

## Hasil Belajar Mata Kuliah Apresiasi Menghias Kain Pada Pembelajaran Daring.

Dewi Suliyanthini<sup>11</sup>, Nathania Melinda Novi<sup>12</sup>, Vivi Radiona .<sup>13</sup>

<sup>1</sup>Program Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta

E-mail: [1dsuliyanthini@gmail.com](mailto:dsuliyanthini@gmail.com). [2nathaniamelinda@gmail.com](mailto:nathaniamelinda@gmail.com).  
[3vradiona@gmail.com](mailto:vradiona@gmail.com).

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak pembelajaran daring pada hasil belajar mata kuliah praktek Apresiasi Menghias Kain di program studi Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta. Metode penelitian kualitatif deskriptif pendekatan survei, fokus pada pembelajaran efektif, inovatif, mudah diikuti, keterlibatan mahasiswa, serta teknologi dan jaringan dalam pembelajaran daring. sampel sebanyak 85 mahasiswa dari angkatan 2019 dan 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring masuk kedalam kategori Baik dengan persentase sebesar 69,4%, sedangkan hasil belajar mahasiswa yang didapatkan sebesar 58,8% mendapatkan hasil Sangat Baik. Adapun aspek yang paling baik dalam proses pembelajaran daring ini adalah aspek Inovatif dengan persentase sebesar 60%. Berdasarkan presentase tersebut menunjukkan pembelajaran daring pada mata kuliah praktek Apresiasi Menghias Kain berhasil terlaksana dengan baik

**Kata kunci : Pembelajaran Daring, Hasil belajar, Apresiasi Menghias Kain**

### ABSTRACT

*This research aims to analyze the impact of online learning on learning outcomes of online learning outcomes in the practical the Appreciation of Fabric Decoration on course in the Fashion Education program at Jakarta State University. The research methodology employed a descriptive qualitative, approach with a survey focus on effective, innovative, easily followed learning methods, student engagement, as well as technology and networking in online learning. The study involved a sample of 85 students from the 2019 and 2020. The research findings indicate that online learning falls into the "Good" category with a percentage of 69.4%, while the students learning outcomes obtained a Very Good rating at 58.8%. The most positive aspect of this online learning process was its innovativeness, which scored 60% in the Good category. Based on these percentages, it is evident that online learning in the practical course Appreciation of Fabric Decoration has been successfully executed, resulting was good student learning outcomes*

**Keyword : Online Learning; Academic Performance,; Fabric Decorating Appreciation**

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan secara signifikan, salah satunya aspek

pendidikan. Salah satu evolusi yang signifikan adalah penggunaan pembelajaran daring atau *online learning*, yang memungkinkan institusi pendidikan menyajikan materi pembelajaran secara digital melalui internet dan perangkat

keras seperti *smartphone* dan komputer, mengatasi batasan ruang dan waktu Pandemi yang melanda telah mempercepat penggunaan pembelajaran daring sebagai solusi alternatif dalam kegiatan belajar-mengajar, termasuk dalam mata kuliah praktek contohnya seperti Apresiasi Menghias Kain di Universitas Negeri Jakarta yang sebelumnya pembelajaran dilakukan secara tatap muka, kemudian berubah ke dalam format virtual.

Mata kuliah praktek mempunyai sifat interaktif yang sulit diwujudkan secara virtual, menyebabkan interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi rendah. Penerapan teknologi dalam pembelajaran praktek juga kompleks karena aspek praktikal, seperti pengamatan langsung dan interaksi fisik dengan bahan, sulit dipindahkan kedalam ruang virtual. Terbatasnya pembelajaran daring karena sifat interaktifnya yang sulit diwujudkan secara virtual. Interaksi dosen dan mahasiswa rendah selama proses pembelajaran, karena interaksinya hanya sebatas memberikan instruksi perkuliahan, materi pembelajaran dan tugas kepada mahasiswa (Budiani, 2021). Hal tersebut diakui oleh mahasiswa saat pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Apresiasi Menghias Kain secara daring. Tidak hanya itu, mahasiswa juga menjelaskan terdapat kendala pada sumber belajar yang menyebabkan kesalahan dalam pengerjaan tugas mahasiswa. Kendati demikian, pembelajaran daring memberi peluang bagi kegiatan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar lebih efektif.

Teknologi memainkan peran sentral dalam pembelajaran daring seperti

pemanfaatan aplikasi seperti *Google Meet*, *Google Classroom* dan *Youtube* sebagai sarana pembelajaran. Peningkatan aksesibilitas internet dan kemajuan dalam pengembangan platform pembelajaran memberikan peluang baru dalam mengajar dan belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan kajian mengenai hasil belajar mata kuliah apresiasi menghias kain pada pembelajaran daring, dimana pembelajaran daring dinilai berdasarkan prinsip – prinsip pembelajaran daring yang efektif. Pembelajaran daring yang dilakukan secara efektif, pelaksanaannya harus terencana mulai dari kesiapan dosen dan mahasiswa hingga bahan ajarnya (Hikmat et al., 2020).

Penelitian sebelumnya mendukung pembelajaran daring dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menggunakan Alat – Alat Ukur oleh (Wicaksono, 2016), menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa. Media belajar berbasis web adalah media yang menyenangkan dan membantu dalam memahami materi (Wicaksono, 2016). Pada penelitian Praktik Berwirausaha Secara Daring dalam Pembelajaran Kewirausahaan pada Mahasiswa oleh (Pramesti & Hendrik, 2021), menemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran praktik secara daring meningkatkan dan melatih pengetahuan sikap, dan keterampilan dalam mengelola usaha secara mandiri. Serta mengadopsi strategi dengan memanfaatkan media sosial sebagai salah satu aspek kesuksesan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini memberikan

pengalaman praktik secara mandiri dan tanggung jawab yang sangat berharga (Pramesti & Hendrik, 2021).

Penelitian Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa oleh (Sumilat et al., 2022), menemukan bahwa pembelajaran daring dilaksanakan menyebabkan penurunan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan longgarnya pengawasan guru yang hanya sebatas pertemuan maya membuat siswa mengalami penurunan pemahaman materi belajar, menurunnya kedisiplinan dan menurunnya keterampilan siswa (Sumilat et al., 2022). Dengan mengacu pada temuan – temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran daring dalam pembelajaran praktik memiliki dampak baik dan buruk dalam menghasilkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji hasil belajar mata kuliah apresiasi menghias kain pada pembelajaran daring, dimana pembelajaran daring dinilai berdasarkan prinsip – prinsip pembelajaran daring. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji prinsip- prinsip proses pembelajaran daring pada mata kuliah Apresiasi Menghias Kain di Universitas Negeri Jakarta.

## 2. LANDASAN TEORI

Teori Hasil Belajar,  
Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dapat dilakukan atau dikuasai siswa sebagai hasil pembelajaran (Nasution 1999). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, et al 2005) perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa disekolah merupakan tujuan dari kegiatan belajarnya.

Berkenaan dengan tujuan ini. Pendapat menurut para ahli adalah :

- 1) Menurut Bloom dalam Anni et al 2005, mengemukakan taksonomi yang mencakup tiga kawasan, yaitu kawasan kognitif, afektif dan psikomotorik.
- 2) Menurut Krathwohl dalam Anni et al 2005 menyatakan pembelajaran ranah afektif merupakan hasil belajar yang paling sukar diukur. Tujuan pembelajaran ini berhubungan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Kategori tujuan pembelajaran afektif yaitu: penerimaan, penilaian, pengorganisasian dan pembentukan pola hidup.
- 3) Menurut Slamento dalam Harminingsih (2008) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua factor utama yaitu dari dalam diri siswa dan factor yang datang dari luar diri siswa atau factor lingkungan.
- 4) Menurut Sadiman (2007) menyatakan bahwa hasil belajar adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan, (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).
- 5) Menurut Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan

yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Belajar merupakan suatu proses perubahan pola pikir manusia dari pola tradisional ke sistem yang lebih modern. Belajar merupakan suatu usaha untuk memperbaiki segala kekurangan yang ada pada diri manusia. Dengan belajar maka sedikit demi sedikit kekurangan itu akan tertutupi.

Belajar merupakan proses menghubungkan pengalaman baru atau bahan baru dari pelajaran yang sedang dibahas dengan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh pembelajar sehingga pengetahuannya dikembangkan (Harsanto, 2007). Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaannya dalam pendidikan formal dan/atau pendidikan nonformal.

Menurut Winkel (Angkowo & Kosasih, 2007) belajar berarti perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, mengamati, mendengarkan dan meniru. Winkel juga menganggap belajar sebagai suatu proses perubahan pada individu yang belajar. Winkel membuat kesimpulan tentang belajar itu merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan demi menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap. Belajar akan lebih efektif, apabila si pembelajar melakukannya dengan suasana yang menyenangkan dan dapat menghayati objek pembelajaran secara langsung.

Belajar bukan merupakan kegiatan verbalistik. Belajar merupakan usaha penambahan pengetahuan dan jangan disamakan dengan menghafal. Menurut Hilgard (dalam (Angkowo & Kosasih, 2007) "learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures". Belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan. Sedangkan menurut (Sadirman, 2008) belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Oleh karena itu seseorang dikatakan belajar apabila dalam diri orang tersebut terjadi perubahan tingkah laku yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, sikap, percakapan, dan kebiasaan. Dapat disimpulkan bahwa proses belajar itu mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang merupakan bagian dari belajar. Belajar itu dimulai dari tahap yang paling rendah, yaitu kognitif yang kemudian dilanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi yaitu afektif dan psikomotor.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004) Sedangkan Horwatt Kingsley dalam Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengajaran, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004)

Dalam proses pembelajaran peningkatan hasil belajar siswa sangat penting, sebab dengan tercapainya peningkatan prestasi, maka hal itu merupakan usaha dari hasil proses belajar yang diharapkan oleh seorang guru, dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa

dipengaruhi oleh faktor utama, yakni dari luar diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa. Carol (Angkowo & Kosasih, 2007) berpendapat bahwa : 4 Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 5 (lima) faktor, yakni :

- Faktor bakat belajar.
- Faktor waktu yang tersedia untuk belajar
- Faktor kemampuan individu.
- Faktor kualitas pengajaran.
- Faktor lingkungan

Dari kelima faktor tersebut, faktor pertama sampai keempat berkenaan dengan kemampuan individu, sedangkan faktor terakhir merupakan faktor yang datangnya dari luar diri siswa, yaitu faktor lingkungan. Proses pendidikan mempunyai tujuan yang ingin dicapai, yang dapat dikategorikan menjadi tiga bidang, yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotorik (kemampuan/keterampilan untuk bertindak/berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Sebagai tujuan yang akan dicapai melalui proses pembelajaran, ketiganya harus tampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah.

(Angkowo & Kosasih, 2007) mengemukakan tipe hasil belajar yaitu:

1. Hasil belajar bidang kognitif Meliputi tipe hasil belajar pengetahuan hafalan, tipe hasil belajar pemahaman dan tipe hasil belajar evaluasi.

2. Hasil belajar bidang afektif Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar bidang afektif ini nampaknya kurang mendapat perhatian dari para guru, sebab guru lebih banyak memberi perhatian pada bidang kognitif. Hasil belajar afektif biasanya nampak dalam berbagai tingkah laku siswa seperti: perhatian terhadap proses pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, dan teman-temannya.

3. Hasil belajar bidang psikomotorik. Hasil belajar bidang

psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill). Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti beberapa materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (sub formatif) dan nilai ulangan semester (sumatif).

Sedangkan jenis-jenis Hasil Belajar berdasarkan teori Taksonomi Bloom adalah hasil belajar dapat dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut: 1) Ranah Kognitif Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. 2) Ranah Afektif Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. 3) Ranah Psikomotor Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). (Sudjana, 2004)

Menurut (Oemar Hamalik, 2006) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi

perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil.

Banyak diantara siswa yang menganggap bahwa mengikuti pelajaran tidak lebih dari sekedar rutinitas untuk mengisi daftar absensi, mencari nilai, menghabiskan waktu tanpa diiringi kesadaran untuk menambah wawasan ataupun mengasah keterampilan. Menurunnya gairah belajar siswa, selain disebabkan oleh ketidak tepatan metode, juga berakar pada paradigma konvensional yang selalu menggunakan metode pengajaran klasikal seperti ceramah. Metode ceramah dianggap sebagai cara yang ampuh dalam menyampaikan informasi kepada para siswa tanpa melihat kemungkinan penerapan metode lain yang sesuai dengan jenis materi dan bahan serta alat yang tersedia.

Peristiwa yang menonjol ialah siswa kurang berpartisipasi, kurang terlibat dan tidak punya inisiatif, baik secara intelektual maupun emosional. Hal ini dikarenakan siswa hanya berperan sebagai penerima pengetahuan dan guru sebagai pemberi materi. Siswa tidak dibiasakan untuk belajar secara aktif, sehingga hasil belajar kurang memuaskan. Guru hendaknya menerapkan prinsip belajar aktif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa secara fisik, mental (pemikiran dan perasaan), dan sosial serta sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

### 3. METODOLOGI

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan survei. Menurut (Sugiyono, 2013) Metode kualitatif deskriptif memeriksa objek secara alami, peneliti sebagai instrumen utama, menggunakan berbagai metode pengumpulan data dan menganalisis secara induktif/kualitatif.

Sampel penelitian sebanyak 85 mahasiswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa kuisioner tentang kegiatan pembelajaran daring. Data mengenai proses pembelajaran daring dikumpulkan melalui pemberian kuesioner dalam bentuk pernyataan dengan skala Likert yang terdiri dari 31 pernyataan. Dimana sebelum kuesioner disebar, peneliti lebih dahulu melakukan uji validitas dengan validitas konstruk, menguji validitas digunakan pendapat ahli (*judgment experts*) Data hasil belajar mahasiswa dikumpulkan melalui data transkrip hasil belajar mata kuliah Apresiasi Menghias Kain yang tercermin dalam nilai berupa huruf. Data yang dikumpulkan peneliti dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang dituangkan dalam diagram untuk menjawab pertanyaan mengenai dampak pembelajaran daring terhadap hasil belajar mahasiswa

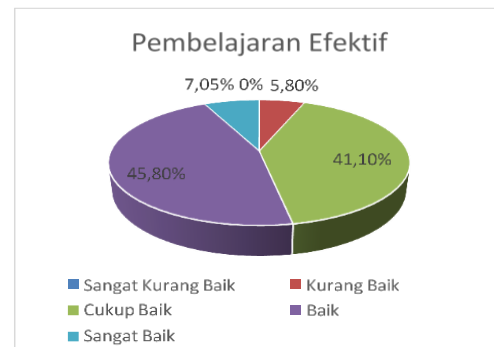
### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pembelajaran daring Apresiasi Menghias Kain adalah:

1. **Mata kuliah praktikum daring** program studi mempelajari mengenai aspek seni dalam mempercantik pakaian, lenan rumah tangga atau barang tekstil lainnya untuk meningkatkan kualitas dan nilai jual produk tersebut. Pembelajaran Apresiasi Menghias Kain berbasis daring, dengan bantuan aplikasi seperti *Google Meet*, *Google Classroom* dan *Youtube*. Hasil penelitian proses pembelajaran daring yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran mata kuliah Apresiasi Menghias Kain di Prodi Pendidikan Tata Busana

dengan pengambilan sampel menggunakan *Random Sampling* dengan kriteria mahasiswa Pendidikan Tata Busana Angkatan 2019-2020 yang telah melaksanakan mata kuliah Apresiasi Menghias Kain secara daring. Hasil belajar mahasiswa diambil dari dokumentasi atau data hasil belajar mahasiswa yang didapatkan melalui Siacad. Adapun pembuatan indikator instrumen didasari oleh prinsip pembelajaran daring menurut (Anderson & McCormick, 2005) dan (Pangondian et al., 2019) yaitu Pembelajaran Efektif, Inovatif, Mudah Diikuti, Teknologi dan Jaringan serta Keterlibatan Mahasiswa.

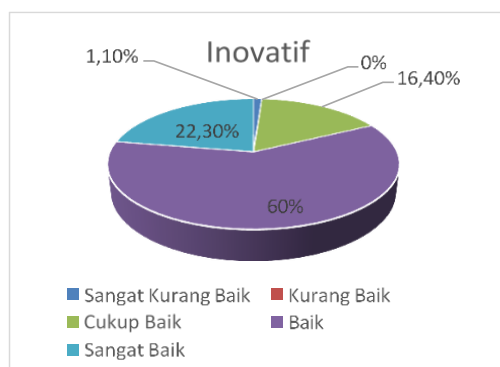
2. **Pemelajaran efektif.** Hasil kuesioner tertutup menunjukkan perencanaan pembelajaran dan pendekatan dosen pada mahasiswa baik dalam proses pembelajaran daring di mata kuliah Apresiasi Menghias Kain. Mahasiswa percaya bahwa pembelajaran efektif ini mencakup penerapan pendekatan yang tepat yang mampu menekankan pada keterlibatan aktif, pemberian ruang untuk kemampuan mandiri serta stimulasi kreativitas mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada mata kuliah Apresiasi Menghias Kain. Hasilnya, dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 1.** Diagram Persentase Indikator Pembelajaran Efektif

Pada pembelajaran efektif mata kuliah Apresiasi Menghias Kain menghasilkan 7,05% pilihan sangat baik, lalu 45,8% pilihan baik, 41,1% cukup baik, dan 5,8% pilihan kurang baik. Ini menunjukkan bahwa prinsip pembelajaran efektif telah dilaksanakan dengan baik sebagai pilihan dengan persentase terbanyak.

3. **Inovatif.** Penggunaan teknologi membuat belajar lebih menarik dan efektif, dengan konten yang disesuaikan seperti video pembelajaran dan tutorial pembuatan tugas praktek serta platform seperti *Google Meet*, *Google Classroom* dan *Youtube* sangat membantu proses belajar. Mahasiswa menilai bahan belajar dan sumber belajar telah digunakan dengan baik dan interaktif serta menjadi strategi belajar yang efektif. Seperti pada gambar berikut :

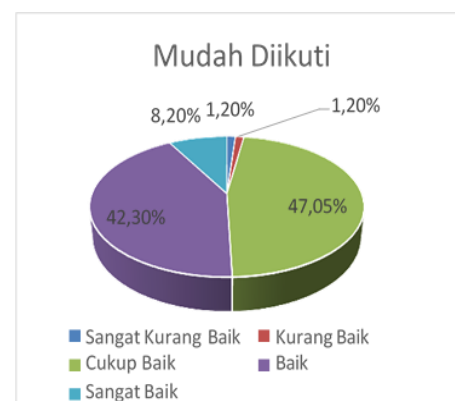


**Gambar 2.** Diagram Persentase Indikator Inovatif

Indikator instrument Inovatif mata kuliah Apresiasi Menghias Kain menghasilkan 22,3% pilihan sangat baik, lalu 60% pilihan baik, 16,4% cukup baik, dan 1,1% pilihan sangat kurang baik. Ini menunjukkan bahwa prinsip inovatif telah dilaksanakan dengan baik sebagai pilihan dengan persentase terbanyak.

4. **Mudah diikuti.** Pembelajaran Apresiasi menghias Kain yang dilakukan secara daring dirancang untuk mudah diikuti mulai dari materi yang dirancang hingga dapat dilaksanakan tanpa pelatihan tambahan, serta penggunaan platform yang tidak terlalu kompleks. Mahasiswa menilai pembelajaran daring mudah diikuti, dimana alat dan platform yang digunakan tidak rumit, materi pembelajaran yang mudah diakses yang memudahkan kegiatan pembelajaran, menghasilkan 8,2% pilihan sangat baik, lalu 42,3% pilihan baik, 47,05% cukup baik, 1,2% pilihan kurang baik dan 1,2% pilihan sangat kurang baik. Ini menunjukkan bahwa prinsip mudah diikuti telah dirancang dengan cukup

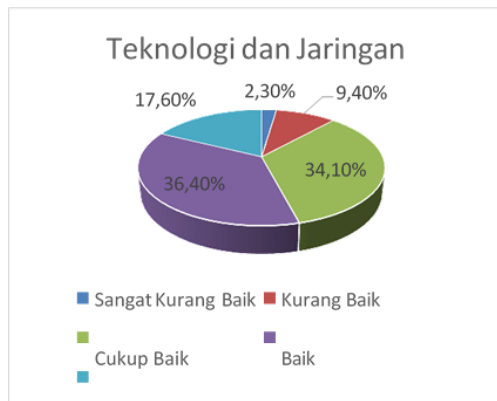
baik sebagai pilihan dengan persentase terbanyak. Hasil pengukuran seperti dalam gambar berikut ini :



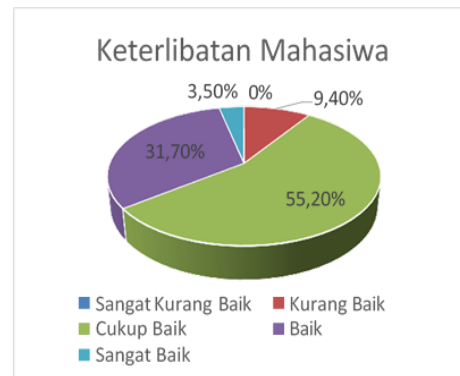
**Gambar 3.** Diagram Presentase Indikator pemelajaran mudah diikuti

5. **Teknologi dan jaringan.** Menurut mahasiswa dari hasil penyebaran kuisioner, menyatakan kegiatan pembelajaran daring sukses digunakan. Kesiediaan jaringan lancar dan andal, gadget yang digunakan memadai serta perangkat lunak yang mendukung. Hasilnya 17,6% pilihan sangat baik, lalu 36,4% pilihan baik, 34,1% cukup baik, 9,4% pilihan kurang baik dan 2,3% pilihan sangat kurang baik. Ini menunjukkan bahwa prinsip teknologi dan jaringan memadai dengan baik sebagai pilihan dengan persentase terbanyak. Data tersebut disajikan dalam gambar berikut ini.





**Gambar 4.** Diagram Persentase Indikator Teknologi dan Jaringan



**Gambar 5.** Diagram Persentase Indikator Keterlibatan Mahasiswa

6. **Keterlibatan mahasiswa.** menunjukkan bahwa pada pembelajaran daring dinilai cukup baik. Dimana pembelajaran daring ini memiliki pengawasan yang lebih fleksibel dari dosen. Namun, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan mendorong partisipasi, interaksi dan keterlibatan langsung dari mahasiswa sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi keterlibatan aktif. Hasil penyebaran kuisisioner menunjukan, 3,5% pilihan sangat baik, lalu 31,7% pilihan baik, 55,2% cukup baik, dan 9,4% pilihan kurang baik. Ini menunjukkan bahwa prinsip keterlibatan mahasiswa cukup baik sebagai pilihan dengan persentase terbanyak. Data hasil pengukuran disajikan dalam gambar 5, berikut ini.

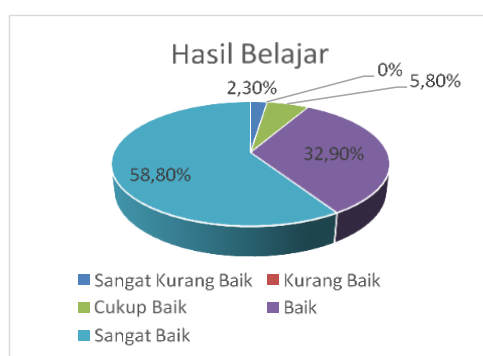
Pada pelaksanaan pembelajaran daring menghasilkan 16,4% pilihan sangat baik, lalu 69,4% pilihan baik, 12,9% cukup baik, dan 1,1% pilihan kurang baik. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring pada mata kuliah Apresiasi Menghias Kain terlaksana dengan baik.



**Gambar 6.** Diagram Persentase kategori Pembelajaran Daring

7. **Hasil belajar** mahasiswa sebagai hasil dari proses pembelajaran daring pada mata kuliah praktek Apresiasi Menghias Kain. Hasil menunjukkan bahwa dampak pembelajaran daring pada mata kuliah apresiasi menghias kain berdampak baik bagi hasil belajar mahasiswa. Hasil persentase sebesar

58,8% hasil sangat baik, lalu 32,9% hasil baik, 5,8% hasil cukup baik, dan 2,3% hasil sangat kurang baik. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring pada mata kuliah Apresiasi Menghias Kain terlaksana dengan baik sehingga hasil belajar yang dihasilkan mahasiswa mendapatkan dampak atau hasil yang sangat baik. Data hasil belajar disajikan dalam gambar 7 berikut ini.



**Gambar 7.** Diagram prosentase hasil belajar

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya peneliti mendapatkan hasil bahwasanya hasil belajar yang diperoleh mahasiswa selama proses pembelajaran daring mendapatkan hasil yang sangat baik. Hal ini didukung dengan segala perencanaan dan kesiapan pembelajaran.

#### Temuan Penelitian

Pemelajaran daring atau *online learning*, dapat dilaksanakan secara optimal dengan memaksimalkan *platform* media belajar teknologi informasi, yaitu berbasis *website*, video yang dapat di unggah pada *youtobe*, *Learing Management System (LMS)*, *zoom*, *goggle-meet*, *Elektorik Modul*, dan

*platform* lain yang mendukung proses pembelajaran daring.

#### 5. KESIMPULAN

Simpulan penelitian ini pemelajaran apresiasi menghias kain mata kulah praktek dengan pemelajaran daring menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital saat ini. Hal ini menunjukkan pembelajaran daring telah terlaksanakan dengan baik sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran daring sesuai dengan indicator penelitian ini, yaitu inovatif, mudah diikuti/*fleksibility*, teknologi dan jaringan serta keterlibatan mahasiswa, yang didukung dengan perencanaan dan kesiapan pemelajaran yang terukur dan terarah.

#### 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sangat berterimakasih kepada panitia penyelenggara seminar IKRAITH UPI YAI dan Tim OJS yang telah memfasilitasi dan mempublikasikan tugas kahir mahasiswa, sukses selalu dan kami tunggu seminar pada tahun selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J., & McCormick, R. (2005). *Ten pedagogic principles for E-learning*.
- Budiani, D. (2021). Interaksi Dosen-Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Bahasa Jepang. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 5(1), 46–62.
- Hikmat, H., Hermawan, E., Aldim, A., & Irwandi, I. (2020). Efektivitas pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19: Sebuah survey online. *LP2M*.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi

- industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1).
- Pramesti, D., & Hendrik, M. (2021). Praktik Berwirausaha Secara Daring dalam Pembelajaran Kewirausahaan pada Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4605–4613.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sumilat, J. M., Rorimpandey, W. H. F., & Siruru, S. (2022). Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8537–8544.
- Wicaksono, A. D. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menggunakan Alat-Alat Ukur. *E-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif-S1*, 15(2).
- M. K. Habib, F. Nagata, and K. Watanabe, “Mechatronics: Experiential Learning and the Stimulation of Thinking Skills,” *Educ. Sci.*, vol. 11, no. 2, p. 46, 2021, doi: 10.3390/educsci11020046.
- M. Saputri, N. Nurulwati, and M. Musdar, “Implementation of Guided Inquiry Learning Model to Improve Students’ Creative Thinking Skills in Physics,” *J. Penelit. Pendidik. Ipa*, vol. 9, no. 3, pp. 1107–1111, 2023, doi: 10.29303/jppipa.v9i3.3186.
- A. Harjono, T. G. Andani, I. W. Gunada, and S. Susilawati, “Implementation of Blended-Flipped Classroom Model Assisted by Video to Improve Students’ Creative Thinking Skills,” *J. Penelit. Pendidik. Ipa*, vol. 8, no. 6, pp. 3180–3186, 2022, doi: 10.29303/jppipa.v8i6.2255.
- H. Liu, I. Wang, D.-H. Huang, D. Hsu, and H.-M. Han, “Nurturing and Enhancing Creativity of Nursing Students in Taiwan: A Quasi-Experimental Study,” *J. Creat. Behav.*, vol. 54, no. 4, pp. 799–814, 2019, doi: 10.1002/jocb.407.
- E. Gürsoy and H. K. Bağ, “Is It Possible to Enhance the Creative Thinking Skills of EFL Learners Through Training?,” *Adv. Lang. Lit. Stud.*, vol. 9, no. 6, p. 172, 2018, doi: 10.7575/aiac.all.v.9n.6p.172
-