

PERBANDINGAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DARING DAN LURING PADA MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA

Anita Dwi Yuliati¹⁾, dan Dra. Yulistiana M.PSDM²⁾

¹⁾Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²⁾Sarjana Terapan Tata Busana, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

e-mail: anita.dwiyuliati911@gmail.com¹⁾, yulistiana@unesa.ac.id²⁾

1. ABSTRAK— Adanya pandemi covid-19 yang telah diumumkan oleh WHO berdampak pada dunia Pendidikan. Hal ini dikarenakan pemerintah menghimbau lembaga Pendidikan untuk meniadakan pembelajaran secara tatap muka atau luring untuk memutus penularan covid-19, serta menganjurkan diberlakukannya pembelajaran secara daring atau online. Perubahan ini berimbas pada proses pembelajaran, dimana sebelumnya guru dan siswa terbiasa melakukan pembelajaran tatap muka dan seketika berubah menjadi daring sehingga memerlukan adaptasi bagi guru dan siswa. Adaptasi ini akan berpengaruh pada efektivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mengetahui perbedaan hasil pembelajaran daring dan luring pada mata pelajaran Desain Busana, 2) Mengetahui efektifitas media pembelajaran daring dan luring pada mata pelajaran Desain Busana. Penelitian ini menggunakan metode Literature Review dengan mengkaji penelitian yang sesuai. Ditemukan 5 artikel pembelajaran daring dan 5 artikel pembelajaran luring. Hasil dari penelitian ini yaitu: 1) Pembelajaran luring mendapatkan 87,25% dengan klasifikasi sangat baik dan pembelajaran daring mendapatkan hasil 83,33% dengan klasifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran luring memberikan hasil belajar yang lebih baik dibanding pembelajaran daring pada mata pelajaran Desain Busana, 2) Media pembelajaran luring mendapatkan hasil 82,73% dengan klasifikasi sangat baik dan media pembelajaran daring mendapatkan hasil 81,85% dengan klasifikasi sangat baik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran luring lebih baik dibandingkan media pembelajaran daring

Kata Kunci: desain busana, efektivitas, metode daring, metode luring

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan manusia. Kemudahan dalam memenuhi kebutuhan menjadi poin tersendiri dengan adanya kemajuan teknologi. Sebagai salah satu produk teknologi, *Artificial intelligence* (AI) menjadi solusi dalam pelaksanaan pemenuhan kebutuhan secara efektif dan efisien. Menurut (Tjandrawinata, 2016), pengaplikasian kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) merupakan bentuk dari industri 4.0, contohnya seperti penggunaan aplikasi untuk menggantikan tenaga manusia sehingga lebih murah, efektif, dan efisien. Kehadiran revolusi industri 4.0 memang menghadirkan lini usaha baru, lapangan kerja baru, profesi baru yang tak terpicirkan sebelumnya.

Adanya pandemi covid-19 menjadi kendala tersendiri terhadap berbagai sektor kehidupan. Sehingga perlu dilakukan pemutakhiran Situasi ini ditambah dengan adanya pandemi covid-19 sehingga pemutakhiran industri 4.0 di segala bidang termasuk pada sektor pendidikan. *World Health Organization* atau WHO telah menetapkan covid-19 sebagai pandemi global (Domenico Cucinotta, Maurizio Vanelli, 2020). Dampak adanya pandemi sangat dirasakan pada kebijakan aktivitas

ruang publik yang harus dikurangi sebagai usaha meminimalisir penyebaran virus secara masif. Hal ini tentu berdampak pada terhambatnya proses pembelajaran yang membutuhkan interaksi secara langsung di ruang publik. Untuk mengatasi hambatan ini, diberlakukannya pembelajaran secara daring (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, 2020). Pemberlakuan pembelajaran daring juga disarankan oleh pemerintah agar siswa atau peserta didik tetap dapat mengenyam pendidikan.

Pembelajaran luring menurut (Garrison & Kanuka, dikutip oleh C. M. Tang dan L. Y. Chaw, 2013) adalah pembelajaran kelas yang mengandalkan kehadiran guru untuk mengajar dikelas. (Akkoyunlu & Yilmaz-Soylu, 2008) Pembelajaran tatap muka memerlukan siswa dan guru untuk berinteraksi pada lingkungan fisik permanen. (C. M. Tang and L.Y. Chaw, 2013) Para ahli sepakat bahwa pembelajaran luring memberikan interaksi nyata dan bermakna yang tidak dapat digantikan oleh pembelajaran *online* antara peserta didik dan guru. Menurut (Farid Ma'rif, 2020) secanggih dan sehebat apapun teknologi yang digunakan belum mampu menggantikan pertemuan tatap muka secara langsung. Sehingga kesimpulan yang didapat, bahwa pembelajaran luring adalah pembelajaran di kelas secara tatap muka mengandalkan kehadiran guru dan siswa untuk berinteraksi secara nyata guna menghasilkan pembelajaran aktif yang tidak dapat digantikan secara *online*.

Sedangkan pembelajaran daring menurut (Michael, 2013) adalah pembelajaran yang menggunakan suatu sistem elektronik atau komputer yang disusun dengan tujuan untuk mendukung suatu proses pembelajaran. Menurut (Ardiansyah, 2013) *e-learning* adalah sarana proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan peserta didik sebagai suatu sistem pembelajaran. Menurut (Ghirardini, 2018) daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan. Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan pembelajaran daring atau *e-learning* merupakan proses transformasi pembelajaran luring ke dalam bentuk digital seperti komputer dan *smartphone* dengan didukung jaringan internet dan aplikasi telekonferensi seperti *zoom*, *google meet*, dan *whatsapp* tanpa harus bertatap muka secara langsung antara pendidik dengan peserta didik.

Tujuan pembelajaran daring yang dikutip dari buku "Pedoman Pembelajaran Daring", yaitu: 1) Mahasiswa atau peserta didik yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka tetap dapat memperoleh layanan pendidikan atau pembelajaran secara daring, 2) Akses yang diperluas serta layanan pendidikan yang dipermudah, 3) pemerataan mutu dan relevansi pendidikan tinggi, 4) Proses pembelajaran yang dipermudah.

Pembelajaran daring atau *e-learning* menurut (Bates dan Wulf, Chodzirin, & Sayekti, 2019) memiliki manfaat sebagai berikut: 1) meningkatkan interaksi pembelajaran antara pendidik/guru/instruktur dengan peserta didik (*enchance interactivity*), 2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*), 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), 4) Mempermudah penyimpanan dan penyempurnaan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Menurut (Munawar, 2019) tiga prinsip penting dalam perancangan sistem pembelajaran daring, yaitu: 1) sistem pembelajaran harus sederhana sehingga mudah untuk dipelajari, 2) sistem pembelajaran harus dibuat personal sehingga pemakai sistem tidak saling tergantung, 3) sistem harus cepat dalam proses pencarian materi atau menjawab soal dari hasil perancangan sistem yang dikembangkan.

Kelebihan pembelajaran daring *e-learning* menurut (Hadisi dan Muna, 2015) adalah: 1) biaya *e-learning* mampu mengurangi biaya pelatihan dan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis, 2) fleksibilitas waktu *e-learning* membuat peserta didik dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan, 3) fleksibilitas tempat membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama terhubung dengan jaringan internet, 4) kecepatan pembelajaran *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa, 5) efektivitas pengajaran *e-learning* merupakan teknologi baru, sehingga pelajar lebih tertarik untuk mencobanya, *instructional design* mutakhir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran, 6) ketersediaan *on-demand e-learning* dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau internet.

Selain bermanfaat, pembelajaran *e-learning* memiliki kekurangan menurut (Munir, 2015) adalah: 1) penggunaan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh, membuat peserta didik dan guru terpisah secara fisik mengakibatkan tidak adanya interaksi secara langsung yang dikhawatirkan bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (*value*), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran, 2) lebih terfokus pada aspek teknologinya, bukan pada aspek pendidikannya, 3) aspek afektif kurang diperhatikan, proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor, 4) Pendidik dituntut mengetahui dan menguasai teknik, strategi, dan metode pembelajaran berbasis TIK, 5) proses pembelajaran melalui *e-learning* dapat membuat peserta didik tidak bergantung pada pendidik dan dituntut untuk belajar mandiri, 6) kurangnya komputer yang terhubung dengan internet, dan tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet, 7) biaya ketersediaan perangkat lunak yang relatif mahal, 8) kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet.

Selain bermanfaat, pembelajaran *e-learning* memiliki kekurangan menurut (Munir, 2015) adalah: 1) penggunaan *e-learning* sebagai pembelajaran jarak jauh, membuat peserta didik dan guru terpisah secara fisik mengakibatkan tidak adanya interaksi secara langsung yang dikhawatirkan bisa menghambat pembentukan sikap, nilai (*value*), moral, atau sosial dalam proses pembelajaran, 2) lebih terfokus pada aspek teknologinya, bukan pada aspek pendidikannya, 3) aspek afektif kurang diperhatikan, proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dan pendidikan yang lebih menekankan aspek pengetahuan atau psikomotor, 4) Pendidik dituntut mengetahui dan menguasai teknik, strategi, dan metode pembelajaran berbasis TIK, 5) proses pembelajaran melalui *e-learning* dapat membuat peserta didik tidak bergantung pada pendidik dan dituntut untuk belajar mandiri, 6) kurangnya komputer yang terhubung dengan internet, dan tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas internet, 7) biaya ketersediaan perangkat lunak yang relatif mahal, 8) kurangnya keterampilan mengoperasikan komputer dan internet.

Pembelajaran daring dapat digunakan pada seluruh mata pelajaran tak terkecuali pada bidang tata busana. Salah satu mata pelajaran di bidang tata busana yaitu Desain Busana. Desain busana merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang pengertian desain, unsur-unsur desain, pewarnaan, proporsi tubuh, dan kolase. Desain busana tidak lebih dari mengambil berbagai elemen gaya dan menyatukannya dengan cara baru yang kreatif, namun tetap harus menggunakan logika terkait dengan desain yang akan diterapkan pada proses pembuatan busana selanjutnya.

Program Produktif Tata Busana terdapat kompetensi desain busana pada silabus yang terdiri dari beberapa Sub Kompetensi Dasar yaitu: 1) mendeskripsikan bentuk dasar dan

perkembangan mode busana, 2) mendeskripsikan jenis-jenis busana, 3) mendeskripsikan bagian-bagian busana, 4) menggambar bagian-bagian tubuh wanita, 5) mengidentifikasi rangka dan sikap tubuh, 6) menjelaskan cara menggambar proporsi tubuh berdasarkan rangka dan sikap, 7) menentukan cara membuat desain sketsa busana sederhana, 8) menentukan cara membuat desain sketsa rok, 9) menentukan cara membuat desain sketsa blus/kemeja secara kering, 10) menjelaskan cara membuat desain sketsa celana panjang.

Peralihan pembelajaran luring ke daring tentu menjadi tugas tersendiri bagi siswa dan guru. Pasalnya perubahan metode pembelajaran memerlukan adaptasi, agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara efektif. (Wotruba dan Wright, 2013) mengungkapkan hasil kajiannya bahwa tujuh indikator pembelajaran dikatakan efektif, yaitu: 1) materi yang diorganisasikan dengan baik, 2) keefektifan komunikasi, 3) antusiasme dan penguasaan terhadap pembelajaran, (4) sikap positif terhadap peserta didik, 5) pemberian nilai yang adil, 6) pendekatan pembelajaran yang luwes, 7) hasil belajar peserta didik yang baik.

Perbedaan metode pembelajaran luring atau tatap muka tentu akan berbeda tingkat keefektifannya dengan metode daring. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengetahui perbedaan hasil pembelajaran daring dan luring pada mata pelajaran Desain Busana, 2) Mengetahui efektifitas media pembelajaran daring dan luring pada mata pelajaran Desain Busana. Penelitian ini menggunakan metode *Literature Review* dengan mengkaji penelitian yang sesuai. Melalui hasil penelusuran penelitian, ditemukan 5 atikel pembelajaran daring dan 5 artikel pembelajaran luring. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru atau tenaga pengajar agar lebih efektif dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran tata busana.

II. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelusuran literatur mengenai efektifitas pembelajaran daring dan luring, ditemukan 10 penelitian (5 jurnal terkait dengan pembelajaran daring dan 5 jurnal terkait dengan pembelajaran luring) yang telah di analisis menunjukkan topik pembahasan yang relevan mengenai efektifitas kedua pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya temuan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran tersebut efektif atau tidak.

Menghitung persentase keefektifan pembelajaran luring dan daring menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{banyaknya data}} \times 100$$

Hasil dari perhitungan diatas kemudian dikonversikan kedalam pernyataan berdasarkan kriteria penilaian menurut (Widoyoko, 2016:242) berikut.

TABEL I
KRITERIA PENILAIAN KECAKAPAN AKADEMIK

Persentase Ketuntasan (ρ)	Klasifikasi
$\rho > 80$	Sangat Baik
$60 < \rho \leq 80$	Baik
$40 < \rho \leq 60$	Cukup
$20 < \rho \leq 40$	Kurang
$\rho \leq 20$	Sangat Kurang

Tabel. 1. Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik (Sumber : Widoyoko, 2016:242)

Berikut adalah 10 jurnal tentang pembelajaran daring dan luring yang dianalisis:

TABEL II
ANALISIS LITERATUR PEMBELAJARAN DARING

No	Penulis	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Indikator Pembelajaran	Media Pembelajaran	Respon dan Minat Siswa	Efisiensi	Hasil Penelitian
1	Zulfatu Bintil Waidah, Sicilia Sawitri (2020)	PE-NGEMBANG -AN MODUL ELEKTRO-NIK DASAR DESAIN SEBAGAI BANTUAN BELAJAR SECARA MANDIRI UNTUK KELAS X SMK WIDYA PRAJA UNGARAN	Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>). Pengumpulan data menggunakan angket dengan teknik analisis data deskriptif persentatif.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat gambar proporsi rangka benang - Membuat gambar proporsi rangka balok - Membuat gambar proporsi rangka elips 	Modul elektronik	Modul elektronik Dasar Desain membantu peserta didik lebih mudah memahami materi serta dapat digunakan sebagai bantuan belajar siswa secara mandiri diluar jam pembelajaran.	Modul elektronik berbentuk aplikasi, tidak membutuhkan koneksi internet, lebih fleksibel, dapat menghemat biaya percetakan, serta dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja.	Modul elektronik berupa <i>software</i> aplikasi mencakup kompetensi membuat proporsi tubuh. Modul elektronik dinyatakan layak digunakan dengan persentase ahli media 84% dan ahli materi 90,69%.
2.	Sri Haerina Lailatul Jannah, I Dewa Ayu Made Budhyani, I Gede Sudirtha (2021)	PE-NGEMBANG -AN MEDIA <i>MOOD BOARD</i> BERBANTUAN APLIKASI PENGOLAH GAMBAR PADA PEMBELAJARAN DESAIN BUSANA	Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>). Model ADDIE yang terdiri dari <i>analyze, design, development, implemenation, dan evaluation</i> . Teknik analisis data angket.	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan jenis-jenis busana. - Mengelompokkan proporsi tubuh. - Mengelompokkan sesuai dengan kesempatan. - Menerapkan konsep kolase. 	<i>Mood board</i> digital.	Hasil tanggapan 26 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran desain busana dikelas XI memperoleh rerata presentase sebanyak 94% yang menunjukkan "kualitas sangat baik".	Media <i>mood board</i> digital dapat digunakan sebagai alternatif media pada proses belajar dan dapat memudahkan dalam mencari sumber ide dalam mendesain suatu busana	Penilaian media <i>moodboard</i> berdasarkan uji ahli materi memperoleh rerata persentase 99% termasuk kategori sangat baik, ahli media memperoleh rerata persentase 92% (sangat baik), dan subjek sasaran memperoleh rerata persentase 94% (sangat baik).

3.	Widya Rahma Wati, Endang Wani Karya-ningsih (2017)	PENGARUH PE-MANFAATAN MEDIA INTERNET TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN DESAIN BUSANA SISWA SMK	Penelitian <i>ex-post facto</i> . Pengumpulan data menggunakan metode angket dan dokumentasi. Teknik analisis deskriptif dan uji hipotesis menggunakan uji korelasi <i>Product Moment</i> didahului uji normalitas dan linieritas.	Bagian-bagian busana dan jenis-jenis busana.	Media internet	Peserta didik lebih mudah dalam menggali ide dan kreativitas. Namun, beberapa peserta didik masih kurang maksimal, karena terpaku pada materi atau contoh yang diberikan.	Media internet dapat menambah dan melengkapi hingga memudahkan proses pembelajaran-an.	Pemanfaatan media internet dalam kategori cukup dengan frekuensi relatif 64,29%. Hasil pembelajaran desain busana kategori cukup dengan frekuensi relatif 62,86%. Terdapat pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan media internet terhadap hasil pembelajaran desain busana.
4.	Novia Sundari, Yenni Idrus (2019)	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR DESAIN SISWA KELAS X TATA BUSANA SMK NEGERI 1 AMPEK ANGKEK	Metode penelitian <i>quasi eksperimen</i> Teknik pengumpulan data dari nilai <i>post-test</i> pada kelas eksperimen dan kontrol, dianalisis untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.	Pembuatan gambar proporsi tubuh.	Video tutorial.	Siswa lebih antusias, lebih fokus ketika belajar dasar desain sehingga hasil belajar siswa meningkat.	Penggunaan video tutorial lebih efisien karena dapat diulang dan dicopy untuk membantu siswa belajar dirumah.	Hasil belajar rata-rata pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media video tutorial sebesar 85,39 dengan ketuntasan 87,1% dan kelompok kontrol menggunakan media konvensional dengan ketuntasan 80,64%.
5.	W. Wiana (2017)	<i>Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning</i>	Penelitian eksperimental dengan metode <i>pretest-posttest</i> kelas kontrol.	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman konsep desain busana - Elemen material dan prinsip desain busana - Penerapan membuat desain busana 	<i>Corel Draw, Adobe Photoshop</i> dan <i>Macromedia Firework</i> .	Siswa lebih mudah memahami dan mengeksplor materi pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibanding pembelajaran konvensional.	Memperoleh tingkat kepuasan lebih tinggi, memberikan kesempatan yang sangat baik untuk berinteraksi dan membantu melakukan diskusi	Berdasarkan validasi ahli untuk kualifikasi media yaitu 83,55% dan 89,17% untuk kualifikasi materi, sehingga multimedia layak digunakan dalam pembelajaran pembuatan desain busana dalam format digital.

TABEL III
ANALISIS LITERATUR PEMBELAJARAN LURING

No	Penulis	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Indikator Pembelajaran	Media Pembelajaran	Respon dan Minat Siswa	Efisiensi	Hasil Penelitian
6.	Marsi-ani, Prapti Karomah (2018)	PENGEMBA-NGAN MEDIA <i>POWER POINT</i> MENGGAMBAR BAGIAN-BAGIAN TUBUH WANITA PADA MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA	Penelitian dan pengembang-an (<i>Research and Development</i>). Metode pengumpul-an data dengan observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif.	Meng-gambar bagian-bagian tubuh wanita.	Media <i>Power Point</i> .	Siswa menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif dan proses pembelajar-an menjadi lebih menyenangkan karena media pembelajar-an yang digunakan lebih bervariasi.	Media <i>Power Point</i> dapat dicopy dan dicetak dalam bentuk <i>handout</i> , <i>slide</i> , <i>outline</i> maupun <i>note page</i> oleh siswa agar dapat belajar mandiri dirumah.	Penilaian ahli materi 89,80% dalam kategori sangat baik, penilaian ahli media 85,80% dalam kategori sangat baik, uji coba skala kecil 84,10% dalam kategori baik dan pada uji coba skala besar 85,10% dalam kategori sangat baik.
7.	Tri Wahyu ni, S.Pd (2019)	PENERAPAN LAYANAN PENGUASA-AN KONTEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DESAIN BUSANA MELALUI MEDIA <i>MIND MAPPING</i> PADA PESERTA DIDIK KELAS XII SMKN 2 BOYO-LANGU SEMESTER GENAP TAHUN PELAJAR-AN 2018/2019	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Teknik pengumpul-an data observasi, wawancara, dan angket.	Desain busana.	Layanan penguaa-saan konten melalui media <i>mind mapping</i> .	Peserta didik lebih aktif dan berani bertanya maupun menjawab dengan jawaban yang lebih berbobot. Hasil belajar peserta didik meningkat. Peserta didik mengetahui dan dapat memanfaatkan kemampuan yang telah dimiliki dengan baik.	Peserta didik lebih cepat dan ter-organisir dalam menyelesaikan tugas karena kemampuan yang meningkat.	Hasil belajar peserta didik sebelum penerapan layanan penguasaan konten adalah 81,41 setelah diadakan layanan pe-nguasaan konten siklus I sebesar 84,80 dan siklus II sebesar 86,55 Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerap-an layanan penguasaan konten dapat meningkatkan hasil belajar.

8.	Yosi Rizal, dan Dra. Yulistiana, M. PSDM (2021)	PENERAPAN MODEL PEMBELAJAR -AN LANGSUNG DENGAN MEDIA <i>HANDOUT</i> PADA KOMPETENSI MENGGAMBAR BAGIAN DAN BENTUK BUSANA DI SMK NEGERI 1 JABON	Penelitian deskriptif kuantitatif. Pengambilan data berupa lembar keterlaksanaan sintaks, lembar angket respons siswa, serta lembar penilaian sikap. Penelitian menggunakan desain <i>pre-eksperimental</i> dengan jenis <i>one-shot case study</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami bagian dan bentuk busana - Mengidentifikasi bagian dan bentuk busana - Prosedur menggambar bagian dan bentuk busana. 	<i>Handout.</i>	Hasil respons siswa didapatkan rata-rata 93,1% atau dikategorikan sangat baik	Pembelajaran langsung dengan media <i>handout</i> lebih baik dibanding menggunakan <i>power point</i> (PPT) serta tutorial menggambar dari <i>youtube</i> saat pembelajaran daring.	Keterlaksanaan sintaks memperoleh hasil rata-rata 83,74% dengan kriteria sangat baik. Respons siswa menunjukkan hasil 93,1% dengan kriteria sangat baik. Hasil Belajar siswa menunjukkan hasil rata-rata 80,94 dengan 32 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa dinyatakan tidak tuntas, pencapaian ketuntasan belajar klasikal 91,4%.
9.	Siti Aisyah, Rosmiaty dan Siti Rahmah Bagus (2020)	PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PADA SISWA SMK NEGERI 6 MAKASSAR	Penelitian Tindakan Kelas. Hasil analisis data melalui lembar observasi pengamatan kelas, dokumentasi, dan Penilaian kreativitas hasil desain siswa berupa data kuantitatif, dianalisis secara deskriptif.	<ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan hasil berpikir orisinal (<i>originality</i>) - Keterampilan berpikir luwes (<i>flexibility</i>) - Keterampilan hasil berpikir orisinal (<i>originality</i>) - Keterampilan hasil mengelaborasi (<i>elaboration</i>). 	Bahan ajar, contoh desain dari buku atau majalah dan media berbasis komputer	Siswa belajar mandiri, kreativitas mendesain busana lebih meningkat, proses mendesain busana lebih mudah, serta siswa tertantang untuk lebih kreatif dalam mendesain.	Dapat membantu memperbaiki gambar, memberikan variasi warna maupun motif yang lebih menarik. Siswa dapat menyelesaikan desainnya lebih cepat sesuai dengan waktu yang disediakan.	Hasil keterampilan berpikir orisinal 68,5 pada siklus 1 dan siklus 2 sebesar 70,4. Keterampilan berpikir luwes dari siklus 1 65,4 ke siklus 2 75,2. Keterampilan kelancaran berpikir yaitu 65,4 meningkat menjadi 76,4. Keterampilan mengelaborasi mengembangkan ide-ide meningkat dari 65,7 ke 78,7.
10.	Rahma Aditia Puspita, Sri Endah Wahyuningih, Rodia Syam-	<i>Contribution of Understanding Design Principles and Control of Design Media Use on Aesthetic</i>	Penelitian korelasi, pendekatan kuantitatif. Validasi <i>expert validation</i> dan <i>trial validation</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman prinsip-prinsip desain. - Penguasaan penggunaannya media 	Meja gambar, pensil warna, pensil 2B, pensil, penggaris,	Pemahaman prinsip desain dan penguasaan penggunaan media desain oleh siswa memberikan kontribusi	Hasil desain siswa lebih estetis, hasil karya lebih maksimal dan meminimal	Terdapat hubungan positif antara pemahaman prinsip desain dan penggunaan media dengan kualitas estetika desain busana.

wil (2018)	<i>Quality Design Students of Fashion Vocational School in Kudus</i>	Reliabilitas item rumus Alpha. Teknik analisis korelasi. Reliabilitas pelaksanaan uji konsistensi <i>cohen's kappa</i>	desain. - Kualitas estetika desain.	rautan pensil, lem kertas, kertas HVS, kuas, bulpoin mekanik dan bahan referensi desain.	yang positif dan signifikan terhadap kualitas estetika desain.	-kan waktu dalam proses mendesain.	Pengaruh variabel independen (X) Terhadap variabel dependen (Y) sebesar 97,8%, sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.
------------	--	--	-------------------------------------	--	--	------------------------------------	--

Berikut hasil penelitian pembelajaran luring :

TABEL V
HASIL PEMBELAJARAN LURING

No	Penulis	Rata-Rata Hasil Penelitian
1.	Marsiani, Prapti K., 2018	89,80%
2.	Tri Wahyuni, 2019	85,68%
3.	Yosi Rizal, Yulistiana, 2021	91,4%
4.	Siti Aisyah , Rosmiaty dan Siti Rahmah B., 2020	75,18%
5.	Rahma Aditia P., Sri Endah W., Rodia Syamwil, 2018	97,8%

Berdasarkan tabel diatas, presentase hasil pembelajaran luring dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{banyaknya data}} \times 100$$

$$P = \frac{86,20 + 85,68 + 91,4 + 75,18 + 97,8}{5} \times 100$$

$$P = \frac{439,86}{5} \times 100$$

$$P = 87,97\%$$

Persentase hasil pembelajaran luring setelah dihitung dengan rumus mendapatkan hasil **87,97%** kemudian dikonversikan kedalam Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik mendapatkan klasifikasi **sangat baik** selaras dengan pendapat (Uno, 2011), model pembelajaran langsung sebagai suatu model yang efektif untuk mengukur pencapaian keahlian dasar, keahlian dalam memahami suatu materi, serta konsep diri sendiri.

Setelah dilakukan penghitungan hasil pembelajaran luring dari artikel yang telah dikaji mendapatkan hasil 87,97% dengan klasifikasi sangat baik dan pembelajaran daring yang dikaji dari artikel yang berkaitan mendapatkan hasil 85,76% dengan klasifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran luring mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibanding pembelajaran daring pada mata pelajaran Desain Busana. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Eka Prihatin, Danny Meirawan, Ratu Dintha I. Z. F. S, dan Endang Alinurdin, 2020) menunjukkan bahwa 63% responden menyatakan bahwa pembelajaran secara daring kurang efektif dan 37% responden menyatakan cukup efektif, menurut penelitian (Retno Dewi N., Dewi Pertiwi D. K., dan Dodik Luthfianto, 2021) menyatakan bahwa mahasiswa S1 Gizi ITS PKU Muhammadiyah Surakarta lebih memilih perkuliahan teori dengan metode luring sebanyak 70,8%. Hal

Berdasarkan tabel II dan III menunjukkan hasil dari kajian studi literatur yang menjelaskan tentang perbandingan pembelajaran daring dan luring pada mata pembelajaran Desain Busana.

A. *Perbedaan Hasil Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran Desain Busana.*

Hasil penelitian pembelajaran daring sebagai berikut :

TABEL IV
HASIL PEMBELAJARAN DARING

No	Penulis	Rata-Rata Hasil Penelitian
1.	Zulfatu B. W. dan Sicilia S., 2020	90,69%
2.	Sri Haerina L. J., I Dewa Ayu M. B., I Gede Sudirtha, 2021	99%,
3.	Widya Rahma W., Endang Wani K., 2017	62,86%
4.	Novia S., Yenni I., 2019	87,1%
5.	W. Wiana, 2017	89,17%

Berdasarkan tabel diatas, presentase hasil pembelajaran daring dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{banyaknya data}} \times 100$$

$$P = \frac{90,69 + 99 + 62,86 + 87,1 + 89,17}{5} \times 100$$

$$P = \frac{428,82}{5} \times 100$$

$$P = 85,76\%$$

Persentase hasil pembelajaran daring setelah dihitung dengan rumus mendapatkan hasil **85,76%** kemudian dikonversikan kedalam Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik mendapatkan klasifikasi **sangat baik** selaras dengan pendapat (Smaldino, Russell, dan Lowther, 2008) model pembelajaran daring mampu mewujudkan fungsi pembelajaran yang efektif. Menurut (Asher dan Machmes yang dikutip oleh Roblyer & Doering, 2010) belajar interaktif dua arah pada daring lebih efektif daripada pembelajaran tradisional.

ini dapat diartikan bahwa metode daring yang digunakan belum mampu menggantikan pelaksanaan pembelajaran secara luring karena metode luring jauh lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran daring. Berdasarkan teori Pierre Bordieu, sistem pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 menguntungkan kelas dominasi (ekonomi kelas atas) karena mereka memiliki fasilitas untuk menunjang pembelajaran daring dan merugikan kelas terdominasi (ekonomi kelas bawah) karena mereka kurang memiliki fasilitas penunjang pembelajaran daring.

B. Efektifitas Media Pembelajaran Daring dan Luring pada Mata Pelajaran Desain Busana.

Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran berperan penting untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Media yang dapat digunakan pada pembelajaran daring yaitu modul elektronik, moodboard digital, media internet, video tutorial, CorelDraw, Adobe Photoshop dan Macromedia Firework. Berikut persentase media pembelajaran daring :

TABEL VI
MEDIA PEMBELAJARAN DARING

No	Penulis	Media Pembelajaran	Rata-Rata Hasil Penelitian
1.	Zulfatu B. W. dan Sicilia S., 2020	Modul Elektronik	84%
2.	Sri Haerina L. J., I Dewa Ayu M. B., I Gede Sudirtha, 2021	Moodboard Digital	92%,
3.	Widya Rahma W., Endang Wani K., 2017	Media Internet	64,29%
4.	Novia S., Yenni I., 2019	Video Tutorial	85,39%
5.	W. Wiana, 2017	Corel Draw, Adobe Photo-shop dan Macro-media Firework	83,55%

Berdasarkan tabel diatas, persentase media pembelajaran daring dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{banyaknya data}} \times 100$$

$$P = \frac{84 + 92 + 64,29 + 85,39 + 83,55}{5} \times 100$$

$$P = \frac{409,23}{5} \times 100$$

$$P = 81,85\%$$

Persentase media pembelajaran daring setelah dihitung dengan rumus mendapatkan hasil **81,85%** kemudian dikonversikan kedalam Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik mendapatkan klasifikasi **sangat baik**. Hal ini sejalan dengan penelitian (Zulfatu B. W. dan Sicilia S., 2020) modul elektronik dikatakan efektif karena berbentuk aplikasi, tidak membutuhkan koneksi internet dan lebih fleksibel serta

menghemat biaya untuk biaya percetakan serta mudah dibawa kemana-mana sehingga dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja. Media moodboard digital menurut penelitian (Sri Haerina L. J., I Dewa Ayu M. B., I Gede Sudirtha, 2021) termasuk efektif karena dapat memudahkan dalam mencari sumber ide. Penggunaan media internet menurut penelitian (Widya Rahma W., Endang Wani K., 2017) dikatakan efektif karena siswa dengan mudah mendapatkan informasi maupun pengetahuan lebih luas tentang desain busana, dapat menambah, melengkapi hingga memudahkan proses pembelajaran. Media video tutorial menurut penelitian (Novia S., Yenni I., 2019) efisien karena dapat diulang dan dicopy untuk membantu siswa belajar dirumah. CorelDraw, Adobe Photoshop dan Macromedia Firework menurut penelitian (W. Wiana, 2017) dikatakan efektif karena dapat mempermudah siswa dalam mendesain secara digital dengan menerapkan perpaduan warna, tekstur yang bervariasi.

Pembelajaran luring dapat menggunakan media berbasis power point, handout, dan media komputer. Berikut persentase media pembelajaran luring :

TABEL VII
MEDIA PEMBELAJARAN LURING

No	Penulis	Media Pembelajaran	Rata-Rata Hasil Penelitian
1.	Marsiani, Prapti K., 2018	Power Point	85,80%
2.	Tri Wahyuni, 2019	Mind Mapping	86,55%
3.	Yosi Rizal, Yulistiana, 2021	Handout	93,1%
4.	Siti Aisyah, Rosmiaty dan Siti Rahmah B., 2020	Bahan ajar, contoh desain dari buku atau majalah dan media berbasis komputer	75,18%
5.	Rahma Aditia P., Sri Endah W., Rodia Syamwil, 2018	Peralatan desain dan bahan referensi desain.	73%

Berdasarkan tabel diatas, persentase media pembelajaran luring dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{banyaknya data}} \times 100$$

$$P = \frac{85,80 + 86,55 + 93,1 + 75,18 + 73}{5} \times 100$$

$$P = \frac{413,63}{5} \times 100$$

$$P = 82,73\%$$

Persentase media pembelajaran luring setelah dihitung dengan rumus mendapatkan hasil **82,73%** kemudian dikonversikan kedalam Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik mendapatkan klasifikasi **sangat baik**. Hal ini sejalan dengan penelitian (Marsiani, Prapti K., 2018) Media *power point* dikatakan efektif karena dapat *dicopy* dan digunakan kapan saja dan dimana saja. Media *handout* menurut (Prastowo, 2014) bahan ajar yang bersumber dari berbagai literatur yang relevan dengan materi pokok kompetensi dasar menggambar bagian dan bentuk busana yang sangat ringkas dan diajarkan kepada siswa agar memudahkan berlangsungnya proses pembelajaran. Media komputer menurut penelitian (Siti Aisyah, Rosmiaty, dan Siti Rahmah B., 2020) dikatakan efektif karena dapat membantu untuk memperbaiki gambar, memberikan variasi warna maupun motif yang lebih menarik pada gambar desain, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk menyelesaikan gambar desainnya lebih cepat sesuai dengan waktu yang disediakan.

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran luring memiliki persentase yang lebih tinggi dibanding media pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan penelitian (Retno Dewi N., Dewi Pertiwi D. K., dan Dodik Luthfianto, 2021) pembelajaran luring mengharuskan dosen dan mahasiswa bertatap muka secara langsung sehingga mahasiswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan, lebih mudah untuk bertanya dan mendapatkan penjelasan secara langsung serta tidak memerlukan jaringan internet dalam berkomunikasi. Hal ini akan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan dosen.

III. KESIMPULAN

Kesimpulan dari artikel perbandingan efektivitas pembelajaran daring dan luring pada mata pelajaran desain busana sebagai berikut :

A. Simpulan

1. Berdasarkan kajian literatur dan hasil pembahasan dari penelitian yang relevan hasil pembelajaran luring mendapatkan 87,97% dengan klasifikasi sangat baik dan pembelajaran daring mendapatkan 85,76% dengan klasifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran luring mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibanding pembelajaran daring pada mata pelajaran Desain Busana.
2. Berdasarkan persentase perbandingan media pembelajaran luring mendapatkan hasil 82,73% dengan klasifikasi sangat baik dan media pembelajaran daring mendapatkan hasil 81,85% dengan klasifikasi sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pada pembelajaran luring lebih baik dibandingkan penggunaan media pada pembelajaran daring pada mata pelajaran Desain Busana.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan dari hasil kajian literatur terkait keefektifan pembelajaran daring dan luring pada mata pembelajaran Desain Busana, pada pembelajaran luring guru dapat menggunakan metode dan media yang bervariasi dapat berupa 2D maupun 3D, bisa menampilkan video, memberikan *handout*, sampai mendemonstrasikan secara langsung materi pembelajaran kepada siswa,

sedangkan pada pembelajaran daring guru diharapkan lebih memperhatikan metode dan media yang digunakan seperti penggunaan aplikasi *zoom meeting* yang dapat melakukan tatap muka walaupun terkendala sinyal yang tak stabil, metode penugasan menggunakan *google classroom*, menggunakan video pembelajaran atau dengan teka-teki silang dalam menyampaikan materi, penggunaan media pembelajaran yang dapat disimpan, memaksimalkan layanan pembelajaran seperti perpustakaan digital, kesiapan materi atau modul yang diberikan guru untuk bahan pembelajaran siswa, serta pemberian fasilitas kuota internet bagi guru dan siswa sehingga siswa dapat mempertahankan hasil belajar pada saat pembelajaran luring.

Pihak sekolah juga perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran daring. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orang tua dengan sekolah agar peserta didik yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Untuk pemerintah perlu mencari alternatif lain dalam menyelenggarakan sistem pembelajaran dengan mengkombinasikan pembelajaran daring dengan pembelajaran luring karena hanya dengan *Daring Method* saja kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Sulisworo, "Awareness & Welas Asih pada Perkuliahan di Era Pandemi" dalam *Praktik Pembelajaran Online Era Covid-19*, edisi ke-1, Yogyakarta, Indonesia, 2020, bab 65, hal 271.
- [2] Hamdan, "Konsep Dasar Pembelajaran Daring" dalam *Pedoman Pembelajaran Daring*, Banjarmasin, Indonesia, 2020, bab 2, hal 11.
- [3] J. Christensen, "Express Your Creativity With Clothing You Design Yourself," dalam *Learn to Design Your Own Clothes!*, hal 10.
- [4] A. E. Pohan. (22 Mei 2020). Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah. Grobogan. (edisi kedua) [Online]. Tersedia: https://books.google.co.id/books?id=s9bsDwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id&secure=gbs_pub_info_r#v=snippet&q=edisi&f=true
- [5] D.Cucinotta., M. Vanelli. (Maret, 2020). WHO Declares COVID-19 a Pandemic. *Acta Bio Medica : Atenei Parmensis*. [Online] *91(1)*, hal. 157–160. Tersedia: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov>
- [6] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. (Maret, 2020). Kemendikbud Imbau Pendidik Hadirkan Belajar Menyenangkan Bagi Daerah yang Terapkan Belajar di Rumah. [Online]. Tersedia: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/kemendikbud-imbau-pendidik-hadirkan-belajar-menyenangkan-bagi-daerah-yang-terapkan-belajar-di-rumah>
- [7] M. A. Ghufron. "Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan." Dipresentasikan di Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Jakarta 2 Agustus 2018
- [8] A. Anggrawan. (Mei, 2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran

- Daring Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika & Rekayasa Komputer*. [Online]. 18(2), 339-346. Tersedia: <https://doi.org/110.30812/matrik.v18i2.411>
- [9] A. Sadikin., A. Hamidah. (Juni, 2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. [Online] 6(02), hal 214-224. Tersedia: <https://doi.org/10.22437/bio.v6i.9759>
- [10] B. Bistari. (Maret, 2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*. 1(2), hal 13-20.
- [11] C. Tang., L. Chaw. (Desember, 2013). Readiness for Blended Learning: Understanding Attitude of University Students. *International Journal of Cyber Society and Education Pages*. [Online]. 6(3), hal. 79-100. Tersedia: <https://dx.doi.org/10.7903/ijcse.1086>
- [12] D. Muhammad., M. Akbar. “Kenormalan Baru: Perubahan Sistem Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kabupaten Penulak Abab Lematang Ilir”. *KOPSI. Talang Ubi, Indonesia*. 2020.
- [13] D. Y. Kamayanthy. Analisis Pembelajaran Kewirausahaan Kelas XII DPIB di SMKN 1 Majalengka Tahun Ajaran 2020-2021. Skripsi (S1). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia. 2020.
- [14] E. Prihatin., D. Meirawan., R. Dintha IZFS., E. Alinuridin. (Desember, 2020). Cloud Class dan Cloud Meeting; Model Pembelajaran Pascasarjana dan Meeting Pimpinan. Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 20(3), hal. 451 – 461.
- [15] Marsiani., P. Karomah. (September, 2018). Pengembangan Media Power Point Menggambar Bagian-Bagian Tubuh Wanita pada Mata Pelajaran Desain Busana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*. 4(2), hal 115-121.
- [16] M. F. G. Setiadi. Hubungan Pembelajaran Daring Dengan Sikap Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMA 7 Banjarmasin. Skripsi (S1). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia. 2021.
- [17] M. I. Mustofa., M. Chodzirin., L. Sayekti. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi (Studi terhadap Website pditt.belajar.kemdikbud.go.id). *Walisongo Journal of Information Technology*. [Online]. 1(2), hal 151-160. Tersedia: <http://dx.doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>
- [18] M. Ramelan., N. M. Murdiyani. (2017). Pengembangan LKS Trigonometri dengan Pendekatan Guided Discovery untuk SMA Kelas X. Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika UNY. [Online]. Tersedia: seminar.uny.ac.id.
- [19] N. Hayati. (April, 2020). Metode Pembelajaran Daring/E-Learning yang Efektif. *Ganessa University of Education*. [Online]. Tersedia: <https://www.researchgate.net/publication/340478043>
- [20] N. Sundari., Y. Idrus. (Oktober, 2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek. *Jurnal Kapita Seleka Geografi*. [Online]. 2(10), hal. 91-102. Tersedia: <https://doi.org/10.24036/ksgeo.v2i10.335>
- [21] R. A. Puspita., S. E. Wahyuningsih., R. Syamwil. (Desember, 2018). Contribution of Understanding Design Principles and Control of Design Media Use on Aesthetic Quality Design Students of Fashion Vocational School in Kudus. *Journal of Vocational Career Education*. [Online]. 3(2), hal. 96-105. Tersedia: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jvce>
- [22] R. D. Noviyanti., D. P. D. Kusudaryati., D. Luthfianto. (Maret, 2021). Analisis Perbandingan Perkuliahan Teori Secara Daring dan Luring pada Mahasiswa Prodi S1 Gizi ITS PKU Muhammadiyah Surakarta pada Masa Pandemi Covid 19. *Urecol Journal Part A: Education and Training*. 1(1), hal. 28-35.
- [23] R. Nurislaminingsih., T. S. Rachmawati., Y. Winoto. (2020) . Pustakawan Referensi Sebagai Knowledge Worker. *ANUVA*. [Online]. 4(2), hal. 169-182. Tersedia: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>
- [24] R. Rosmiaty., S. Rahma. (November, 2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Busana pada Siswa SMK Negeri 6 Makassar. *Journal HomeEc*. 15(2), hal. 9-18.
- [25] R. Susiana., S. Wening. (November, 2015). Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar dan Pencapaian Kompetensi Pembuatan Desain Busana. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. [Online]. 5(3), hal. 377-393. Tersedia: <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6491>
- [26] S. H. L. Jannah., I. D.A. M. Budhyani., I. G. Sudirtha. (Maret, 2021). Pengembangan Media Moodboard Berbantuan Aplikasi Pengolah Gambar pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*. [Online]. 12(1), hal. 8-16. Tersedia: [10.238887/jppkk.v12i1.32799](https://doi.org/10.238887/jppkk.v12i1.32799)
- [27] T. Wahyuni. (2019). Penerapan Layanan Penguasaan Konten untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Busana Melalui Media Mind Mapping pada Peserta Didik Kelas XII SMKN 2 Boyolangu Semester Genap tahun Pelajaran 2018/2019.. *Jurnal Refleksi Pembelajaran*. [Online]. 4(2), hal. 35-42. Tersedia: <https://www.ejurnalkotamadiun.org/index.php/JRP/article/view/341>
- [28] W. R. Wati., E. W. Karyaningsih. 2021. Pengaruh Pemanfaatan Media Internet Terhadap Hasil Pembelajaran Desain Busana Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*. [Online]. 3(1), hal. iii-15. Tersedia: <http://dx.doi.org/10.30738/keluarga.v3i1.1959.g1106>
- [29] W. Wiana. (September, 2017). Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. *IJCST*. 953. hal. 1-8.
- [30] Y. Rizal., Yulistiana. (Februari, 2021). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Media Handout pada Kompetensi Menggambar Bagian dan Bentuk Busana di SMK Negeri 1 Jabon. *e-Journal*. [Online]. 10(1), hal 70-78. Tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/37594>
- [31] Z. B. Waidah. “Pengembangan Modul Elektronik Dasar Desain Sebagai Bantuan Belajar Secara Mandiri untuk Kelas X SMK Widya Praja Ungaran”. Skripsi Sarjana. Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.