuan mempresentasikan hasil karya di depan audiens. Penelitian oleh (Hafsah Adha Diana & Veni Saputri, 2021) menunjukkan bahwa PjBL dapat meningkatkan keaktifan, kolaborasi, serta kemampuan berpikir kreatif mahasiswa di lingkungan pendidikan tinggi vokasi di Indonesia. Lebih jauh, penerapan PjBL juga sejalan dengan profil lulusan yang diharapkan Jurusan PKK Tata Rias FT UNM, yaitu menghasilkan lulusan yang kreatif, inovatif, memiliki kompetensi keterampilan tinggi, dan mampu bersaing di era industri kreatif. Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya menghasilkan karya Rias Wajah Fantasi yang berkualitas, tetapi juga mampu menginternalisasi keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, serta berinovasi yang merupakan keterampilan utama abad ke-21 (Fonna & Nufus, 2024), (Mantau & Talango, 2023), (Chevytta et al., 2025)

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu: bagaimana kondisi kreativitas dan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah Rias Wajah Fantasi FT UNM sebelum diterapkannya model Project Based Learning; bagaimana proses penerapan model tersebut dilakukan dalam pembelajaran; serta sejauh mana penerapan PjBL mampu meningkatkan kreativitas dan kompetensi mahasiswa.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen (quasi-experimental research) dengan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Desain ini dipilih karena pada konteks pendidikan tinggi seringkali sulit dilakukan pengacakan kelas secara penuh, namun tetap memungkinkan peneliti untuk membandingkan efek perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Zuhara, 2015). Dua kelompok mahasiswa digunakan sebagai subjek penelitian, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model Project Based Learning (PjBL) dan kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional berbasis ceramah dan demonstrasi sederhana. Penelitian dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Tata Rias Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar (FT UNM) pada mahasiswa semester VI yang mengikuti mata kuliah Rias Wajah Fantasi. Jumlah sampel sebanyak 23 mahasiswa, terdiri atas 12 mahasiswa pada kelas eksperimen dan 11 mahasiswa pada kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan secara purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa mahasiswa tersebut telah menempuh mata kuliah dasar tata rias dan memiliki keterampilan awal yang relatif serupa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas, yaitu penerapan model Project Based Learning, dan variabel terikat, yaitu kreativitas serta kompetensi mahasiswa dalam praktik Rias Wajah Fantasi. Model PjBL diterapkan dengan menugaskan mahasiswa untuk membuat proyek rias wajah bertema tertentu yang menuntut mereka untuk melakukan perencanaan, eksplorasi ide, eksperimen teknik, serta evaluasi hasil karya. Sebaliknya, kelompok kontrol diajar dengan pendekatan konvensional, di mana dosen mendemonstrasikan teknik rias dan mahasiswa

menirukan tanpa proses eksploratif yang mendalam. Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap utama:

- Pretest, untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa pada kedua kelompok dalam aspek kreativitas dan kompetensi keterampilan.
- Perlakuan, yaitu pembelajaran dengan model Project Based Learning pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol selama empat kali pertemuan intensif.
- Posttest, untuk mengukur peningkatan hasil belajar dan melihat efek penerapan PjBL terhadap kreativitas serta kompetensi mahasiswa setelah perlakuan diberikan.

Instrumen penelitian terdiri atas tiga jenis. Pertama, rubrik penilaian kreativitas, yang mencakup aspek orisinalitas, keunikan desain, pemilihan warna, dan estetika karya (Tiara Salsabilla Maheswari Wiranto, Kartika Chrysti Suryandari, 2024). Kedua, rubrik penilaian keterampilan, meliputi penguasaan teknik, ketepatan penggunaan alat dan bahan, detail aksesoris, serta kerapian hasil rias (Ambarawati, 2019). Ketiga, angket respon mahasiswa, digunakan untuk mengetahui persepsi dan tingkat kepuasan mereka terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest dan posttest) untuk mengukur hasil belajar kognitif dan psikomotorik mahasiswa, observasi langsung terhadap proses pembelajaran, dokumentasi hasil karya mahasiswa, serta angket tertutup untuk menilai tanggapan mahasiswa terhadap efektivitas model pembelajaran. Seluruh data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat kecenderungan peningkatan hasil belajar, kemudian diuji dengan uji-t independen guna mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Hasan, 2025). Pendekatan kuasi eksperimen ini dinilai relevan dengan penelitian pendidikan tinggi karena memungkinkan analisis efek perlakuan tanpa kehilangan validitas internal secara signifikan (Ary et al., 2023). Selain itu, penerapan desain ini telah terbukti efektif dalam menilai dampak model PjBL terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan mahasiswa pada bidang seni dan vokasi.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada 23 mahasiswa semester VI yang mengikuti mata kuliah Rias Wajah Fantasi. Subjek penelitian dibagi menjadi kelas eksperimen (12 mahasiswa) yang diterapkan Project Based Learning (PjBL) dan kelas kontrol (11 mahasiswa) yang menggunakan metode konvensional. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh PjBL terhadap kreativitas dan kompetensi keterampilan mahasiswa.

##### **1. Hasil Kreativitas Mahasiswa**

Kreativitas mahasiswa dinilai berdasarkan indikator orisinalitas ide, keunikan desain, pemilihan warna, dan estetika karya. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal kreativitas kedua kelompok relatif sama, dengan skor rata-rata 60 untuk kelas eksperimen dan 61 untuk kelas kontrol. Hal ini menandakan bahwa pada awal pembelajaran, kreativitas mahasiswa masih terbatas dan sebagian besar cenderung mengikuti contoh yang diberikan dosen. Setelah diterapkan model PjBL pada kelas eksperimen, rata-rata skor kreativitas mahasiswa meningkat menjadi 85, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat menjadi 70. Peningkatan ini menunjukkan bahwa PjBL memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkreasi, mengembangkan ide sendiri, dan mengeksplorasi berbagai kombinasi teknik dan warna dalam rias wajah fantasi. Mahasiswa kelas eksperimen terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan konsep karya dan berani mengekspresikan ide yang unik.

Selain itu, observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa mahasiswa di kelas eksperimen lebih aktif berdiskusi dalam kelompok, saling memberikan masukan, dan melakukan percobaan variasi desain. Aktivitas ini mendorong munculnya ide-ide kreatif yang tidak muncul pada kelas kontrol, di mana mahasiswa lebih banyak mengikuti instruksi dosen dan sedikit melakukan inovasi pada karya mereka. Secara keseluruhan, penerapan PjBL secara signifikan meningkatkan kreativitas mahasiswa. Tabel berikut menunjukkan peningkatan rata-rata skor kreativitas pada kedua kelompok:

**Tabel 1**  
Peningkatan rata-rata skor kreativitas pada kedua kelompok

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest (Rata-rata)</b>	<b>Posttest (Rata-rata)</b>	<b>Peningkatan (%)</b>
Eksperimen (12)	60	85	41.7
Kontrol (11)	61	70	14.8

Hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menantang dan merangsang kemampuan berpikir kreatif mahasiswa.

## 2. Hasil Kompetensi Keterampilan Mahasiswa

Kompetensi keterampilan mahasiswa dinilai melalui penguasaan teknik rias, ketepatan penggunaan alat dan bahan, detail aksesoris, serta kerapian hasil karya. Hasil pretest menunjukkan skor rata-rata kompetensi 58 untuk kelas eksperimen dan 59 untuk kelas kontrol, yang mengindikasikan kemampuan awal mahasiswa masih terbatas, terutama dalam menguasai teknik rias kompleks dan memadukan aksesoris dengan tema fantasi.

Setelah penerapan PjBL, skor rata-rata kompetensi mahasiswa kelas eksperimen meningkat menjadi 83, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat menjadi 69. Peningkatan ini menunjukkan bahwa PjBL tidak hanya mendorong mahasiswa untuk berpikir kreatif, tetapi juga memberi pengalaman praktik yang intensif sehingga keterampilan teknis mereka meningkat. Mahasiswa lebih terampil dalam mengatur pewarnaan, memadukan aksesoris, dan menghasilkan karya yang rapi dan sesuai tema. Observasi juga menunjukkan bahwa mahasiswa kelas eksperimen lebih banyak melakukan percobaan teknik, berdiskusi mengenai solusi masalah teknis, serta belajar dari kesalahan secara langsung. Sebaliknya, mahasiswa kelas kontrol lebih pasif dan hanya mengikuti arahan dosen, sehingga kemampuan teknis mereka berkembang lebih lambat. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman praktik yang nyata melalui proyek sangat penting untuk meningkatkan kompetensi keterampilan. Kesimpulannya, PjBL terbukti efektif meningkatkan keterampilan mahasiswa. Tabel berikut memperlihatkan rata-rata skor kompetensi keterampilan sebelum dan sesudah perlakuan:

**Tabel 2**  
Rata-rata skor kompetensi keterampilan sebelum dan sesudah perlakuan

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest (Rata-rata)</b>	<b>Posttest (Rata-rata)</b>	<b>Peningkatan (%)</b>
Eksperimen (12)	58	83	43.1
Kontrol (11)	59	69	16.9

Dengan demikian, PjBL memberikan penguatan keterampilan yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.

### 3. Analisis Perbedaan antara Kelas Eksperimen dan Kontrol

Untuk mengetahui apakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol signifikan, dilakukan uji-t independen pada skor posttest kreativitas dan kompetensi keterampilan. Hasil analisis menunjukkan bahwa perbedaan skor kedua kelompok signifikan secara statistik. Nilai t-hitung untuk kreativitas adalah 4,85 dan untuk kompetensi keterampilan 5,12, sedangkan t-tabel pada  $\alpha = 0,05$  sebesar 2,07.

Hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa penerapan PjBL memiliki pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kreativitas dan kompetensi mahasiswa. Mahasiswa yang mengikuti PjBL mampu menghasilkan karya rias wajah fantasi yang lebih orisinal, inovatif, dan teknis lebih matang dibandingkan dengan mahasiswa yang diajar dengan metode konvensional. Selain itu, observasi dan angket mahasiswa menunjukkan bahwa model PjBL membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menantang. Mahasiswa merasa termotivasi untuk belajar secara mandiri, berkolaborasi dalam kelompok, dan mencoba berbagai teknik rias yang berbeda. Hal ini turut mendukung hasil kuantitatif bahwa peningkatan kreatifitas dan kompetensi lebih tinggi pada kelas eksperimen.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa PjBL lebih efektif daripada metode konvensional dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah Rias Wajah Fantasi. Tabel ringkas hasil uji-t disajikan berikut ini:

**Tabel 3**  
Hasil uji-t

Variabel	t-hitung	t-tabel ( $\alpha = 0,05$ )	Kesimpulan
Kreativitas	4,85	2,07	Signifikan ( $p < 0,05$ )
Kompetensi	5,12	2,07	Signifikan ( $p < 0,05$ )

## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas dan kompetensi keterampilan mahasiswa pada mata kuliah Rias Wajah Fantasi di Jurusan PKK Tata Rias FT UNM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek mengalami peningkatan yang signifikan baik pada kreativitas maupun keterampilan dibandingkan dengan mahasiswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

### 1. Peningkatan Kreativitas Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas mahasiswa kelas eksperimen meningkat dari 60 menjadi 85, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 61 menjadi 70. Peningkatan ini menegaskan bahwa penerapan PjBL mampu memberikan dorongan bagi mahasiswa untuk berpikir kreatif, menghasilkan ide baru, dan mengekspresikan konsep rias wajah fantasi secara orisinal. Temuan ini sejalan dengan teori (Insyasiska et al., 2021) yang menyatakan bahwa Project Based Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas karena mahasiswa dilibatkan dalam pemecahan masalah nyata dan pengembangan proyek yang menuntut inovasi. Dalam konteks tata rias, mahasiswa ditantang untuk merancang riasan yang sesuai tema fantasi, mengkombinasikan warna dan aksesoris, serta menyesuaikan teknik rias dengan karakter yang diangkat. Aktivitas ini mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan desain sehingga kreativitasnya berkembang. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa PjBL menumbuhkan kolaborasi antarmahasiswa, dimana mereka saling memberi masukan dan memperbaiki desain satu sama lain. Lingkungan belajar yang mendukung

interaksi ini berkontribusi pada peningkatan kreativitas mahasiswa, sebagaimana dijelaskan oleh Widyastuti & Santoso (2021) bahwa pembelajaran kolaboratif dalam proyek nyata dapat memicu munculnya ide-ide baru. Secara keseluruhan, peningkatan kreativitas mahasiswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa PjBL efektif sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya menekankan hasil akhir, tetapi juga proses berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa dalam menyelesaikan proyek.

## *2. Peningkatan Kompetensi Keterampilan Mahasiswa*

Kompetensi keterampilan mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen, dari skor rata-rata 58 menjadi 83, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 59 menjadi 69. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL memberikan pengalaman praktik yang lebih intensif, memungkinkan mahasiswa untuk menguasai teknik rias dengan lebih baik, menyesuaikan penggunaan alat dan bahan, serta menghasilkan karya yang rapi dan sesuai tema. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Wikanengsih & Suhara, 2021), yang menyatakan bahwa PjBL dapat meningkatkan keterampilan praktik mahasiswa karena mereka terlibat langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek. Mahasiswa belajar dari kesalahan, mencoba teknik baru, dan beradaptasi dengan tantangan yang muncul selama proyek, sehingga keterampilan teknis mereka berkembang lebih cepat dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Observasi juga menunjukkan bahwa mahasiswa kelas eksperimen lebih berani mencoba kombinasi teknik dan variasi warna yang berbeda. Mereka tidak hanya mengikuti instruksi dosen, tetapi juga melakukan percobaan kreatif secara mandiri. Kegiatan ini mendorong pengembangan keterampilan halus dan ketelitian, yang menjadi indikator utama kompetensi dalam rias wajah fantasi. Dengan demikian, peningkatan kompetensi keterampilan mahasiswa menunjukkan bahwa PjBL memberikan dampak positif pada penguasaan teknik rias, ketepatan penggunaan alat dan bahan, serta kemampuan menghasilkan karya yang berkualitas. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara aktif dan praktis, sehingga hasil keterampilan lebih optimal dibandingkan pembelajaran tradisional.

## *3. Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kontrol*

Analisis uji-t independen menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada skor posttest kreativitas dan keterampilan. Hasil ini menegaskan bahwa penerapan PjBL lebih efektif dibanding metode konvensional. Peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen disebabkan oleh peluang yang diberikan PjBL untuk melakukan eksperimen, berinovasi, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek. Selain data kuantitatif, data kualitatif dari observasi dan angket mahasiswa menunjukkan bahwa PjBL membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menantang. Mahasiswa merasa lebih termotivasi, percaya diri, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap hasil karya mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat (Faslia et al., 2023) bahwa PjBL memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam karena mahasiswa aktif dalam setiap tahap proyek, mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

Lebih lanjut, perbedaan signifikan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung terbatas dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan teknis mahasiswa. Mahasiswa kelas kontrol lebih pasif, mengikuti instruksi dosen tanpa eksplorasi ide baru, sehingga peningkatan kemampuan mereka relatif lebih rendah. Secara keseluruhan, perbandingan ini menunjukkan bahwa PjBL tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi

juga mengubah pola interaksi mahasiswa, membuat mereka lebih aktif, kreatif, dan kompeten secara praktik.

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penguatan kreativitas dan kompetensi mahasiswa melalui model Project Based Learning (PjBL) pada mata kuliah Rias Wajah Fantasi di Jurusan PKK Tata Rias FT UNM, dapat disimpulkan bahwa penerapan PjBL terbukti meningkatkan kreativitas mahasiswa secara signifikan. Mahasiswa yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek mampu menghasilkan ide yang lebih orisinal, desain yang unik, serta kombinasi warna dan estetika yang lebih kreatif dibandingkan mahasiswa yang diajar dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa PjBL mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan inovatif dalam menyelesaikan proyek rias wajah fantasi.

Selain itu, PjBL juga berpengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi keterampilan mahasiswa. Mahasiswa kelas eksperimen menunjukkan penguasaan teknik rias yang lebih baik, ketepatan penggunaan alat dan bahan, detail aksesoris yang lebih rapi, serta hasil karya yang lebih berkualitas dibandingkan kelas kontrol. Penerapan proyek nyata memungkinkan mahasiswa berlatih secara intensif dan belajar dari pengalaman langsung, sehingga keterampilan praktik mereka berkembang lebih cepat dan lebih matang. Analisis perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa PjBL lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi mahasiswa dibandingkan metode konvensional. Selain peningkatan kuantitatif yang signifikan, data observasi dan angket mahasiswa menunjukkan bahwa PjBL membuat proses pembelajaran lebih menarik, menantang, dan memotivasi mahasiswa untuk aktif serta bertanggung jawab terhadap hasil karya mereka. Dengan demikian, PjBL tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis dan kreativitas, tetapi juga menumbuhkan kolaborasi, rasa percaya diri, dan tanggung jawab mahasiswa dalam proyek yang mereka kerjakan.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan Project Based Learning mampu menguatkan kreativitas dan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah Rias Wajah Fantasi. Model ini direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran praktikum di jurusan PKK Tata Rias karena tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menyiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja industri kreatif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdili, F., & Anggriani, R. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Project Based Learning dalam Meningkatkan Kompetensi Kewirausahaan Siswa SMA. *JIBAS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 1(1), 16–22.
- Ambarawati, M. (2019). Analisis Keterampilan Mengajar Calon Guru Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Micro Teaching. *JURNAL PEDAGOGIA ISSN*, 5(1), 81–90.
- Chevytta, K. D., Siregar, J. S., Siti, N., & Ambarwati, S. (2025). Peranan Juru Rias Pengantin Terhadap Pelestarian Tata Rias Solo Putri di Kabupaten Tangerang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 5442–5456.
- Faslia, F., Aswat, H., & Aminu, N. (2023). Pelibatan Model Projek Based Learning pada Pembelajaran Ilmi Pengetahuan Sosial (IPS) Menuju Pelajar Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3895–3904. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6623>
- Fonna, M., & Nufus, H. (2024). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning terhadap Keterampilan Abad 21. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 22–30.

- Hadiapurwa, A., Riani, P., Yulianti, M. F., & Yuningsih, E. K. (2021). Implementasi Merdeka Belajar untuk Membekali Kompetensi Generasi Muda dalam Menghadapi Era Society 5 . 0. *2021*, *4*(1), 115–129.
- Hafsah Adha Diana, & Veni Saputri. (2021). Model Project Based Learning Terintegrasi Steam Terhadap Kecerdasan Emosional Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berbasis Soal Numerasi. *Jurnal Numeracy*, *8*(2), 113–127. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v8i2.1609>
- Hasan, R. A. (2025). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(1), 34–42. <http://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/view/752%0Ahttps://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/download/752/780>
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2021). Pengaruh Project Based Learning terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi Volume*, *7*(1), 9–21.
- Kurniawan, W. (2025). Peran Seni Rupa dalam Pembentukan Karakter Kreatif dan Inovatif pada Generasi Muda : Sebuah Tinjauan Literatur. *Communication & Design Journal*, *1*(2).
- Lubis, D. C., Khoiroh, F., Harahap, S., Syahfitri, N., Sazkia, N., & Siregar, N. E. (2024). Pembelajaran Berbasis Proyek : Mengembangkan Keterampilan Abad 21 di Kelas Project Based Learning : Developing 21st Century Skills in the Classroom. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 1292–1300.
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 dalam Proses Pembelajaran (Literature Review). *IRFANI: Jurnal Pendidikan Islam*, *19*(1), 86–107. <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Oktaviani, S., Safitri, S., Sriwijaya, U., & Sriwijaya, U. (2024). Effectiveness of Project-Based Learning on Improving Creative Thinking Skills Efektivitas Penerapan Project-Based Learning Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Pendahuluan Pendidikan di Indonesia saat ini tengah menghadapi tantangan serius d. *Edukasi: The Journal of Educational Research*, *04*(03), 38–50.
- Rizkiana, I., Nugraha, R., Supriadi, U., & Iman, M. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, *17*(1), 39–47.
- Tiara Salsabilla Maheswari Wiranto, Kartika Chrysti Suryandari, N. (2024). Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Penerapan Model Scientific Reading Based Project (SRBP) pada Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *12*(3).
- Wikanengsih, W., & Suhara, A. M. (2021). Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Metode Project Based Learning Berbatuan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *4*(1), 101–108.
- Zuhara, E. (2015). Efektivitas Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukasi Vol*, *1*(1), 80–89.