



MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TATA BUSANA BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL



**PENYUSUN
HANIAH, M.Pd
NOOR ASMINIWATY, S.Pd
ODOLLAR SIHOMBING S,Pd**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DITJEN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT
BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT
KALIMANTAN TIMUR
2019**



MODEL

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TATA BUSANA
BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BALAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN
PENDIDIKAN MASYARAKAT
KALIMANTAN TIMUR
2019**

LEMBAR PENGESAHAN MODEL

MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TATA BUSANA
BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL

DISETUJUI

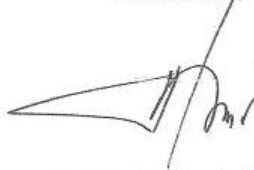
PADA TANGGAL : NOVEMBER 2019

Kepala Seksi Program
& Pengembangan
Sumber Daya



Asniah, M.Pd
NIP.197608102000122003

Nara Sumber
Akademis,



Dr.Hj. Herliani, M.Pd

Nara Sumber
Teknis,



M. Yahya, M.Kom

Mengetahui :

Kepala BP PAUD DIKMAS KALTIM



Akhmad Romansyah, S.Pd, M.AP
NIP. 197102161999031008

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan petunjukNya sehingga penyusunan Master Model Pengembangan Pembelajaran Tata Busana Berbasis Teknologi Digital dapat diselesaikan.

Model ini diawali oleh hasil identifikasi permasalahan di lapangan. Bahwa adanya kebutuhan yang dapat mengefektifkan dan mengefesienkan waktu bagi pedidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran tanpa mengurangi kompetensi yang hendak dicapai dari kegiatan kursus tata busana pada lembaga penyelenggara kursus di jenjang level 2. Model ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta didik yang berhubungan dengan pembelajaran tata busana melalui pembelajaran secara berbasis digital sebagai pengembangan dari pembelajaran konvensional

Kami ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan model. Dan semoga model ini bisa dimanfaatkan di lembaga penyelenggara kursus tata busana pada khususnya dan masyarakat pada umumnya .

Samarinda, Oktober 2019

Pengembang

KATA SAMBUTAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 tahun 2016 tentang Rincian Tugas Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat disebutkan bahwa salah satu tugas pokok BP PAUD dan Dikmas adalah melakukan pengembangan model program pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat. Layanan pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat melalui pengembangan model ini diharapkan dapat membantu masyarakat memecahkan permasalahannya melalui program pembelajaran inovatif serta adaptif, dapat meningkatkan mutu pengelolaan program dan pembelajaran serta mendorong kemandirian dan kreativitas masyarakat dalam mengelola program dan pembelajaran PAUD dan Dikmas. Oleh karena itu program - program yang dihasilkan antara lain dalam bentuk model diupayakan agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, fleksibel dalam penyelenggaraannya, praktis materi pembelajarannya, dan dapat disesuaikan waktu dan tempat pendidikannya dengan kondisi masyarakat dimana program itu dilaksanakan.

“Model Pengembangan Pembelajaran Tata Busana Berbasis Teknologi Digital” ini telah dikembangkan dengan melakukan serangkaian langkah-langkah pengembangan yang diuji secara akademik oleh para pakar dan praktisi maupun secara empirik melalui ujicoba terbatas dan uji coba operasional pada lembaga yang dipilih sebagai tempat penyelenggaraan ujicoba model ini

Atas nama BP PAUD dan Dikmas Kalimantan Timur, kami menyampaikan penghargaan kepada tim pengembang, narasumber akademisi dari Universitas Mulawarman, narasumber teknis serta seluruh lembaga pendidikan masyarakat yang telah membantu pelaksanaan pengembangan model ini.

Semoga model ini dapat bermanfaat bagi peningkatan mutu pelaksanaan program pendidikan masyarakat dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai standar kelulusan dari program tata busana. Diharapkan nanti model ini

bisa diadopsi oleh lembaga-lembaga lain yang menyelenggarakan kegiatan yang sama.

Samarinda, Nopember 2019
Kepala BP PAUD dan Dikmas
Kalimantan Timur,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Akhmad Romansyah', written over a faint circular stamp.

Akhmad Romansyah, S.Pd, M.AP
NIP. 197102161999031008

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	li
DAFTAR ISI	lii
DAFTAR TABEL	lv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Dasar Hukum	5
C. Tujuan	6
BAB II KONSEP MODEL YANG DIKEMBANGKAN	7
A. Pengertian	7
B. Tujuan Program	17
C. Karakteristik Program	17
BAB III PENYELENGGARAAN PROGRAM	19
A. Standar Kompetensi Lulusan	19
B. Muatan Kurikulum	24
C. Pembelajaran	24
D. Peserta Didik	26
E. Pendidik	26
F. Pengelolaan	27
G. Sarana dan Prasarana	27
H. Pembiayaan	28
I. Penilaian	28
BAB IV PENJAMINAN MUTU	30
A. Bentuk dan aspek pengendalian Mutu	30
B. Teknik pengendalian mutu	30
C. Tindak lanjut	31
BAB V PENUTUP	32
A. Kekuatan model	32
B. Peluang Model	33
C. Kelemahan Model	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Standar Kompetensi Lulusan Tata busana level 2.....	19
Tabel 5. 1. Komponen pengendalian mutu	30

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pesatnya Kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini sudah merambah semua lini kehidupan. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan yang dapat menembus batas waktu, jarak, tempat, dan ruang di seluruh dunia. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, meningkatkan nilai tambah dari sesuatu pekerjaan atau produk yang dihasilkan, sehingga jika saat ini kita 'gagap teknologi' maka kita akan terlambat dalam menguasai informasi, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju, karena semua sektor saat ini hampir dikendalikan oleh teknologi digital. Pada hakekatnya teknologi adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (digital learning). Perubahan ini membawa dampak pada pembelajaran baik di pendidikan Formal maupun Pendidikan Nonformal. Pelaku pendidikan baik pendidik, tenaga kependidikan maupun peserta didik dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhannya atau melek teknologi yang disebut juga memiliki literasi teknologi, karena teknologi ini akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, dimana peran-peran industri yang menggunakan banyak tenaga manusia mulai digantikan oleh komputer yang akan menghasilkan berbagai informasi dan telekomunikasi.

Salah satu perhatian pendidikan yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan adalah berkaitan dengan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan akan informasi dan komunikasi terkait dengan kompetensi yang hendak dicapai oleh peserta didik, dengan didukung oleh sarana teknologi yang sudah semakin canggih. Saat ini sedang berkembang jaringan tanpa kabel atau yang dikenal dengan istilah *Wireless LAN (WLAN)*. WLAN semakin banyak digunakan untuk menghantar jalur komunikasi data sebagai alternatif lain dari *Local Area Network (LAN)*. Dengan adanya WLAN beberapa penyedia jasa koneksi internet mulai menyediakan *hotspot*, yaitu sebuah area dimana pada area tersebut tersedia koneksi internet *wireless* yang dapat diakses melalui personal komputer (PC), *notebook*, *tablet*, *smartphone* maupun perangkat lainnya yang mendukung teknologi tersebut.

Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada yang sudah tersedia sebagaimana yang disebutkan di atas, maka pendidik/instruktur dapat melakukan peningkatan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi digital yang tersedia. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya, terutama di era digitalisasi di Jaman Milenia ini, termasuk di dalamnya pendidikan non formal.

Salah satu satuan pendidikan pada Pendidikan Non formal adalah Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP). LKP menyelenggarakan kursus bagi peserta didiknya. Kursus merupakan salah satu program kecakapan hidup vokasional yang ada di masyarakat untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan sesuai kebutuhan di dunia kerja maupun

dunia industri. Dalam penjelasan pasal 26 ayat 5 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa kursus dan pelatihan adalah bentuk pendidikan berkelanjutan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dengan penekanan pada penguasaan keterampilan, standar kompetensi, pengembangan sikap kewirausahaan serta pengembangan kepribadian professional.

Jenis kursus yang ada di selenggarakan masyarakat beragam, salah satunya adalah kursus menjahit atau tata busana. Kursus menjahit/ tata busana adalah proses pembelajaran tentang pengetahuan atau keterampilan menjahit serta memilih, mengatur dan memperbaiki sehingga diperoleh busana yang lebih serasi dan indah. Berdasarkan kurikulum kursus dan pelatihan tata busana jenjang 2 dan 3 berbasis yang diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Dirjen PAUD dan Dikmas tahun 2015 disebutkan bahwa Program kursus dan pelatihan tata busana merupakan program kursus dan pelatihan untuk menghasilkan penjahit busana. Program kursus dan pelatihan ini dirancang untuk membekali peserta didik agar memiliki sikap dan tata nilai, penguasaan pengetahuan operasional lengkap, kemampuan kerja, serta memiliki kewenangan dan tanggung jawab dalam:

1. Mampu menjahit bagian-bagian potongan bahan menjadi sehelai pakaian yang dijahit dan diselesaikan sesuai gambar/desain.
2. Mampu membaca sketsa mode/desain, mengukur tubuh, membuat pola, membuat perencanaan bahan, meletakkan pola di atas kain, memotong, menjahit dan menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan desain dan standar yang ditetapkan.

Pemberian keterampilan tersebut diselenggarakan dalam waktu singkat dalam jangka waktu tertentu berorientasi pada kebutuhan masyarakat dan dunia usaha/industri” Kursus tersebut dilakukan oleh orang perorang (reguler) maupun sekumpulan warga masyarakat dengan untuk

memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap mental tertentu dalam menjahit busana, baik yang mandiri maupun yang mendapatkan bantuan dana pemerintah melalui Program Kecakapan Wirausaha atau Program Keterampilan Kerja.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) diharapkan dapat membuat inovasi-inovasi baru dalam pembelajarannya. Salah satu bentuk pembelajaran yang mendukung kegiatan ini adalah melalui pembelajaran melalui media online dengan menggunakan aplikasi yang sudah disiapkan oleh jaringan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan BP PAUD & Dikmas pada tahun 2019 pada 18 lembaga Kursus dan Pelatihan di Kota Balikpapan dan Samarinda diperoleh data bahwa ke 18 lembaga kursus tersebut belum satupun yang melaksanakan pengembangan pembelajara tata busana berbasis digital. Belum ada yang memadukan antara pembelajaran tatap muka langsung dengan di kelas dengan pembelajaran yang menggunakan media berbasis aplikasi teknologi digital. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi Lembaga Kursus dan Pelatihan. Menurut Jack Ma (CEO Alibaba Group) dalam pertemuan tahunan World Economic Forum 2018, menyatakan bahwa pendidikan adalah tantangan besar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar, maka 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar.

Hasil studi pendahuluan lainnya yaitu pada studi literatur dilakukan dengan melihat data pokok dan pendidik di manajemen data dapodik tahun 2018, diperoleh data bahwa kursus tata busana merupakaa program kursus dengan jumlah peserta didik terbanyak sebanyak 33.548 se Indonesia dan program kursus yang paling banyak diselenggarakan oleh LKP, Program Menjahit terbesar kedua sebanya 2.133 lembaga setelah bahasa inggris Bahasa Inggris 2.219 lembaga

Melihat tantangan tersebut di atas, maka diharapkan ada model-model pembelajaran yang dapat membantu lembaga penyelenggara kursus tata busana agar mampu menyiapkan diri menghadapi era digital saat ini. Hal ini juga sekaligus menjadi peluang untuk menciptakan model pengembangan pembelajaran yang dapat dipakai oleh LKP maupun lembaga penyelenggara kursus lainnya

Model ini merupakan model pengembangan yang dimodifikasi dari pembelajaran yang telah dilakukan di sekolah formal, yang disesuaikan dengan pembelajaran di non formal pada lembaga penyelenggara kursus dan pelatihan

B. Dasar Hukum

1. UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan nasional.
2. Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
3. Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
4. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.42 Tahun 2009 tentang Standar Pengelola Kursus
5. Peraturan Menteri Pendadayaagunaan Aparatur Negara No. 15 Tahun 2010 tentang Jabatan Fungsional Pamong Belajar dan Angka Kreditnya
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 131 Tahun 2014 tentang Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 90 Tahun

2015 tentang Standar kualifikasi dan kompetensi instruktur pada kursus dan pelatihan

9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2017, tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat;

C. Tujuan

Tujuan Model Pengembangan Pembelajaran Tata Busana Berbasis Teknologi Digital adalah

1. Memberikan panduan pada instruktur kursus dalam melaksanakan pengembangan model tata busana berbasis teknologi digital pada program kursus tata busana
2. Mengembangkan model pembelajaran tata busana dengan memadukan pembelajaran tatap muka dengan pemanfaatan teknologi digital melalui penggunaan aplikasi schoology dan webex cisco
3. Menambah khasanah bentuk pembelajaran bagi instruktur kursus dalam melaksanakan pembelajaran
4. Membantu lembaga kursus, khususnya kursus tata busana dalam menghadapi era digital melalui pengembangan pembelajaran berbasis digital

BAB II

KONSEP DASAR MODEL YANG DIKEMBANGKAN

A. Pengertian

1. Pengembangan Pembelajaran

Pembelajaran yang biasa kita dengar dalam kegiatan interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar merupakan istilah dari perkembangan pengajaran, dimana di dalamnya ada transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan dari pendidik kepada peserta didik. Menurut Ruhimat, dkk (2011) yang dikutip dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Dalam konsep pendidikan, pembelajaran diartikan sebagai usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif alam kondisi lingkungan tertentu (Miarso, 2004).

Dalam perkembangannya pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik mengalami banyak perubahan dan perkembangan. Banyak model pembelajaran yang dapat dilakukan untuk melaksanakan pengembangan pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan pendidik/instruktur yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan pendidik, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip

reaksi pendidik dan peserta didik serta sistem penunjang yang disyaratkan

Menurut Arends (dalam Suprijono, 2013: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan- tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Menurut Joice & Weil (dalam Isjoni, 2013: 50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut Amri (2013: 34) model pembelajaran kurikulum 2013 memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut yaitu:

- a. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Dalam pengembangan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk memperoleh pembelajaran yang efektif dan bermakna, maka pendidik / instruktur bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar dan menjadi fokus pembelajaran, tetapi peserta didik harus dilibatkan secara aktif, karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter. Pemilihan berbagai metode, strategi, teknik maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama yang akan sangat menentukan berjalannya proses pembelajaran.

Sistem pendidikan yang terus mengalami perkembangan dari yang hanya menggunakan sistem konvensional beralih ke sistem yang serba digital, yang awalnya proses belajar mengajar hanya terjadi di ruang kelas, namun sekarang proses belajar mengajar tak terikat oleh ruang dan waktu. Model pembelajaran ini disebut “blended learning”

Heinze A dan Procter C,(2010) menyatakan bahwa “blended learning is a mixture of the various learning strategies and delivery methods that will optimize the learning experience of the user” . Hal tersebut menyatakan bahwa blended learning adalah campuran dari berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaian yang akan mengoptimalkan pengalaman belajar bagi penggunanya. Pelaksanaan strategi ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online, terutama yang berbasis web/blog, tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka (Elliot, 2002:58).

Dari pendapat ahli diatas, pengembang model menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang di rancang untuk menciptakan pembelajaran secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Blended learning sangat cocok untuk diterapkan pada pembelajaran kursus tata busana di lembaga penyelenggara kursus karena menggabungkan, mengkombinasikan dan memadukan sistem pendidikan konvensional dengan sistem yang serba digital.

2. Pembelajaran berbasis teknologi digital

Kemajuan teknologi yang pesat menimbulkan berbagai macam kegiatan yang dapat dilakukan. Dari kecanggihan tersebut, berbagai informasi dapat kita peroleh. Pesatnya perkembangan teknologi serta

meluasnya infrastruktur global, banyak mengubah pola pikir tentang pendidikan dan bisnis. Perubahan global dunia pada arus informasi yang berubah sangat cepat, menyebabkan meningkatnya kecenderungan manusia terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi pembelajaran yang merupakan pengembangan teknologi dimulia dengan penggunaan Audio Visual Aid (AVA) yang memanfaatkan alat pendengaran dan penglihatan dalam penyampaian materi pembelajaran, kemudian berkembang ke teknologi komputer yang telah membantu masyarakat dari industri menjadi informasi, ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya masyarakat berpendidikan yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, seperti adanya komputer, baik dari segi perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) (Munir : 2017).

Tahap pembelajaran selanjutnya adalah dengan menggunakan smartphone berbasis Android, dimana dunia diberikan begitu banyak kemudahan untuk mengakses dan mengirim informasi melalui handphone sehingga bisa menghemat waktu dan dana. Perkembangan ini ditandai dengan peningkatan tahap literasi komputer/ smartphone, literasi informasi, dan juga tingkat kesejahteraan masyarakat. Faktor-faktor tersebut saling melengkapi dan tidak bisa dipisahkan. Selain itu, minat membaca masyarakat juga semakin meningkat sehingga berdampak pada pemenuhan berbagai sumber yang mudah dan cepat diakses. Hal ini juga berdampak pada bidang pendidikan, dimana pembelajaran mulai dilakukan dengan digital.

Pembelajaran digital sebagai salah satu alternatif dalam dunia pendidikan yang dapat memberikan layanan dan sumber pembelajaran yang mudah dan cepat diakses. Pembelajaran digital dikembangkan menuju pada terwujudnya sistem pendidikan terpadu yang dapat

membangun konektivitas antar komponen yang ada dalam pendidikan sehingga pendidikan menjadi lebih dinamis dan fleksibel bergerak dalam mengadakan komunikasi guna memperoleh dan meraih peluang-peluang yang ada untuk pengembangan pendidikan. Hal ini harus diikuti oleh kesiapan seluruh komponen sumber daya manusia baik dalam cara berpikir, orientasi, perilaku, sikap dan sistem nilai yang mendukung pemanfaatan pembelajaran digital untuk kemaslahatan manusia

Salah satu komponen penyelenggaraan pembelajaran pada Pendidikan Non formal adalah instruktur kursus. Seorang instruktur harus mau mempelajari, mampu menguasai dan menggunakan IT/TIK sebagai bagian yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, kini sudah hadir istilah blended learning yakni proses pembelajaran yang memadukan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran dalam jaringan (daring) berbasis digital. Dengan adanya blended learning ini, maka seorang instruktur harus mempelajari berbagai hal yang berkaitan pembelajaran berbasis teknologi digital, antara lain dengan pembelajaran dalam jaringan, diantaranya e-learning dan ujian berbasis aplikasi.

Selain mempelajari yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis digital, instruktur pun harus mengembangkan diri dalam pemanfaatan multi aplikasi pembelajaran berbasis komputer. Multi aplikasi pembelajaran berbasis komputer ini bisa dalam bentuk multi aplikasi interaktif atau virtual lab. Hal ini dilakukan agar dalam pembelajaran kepada peserta didik, peserta didik dapat mencapai hasil yang diinginkan sesuai kompetensi yang ingin dicapai dalam setiap level pembelajaran.

Kehadiran multi aplikasi berbasis teknologi digital ini akan sangat membantu proses pembelajaran, karena dapat menghadirkan

sesuatu yang sebelumnya sulit untuk di bawa ke kelas. Dengan demikian hal-hal yang sebelumnya tidak mungkin dihadirkan di kelas, melalui multi aplikasi pembelajaran berbasis digital melalui Informasi teknologi bisa disajikan dan ditampilkan kepada peserta didik untuk memberikan pembelajaran yang lebih bermakna.

Dengan hadirnya multi aplikasi dalam proses pembelajaran, maka instruktur dapat memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada peserta didik melalui berbagai sumber, artinya sumber belajar tidak hanya terbatas pada instruktur saja, tetapi dapat diperoleh dari berbagai sumber yang sudah tersedia di dunia maya, tanpa dibatasi ruang dan waktu. Ada banyak bentuk pembelajaran yang bisa digabungkan dengan pembelajaran tatap muka langsung, tetapi dalam panduan ini dibatasi pada pelaksanaan proses pembelajaran melalui schoolgy . Aplikasi ini tidak bisa menggantikan proses pembelajaran tatap muka langsung pada pelaksanaan kursus tata busana, tetapi aplikasi ini mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sebelum dilaksanakan pembelajaran di dalam kelas

Pada Model Pengembangan pembelajaran tata busana berbasis teknologi digital ini, pembelajaran penggunaan teknologi digital dibatasi pada penggunaan aplikasi yaitu schoology dan webex cisco. Hal ini dimaksudkan karena kedua aplikasi ini lebih tepat dan lebih mudah digunakan dalam proses pembelajaran, dibandingkan aplikasi lain yang dicoba oleh pengembang.

a. Schoology

Schoology merupakan salah satu aplikasi LMS (*Learning Management System*) yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, Learning management system (LMS) adalah aplikasi software atau teknologi berbasis web

yang digunakan untuk merencanakan, mengimplementasikan dan menilai proses pembelajaran (Sicat, 2015). Schoology adalah salah satu LMS yang gratis, memungkinkan kolaborasi (secara online) antara peserta didik dengan peserta didik, instruktur dengan peserta didik, bahkan dengan orang tua (Farmington, 2014). Sepadan dengan hal tersebut, hasil penelitian Sicat (2015) menunjukkan bahwa Schoology efektif digunakan untuk menerapkan blended learning. Tata cara penggunaannya dapat dilihat di panduan Pengembangan pembelajaran tata busana berbasis teknologi digital untuk instruktur dan peserta didik.

Kelebihan dari penggunaan aplikasi ini bagi peserta didik adalah peserta didik dapat belajar dari berbagai sumber dengan link yang sudah dibagikan instruktur, atau link yang mereka buat/ cari sendiri, dapat melihat dan membaca materi-materi tanpa harus membuat catatan di buku, hal ini juga mengurangi penggunaan buku/kertas., Materi sudah tersimpan dalam folder yang dibuat oleh instruktur sesuai dengan materi-materi dan kompetensi yang hendak dicapai, peserta didik dapat mengirimkan tugas, dapat melihat nilai tugasnya, dapat menyimpan file tugasnya dan melihatnya kembali., serta setiap saat selalu terhubung untuk melihat pemberitahuan yang didapat dari instruktornya. Sedangkan bagi instruktur, penggunaan aplikasi ini memudahkan untuk menyimpan file materi-materi, membuat contoh-contoh pembelajaran secara langsung melalui visual, dapat membagikan link pembelajaran dari sumber lain, dapat mengabsen peserta didik secara online dimanapun peserta didik berada sesuai jam pembelajaran yang telah ditentukan, dapat melihat kemampuan peserta didik melalui tugas-tugas yang diberikan, dapat menginformasikan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran atau informasi lainnya melalui notifikasi pemberitahuan, serta dapat memberikan penilaian secara online. Secara keseluruhan penggunaan aplikasi ini dapat menghemat waktu dan biaya serta mengurangi penggunaan

kertas untuk pembuatan modul pembelajaran dan pemberian soal-soal tertulis.

Disamping kelebihan, terdapat juga kelemahan dari penggunaan aplikasi ini yaitu antara lain ; karena pembelajaran ini berbasis digital, maka sangat tergantung pada kekuatan signal dan kemampuan peserta didik dalam literasi digital.

b. Webex Cisco

Webex adalah sebuah aplikasi online yang dikembangkan oleh Cisco yang membuat para pengguna saling berkolaborasi lewat gambar, video, dan suara dari mana pun secara lebih mudah (Wikipedia: 2019) WebEx mengkombinasikan komunikasi lewat Telepon dengan tampilan di layar Komputer.

Pembelajaran melalui webex ini dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik, walaupun tampilannya jika menggunakan komputer/laptop berbeda jika menggunakan smartphone. Tata cara penggunaannya dapat dilihat di panduan Pengembangan pembelajaran tata busana berbasis teknologi digital (Webex Cisco) untuk instruktur dan peserta didik.

Pada penggunaan kedua aplikasi tersebut, memudahkan peserta didik dan instruktur dalam mengolah data administrasi dan pembelajaran menggunakan internet. Lebih mengefesienkan waktu karena memungkinkan seorang peserta didik melakukan pendaftaran dari tempat jauh yang ada akses internet. Mereka juga bisa belajar tanpa harus bertatap muka di kelas.

3. Kursus

Kursus merupakan salah satu program kecakapan hidup vokasional yang ada di masyarakat. Istilah kursus merupakan terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *course*, yang secara harfiah berarti

mata pelajaran atau rangkaian mata pelajaran. Kursus adalah pelajaran tertentu tentang sesuatu pengetahuan atau kepandaian yang di berikan dalam waktu yang singkat (WJS. Poerwadarminta, 2002 : 543). Menurut Soelaiman Yoesoef (1986:63) menyatakan kursus adalah lembaga kegiatan belajar mengajar yang di dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor nomor 73 tahun 1991 dijelaskan bahwa kursus adalah satuan pendidikan luar sekolah yang terdiri atas sekumpulan warga masyarakat, yang memberikan pengetahuan ketrampilan dan sikap mental tertentu bagi warga belajar. Direktorat Pembinaan Kursus dan Kelembagaan (2010) mendefinisikan "kursus sebagai proses pembelajaran tentang pengetahuan atau keterampilan yang diselenggarakan dalam waktu singkat oleh suatu lembaga yang berorientasi pada kebutuhan masyarakat dan dunia usaha/industri".

Dalam penjelasan pasal 26 ayat 5 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa kursus dan pelatihan adalah bentuk pendidikan berkelanjutan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dengan penekanan pada penguasaan keterampilan, standar kompetensi, pengembangan sikap kewirausahaan serta pengembangan kepribadian professional.

Dasar penyelenggaraan Kursus dan Pelatihan adalah Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 26 ayat 5: Kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tujuan kursus dan pelatihan sejalan dengan Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 26 ayat 5, maka kursus dan pelatihan diselenggarakan dengan tujuan untuk memberikan bekal

pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, kepada masyarakat yang membutuhkan. Penyelenggaraan program kursus dapat dilaksanakan oleh lembaga kursus dan pelatihan maupun lembaga/satuan pendidikan lain, seperti PKBM maupun SKB.

4. Menjahit dan Tata Busana

Menjahit adalah pekerjaan menyambung kain, bulu, kulit binatang, pepagan, dan bahan-bahan lain yang bisa dilewati jarum jahit dan benang (<https://id.wikipedia.org/wiki/Menjahit>). Menjahit dapat dilakukan dengan tangan memakai jarum tangan atau dengan mesin jahit. Orang yang bekerja menjahit pakaian disebut penjahit. Pendidikan menjahit dapat diperoleh di kursus menjahit atau sekolah mode.

Istilah busana merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi bagi kita semua. Istilah busana berasal dari bahasa sanskerta yaitu “ bhusana” dan istilah yang populer dalam bahasa Indonesia yaitu “busana” yang dapat diartikan “pakaian”. Namun demikian pengertian busana dan pakaian terdapat sedikit perbedaan, dimana busana mempunyai konotasi “pakaian yang bagus atau indah” yaitu pakaian yang serasi, harmonis, selaras, enak di pandang, nyaman melihatnya, cocok dengan pemakai serta sesuai dengan kesempatan. pakaian adalah bagian dari busana itu sendiri. Sedangkan Tata busana adalah suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara memilih, mengatur dan memperbaiki sehingga diperoleh busana yang lebih serasi dan indah. (<http://busanatata21.blogspot.com/2019/01>). Menurut Wikipedia dari Kamus besar bahasa Indonesia Tata busana merupakan suatu disiplin ilmu dan seni mengenai penerapan desain, estetika, dan keindahan alami untuk pakaian dan hiasan tambahannya

Kursus menjahit tata busana adalah proses pembelajaran tentang pengetahuan atau keterampilan menjahit serta memilih, mengatur dan memperbaiki sehingga diperoleh busana yang lebih serasi dan indah. Pemberian keterampilan tersebut diselenggarakan dalam waktu singkat dalam jangka waktu tertentu berorientasi pada kebutuhan masyarakat dan dunia usaha/industri” Kursus tersebut dilakukan oleh orang perorang maupun sekumpulan warga masyarakat dengan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap mental tertentu dalam menjahit busana.

B. Tujuan Program

Tujuan pengembangan pembelajaran tata busana berbasis teknologi digital adalah meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta didik di lembaga kursus yang berhubungan dengan pengembangan pembelajaran tata busana. Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah :

1. Memiliki pengetahuan dan keterampilan sesuai kompetensi yang diharapkan pada unit kompetensi level 2
2. Memiliki pengetahuan dan keterampilan sesuai Indikator yang diharapkan dicapai pada pengembangan pembelajaran tata busana berbasis teknologi melalui penggunaan aplikasi schology dan webex
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kejujuran, tanggung jawab, ketelitian, kerjasama menghargai pendapat orang lain dan ketekunan sesuai karakterk yang ingin dikembangkan pada lembaga kursus dan pelatihan

C. Karakteristik Model

Karakteristik model Pengembangan Pembelajaran Tata Busana Berbasis Teknologi Digital adalah sebuah model pengembangan

pembelajaran yang memadukan model konvensional dikembangkan ke pembelajaran melalui aplikasi berbasis digital. Dalam pelaksanaannya pertemuan tatap muka langsung tetap diperlukan, tetapi untuk mendukung kegiatan tersebut dalam rangka mengefektifkan dan mengefisienkan waktu, biaya dan tenaga serta dapat memperoleh bahan belajar dari berbagai sumber, selain instruktur belajar, maka dikembangkanlah model ini dengan karakteristik :

1. Pengguna model

Pengguna model ini adalah instruktur dan peserta didik pada Pendidikan Masyarakat yang menyelenggarakan kursus dan pelatihan Tata busana Level 2

Kriteria Peserta didik kursus menjahit / tata busana

- a. Berusia 16-45 tahun
- b. Peserta didik level 2 tata busana
- c. Pendidikan Minimal SLTP atau sederajat
- d. Memiliki kemauan untuk belajar dengan memanfaatkan HP atau laptop

2. Perangkat

Perangkat model Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dikembangkan dari KKNI Kursus Tata Busana serta Standar Kompetensi Lulusan (SKL) tata busana dengan memasukkannya dalam media jaringan yang digunakan oleh instruktur, sehingga perangkat/pendukung model ini berupa :

- a. Perangkat Pembelajaran Kursus Tata Busana Level 2
- b. Bahan Belajar kursus tata busana level 2
- c. Panduan Penggunaan Schoology untuk Instruktur
- d. Panduan Penggunaan Schoology untuk peserta didik
- e. Panduan Penggunaan Webex Cisco untuk instruktur dan peserta didik

BAB III
PENYELENGGARAAN PROGRAM

A. Standar Kompetensi Lulusan

Standar kompetensi lulusan dalam pengembangan pembelajaran tata busana berbasis teknologi digital adalah Standar Kompetensi Lulusan Tata Busana level 2 berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) serta Standar Kompetensi yang akan dicapai dalam penggunaan teknologi digital pada program kursus dan tata busana yang disesuaikan dengan tujuan program, mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang akan dicapai peserta didik dalam pembelajaran tata busana level 2.

Dalam pembelajaran secara tatap muka pencapaian standar kompetensi sesuai dengan tujuan umum dan tujuan khusus yang ingin dicapai pada level 2, yaitu :

1. Standara Kompetensi Lulusan Tata Busana Level 2

a. Standar Kompetensi Lulusan Tata Busana Level II

Tabel 3.1 Standar Kompetensi Lulusan Tata Busana

	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1	Melaksanakan pelayanan prima	1.1. Melakukan komunikasi di kerja 1.2. Memberikan bantuan Untuk pelanggan. 1.3. Menjaga standar personal/perorangan 1.4. Melakukan pekerjaan secara tim
2	Mengukur Tubuh	2.1. Menganalisis bentuk tubuh pelanggan 2.2. Mengukur bentuk Tubuh pelanggan
3	Membuat pola diatas kain (pola 1)	3.1. Membuat pola diatas kain sesuai dengan ukuran pelanggan

		3.2. Memeriksa seluruh pola dan pelengkap pola.
4	Membuat pola pakaian diatas kertas pola (pola II)	4.1. Membuat pola dasar dengan salah satu metode yang dipilih sesuai dengan ukuran pelanggan. 4.2. Merubah pola dasar sesuai model 4.3 Memeriksa dan menggunting seluruh pola dan pelengkap pola.
5	Merencanakan kebutuhan bahan pakaian	5.1 Mengidentifikasi jenis bahan baku yang dipilih sesuai desain dengan bentuk tubuh pelanggan. 5.2 Mengidentifikasi jenis bahan pelengkap sesuai kebutuhan. 5.3 Merencanakan keperluan bahan pakaian sesuai dengan kebutuhan
6	Memotong bahan	6.1 Mempersiapkan bahan. 6.2 Meletakkan pola diatas bahan 6.3 Memotong bahan.
7	Menjahit dengan mesin II	7.1 Mengoperasikan mesin jahit 7.2 Menjahit bagian-bagian potongan pakaian.
8	Mengoperasikan beberapa jenis mesin jahit	8.1 Mempersiapkan berbagai macam mesin jahit 8. 2 Mengoperasikan mesin jahit.

b. Standar Kompetensi Lulusan yang diharapkan dari hasil Pengembangan pembelajaran tata busana dengan menggunakan teknologi digital melalui penggunaan aplikasi scoology berbasis digital adalah :

1) Penggunaan schoology untuk instruktur :

a) Standar Kompetensi

Instruktur memahami konsep dan pengelolaan schoology dalam pembelajaran

b) Kompetensi Dasar

- i. Instruktur memahami standar kompetensi yang hendak dicapai pada kursus tata busana level 2
- ii. Instruktur memahami pengertian schoology dan cara kerjanya
- iii. Instruktur dapat membuat akun pembelajaran melalui schoology
- iv. Instruktur dapat melaksanakan pembelajaran tata busana dan menyampaikan melalui aplikasi schoology pada peserta didik kursus tata busana
- v. Instruktur dapat membuat kelas pembelajaran dalam Schoology
- vi. Instruktur dapat memasukkan materi, evaluasi dan mengabsen peserta didik
- vii. Instruktur dapat membuat ruang kumpulan hasil pembelajaran peserta didik
- viii. Instruktur dapat mengatur akun peserta didik dalam Schoology
- ix. Instruktur dapat mengatur profil peserta didik dalam Schoology
- x. Instruktur dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik
- xi. Instruktur dapat memberikan penguatan kepada peserta didik
- xii. Instruktur dapat membantu peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran

2) Penggunaan schoology untuk peserta didik

a) Standar Kompetensi

Peserta didik memahami konsep pembelajaran dan cara pembelajaran Tata Busana level 2 melalui penerapan di aplikasi schoology

b) Kompetensi Dasar

- i. Peserta didik memahami Kompetensi yang hendak dicapai pada kursus tata busana level 2
- ii. Peserta memahami pengertian schoology dan cara kerja untuk kategori Peserta didik (student)
- iii. Peserta didik dapat mencari di internet pada laman web aplikasi schoology
- iv. Peserta didik dapat membuat akun pada schoology
- v. Peserta didik dapat memasukkan kode akses ke kelas pembelajaran dalam aplikasi scoology
- vi. Peserta dapat membuka dan mengikuti kelas pembelajaran di aplikasi schoolgy
- vii. Peserta dapat membuka materi ajar/modul/link dan sumber belajar lainnya yang telah dikirim oleh instruktur pada aplikasi schoolgy
- viii. Peserta dapat mengunduh tugas yang diberikan oleh instruktur di aplikasi schoolgy
- ix. Peserta dapat mengirim jawaban tugas yang berkaitan dengan kompetensi level 2 kepada instruktur di aplikasi schoolgy
- x. Peserta dapat menyimpan hasil-hasil karyanya di sumber daya

3) Penggunaan webex dalam pembelajaran

- **Bagi Instruktur**

- a) **Standar Kompetensi**

Instruktur memahami konsep pembelajaran 4.0, Dalam hal ini yang dipilih adalah webex dan cara penggunaannya untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan program tata busana

- b) **Kompetensi Dasar**

- Instruktur dapat membuat kelas pertemuan untuk pembelajaran
- Instruktur dapat membuka kelas pertemuan
- Instruktur dapat mengatur jalannya pertemuan
- Instruktur dapat memasukkan materi, baik berupa power poin, gambar dan maupun video yang terkait dengan materi pembelajaran
- Instruktur dapat mengabsen semua peserta didik
- Instruktur dapat memberikan kesimpulan materi kepada peserta didik

- **Peserta didik**

- Peserta didik dapat bergabung ke kelas pertemuan dengan memasukkan email
- Peserta didik dapat memasukkan nomor kelas pertemuan/ link atau barcode
- Peserta didik melihat semua partisipan atau peserta didik yang lain maupun instruktur
- Peserta didik dapat menghidupkan audio
- Peserta didik dapat membuat chat/pesan kepada peserta atau instruktur yang dituju untuk bertanya

- pada saat instruktur menyampaikan materi
- vi. Peserta didik dapat membuka video untuk menampilkan dirinya
 - vii. Peserta didik dapat berdiskusi, bertanya atau menjawab pertanyaan di kelas pertemuan
 - viii. Peserta didik dapat mengikuti materi pembelajaran yang disampaikan oleh instruktur
 - ix. Peserta didik dapat mengisi daftar hadir pada link yang dibagikan

B. Muatan Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran 4.0 adalah kurikulum kursus dan pelatihan tata busana jenjang 2 dan 3 berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) . Kompetensi dasar yang diukur dalam model ini meliputi sikap sikap dan pengetahuan & keterampilan. Sedangkan dalam pengembangan pembelajarannya melalui schoology dan webex cisco lingkup kompetensinya difokuskan pada pencapaian sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam kursus tata busana yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran digital tersebut dengan kompetensi yang diharapkan pada pembelajaran tata busana level 2.

Profil lulusan kursus dan pelatihan Tata busana pada model ini adalah dapat memperlihatkan kemampuan kerja, penguasaan pengetahuan baik pengetahuan tata busana level 2 maupun penggunaan pembelajaran berbasis digital (Schoology dan webex) dan kemampuan manajerial.

C. Pembelajaran

Model pengembangan pembelajaran tata busana berbasis teknologi digital dilaksanakan dengan mengacu pada kurikulum tata busana level 2, SKL dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Metode yang dipakai adalah

demonstrasi, penugasan dan ujicoba pada kursus tata busana dengan aplikasi yang dipakai. Instruktur dan peserta didik tetap melakukan pertemuan tatap muka langsung (konvensional), selanjutnya dikembangkan melalui teknologi digital. Pengembangan pembelajaran ini melalui aplikasi schoology dan webex cisco. Pada Pengembangan pembelajaran melalui aplikasi schoology, Instruktur membuat kelas kursus terlebih dahulu yang diikuti oleh seluruh peserta didik dengan menggunakan kode akses kelas. Instruktur memberikan modul dan bahan ajar beserta video-video pembelajarannya, termasuk tugas-tugas untuk mengukur kompetensi pengetahuan peserta didik, lalu menggunggahnya ke aplikasi schoology. Pembelajaran di lakukan seperti di dalam kelas tetapi tidak melalui tatap muka langsung, namun demikian tetap terjadi komunikasi informasi dua arah. Peserta didik dapat mengakses pembelajaran dimanapun mereka berada, dapat berdiskusi dan bertanya, termasuk menjawab soal-soal yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan, lalu mengirimkannya lagi melalui aplikasi tersebut. Peserta didik juga dapat menyimpan hasil tugas dan karyanya di bagian sumber daya. Semua kegiatan yang dilakukan di kelas schoology ini akan tersimpan secara digital, dan dapat dilihat setiap saat oleh peserta didik.

Pembelajaran digital lainnya adalah melalui webex cisco, instruktur dapat tampil secara langsung dan dilihat oleh peserta didik, menyampaikan materi dan bahan ajar serta contoh-contoh dan langkah-langkah kegiatan terkait dengan kompetensi yang hendak dicapai, peserta didik bisa bergabung dan melihat secara langsung serta berdiskusi dan berkomunikasi melalui dunia maya. Kegiatan yang berlangsung di kelas ini dapat direkam melalui layar desk top oleh peserta didik ataupun instruktur. Hasil rekaman ini bisa dilihat kembali sebagai bahan pengulangan atau review untuk penguatan pembelajaran.

Pengembangan pembelajaran ini menggunakan pendekatan partisipatif dan trial and error, serta problem solving . Proses pendekatan ini mendorong peserta didik memiliki perilaku proaktif dalam kegiatan pembelajaran. Disamping itu peserta didik diberikan ruang untuk mencoba, melakukan dan menarik kesimpulan atas percobaan yang dilakukan pada aplikasi. Mereka juga mencari solusi dari permasalahan yang ada dengan memadukan antara masalah yang ditemukan pada pembelajaran online, diskusi secara online dengan tatap muka (konvensional di kelas) .

D. Peserta Didik

Sasaran model pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital (schoology dan webex) ini adalah :

1. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran pada jenjang level 2 kursus tata busana,
2. berusia 16-45 tahun
3. Memiliki handphone berbasis android 4G/ laptop yang terkoneksi dengan internet
4. Memiliki akun email, atau dapat membuat akun email
5. Mempunyai semangat yang kuat untuk belajar

E. Pendidik/ Instruktur

Pengguna utama model pengembangan pembelajaran tata busana berbasis teknologi (schoology dan webex) adalah Instruktur Kursus Tata Busana pada lembaga penyelenggara kursus dan pelatihan pendidikan masyarakat pada jalur pendidikan non formal . Instruktur merupakan ujung tombak keberhasilan pembelajaran ini. Instruktur mempunyai kemampuan merencanakan, melaksanakan dan menilai proses dan hasil pembelajaran.

Persyaratan Instruktur :

1. Pendidikan minimal SLTA

2. Mempunyai pengalaman sebagai instruktur menjahit/tata busana
3. Mampu mengelola pembelajaran dari merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan melakukan evaluasi/penilaian pembelajaran
4. Mempunyai pengetahuan dasar pengoperasian handphone berbasis android atau mampu mengoperasikan laptop
5. Mempunyai handphone berbasis android/laptop

F. Pengelolaan

Langkah-langkah pengembangan pembelajaran berbasis 4.0 (schoology dan webex) pada program kursus tata busana disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan. Kegiatan pembelajaran dikondisikan dengan model pembelajaran yang dipakai, Kapan saatnya memakai konvensional atau memakai online. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dalam satu pertemuan atau lebih tergantung kebutuhan. Kompetensi yang harus dicapai menunjukkan aspek yang harus dikembangkan dan kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pengelolaan pembelajaran dilakukan dengan menyiapkan yang terkait dengan jadwal pembelajaran, materi pembelajaran, penilaian pembelajaran, serta pengelolaan kelas digital (schoology dan webex cisco)

G. Sarana Prasarana

Pembelajaran secara konvensional dilakukan di dalam kelas kursus, dengan menggunakan prasarana kelas, sedangkan prasarana yang digunakan terkait dengan pembelajaran tata busana seperti mesin jahit dan peralatan lainnya. Untuk pembelajaran berbasis digital, sarana pembelajaran yang digunakan adalah handphone atau laptop yang terkoneksi dengan internet/wifi pada setiap kegiatan pembelajaran, bahan dan materi berupa soft file.

H. Pembiayaan

Pembiayaan model berasal dari DIPA BP PAUD & Dikmas Kalimantan Timur atau dari sumber lain yang tidak mengikat. Pembiayaan terutama diperlukan untuk pembelian kuota internet pada pembelajaran digital.

I. Penilaian

Penilaian dilakukan pada pemenuhan indikator- indikator yang dijabarkan dari tujuan yang akan dicapai. Indikator tersebut adalah

1. Indikator penilaian dari sikap
 - a. Peserta didik mampu menunjukkan perilaku jujur
 - b. Peserta didik mampu menunjukkan ketelitian
 - c. Peserta didik mampu bekerjasama
 - d. Peserta didik mampu bertanggung jawab terhadap pekerjaannya
 - e. Peserta didik mampu menekuni pekerjaannya
 - f. Peserta didik mampu menghargai orang lain
2. Indikator penilaian pengetahuan dan keterampilan tata busana level 2 dilakukan penilaian oleh instruktur di lembaga masing-masing yang meliputi
 - a. Pengetahuan dan keterampilan yang dicapai peserta didik sesuai indikator kompetensi yang diharapkan pada jenjang level 2 kursus tata busana
 - b. Mengetahui kelemahan dan masalah yang dialami peserta didik
3. Indikator pengetahuan dan keterampilan dalam pengembangan pembelajaran tata busana berbasis digital adalah :
 - a. Peserta didik memahami pembelajaran digital pada kursus tata busana
 - b. Peserta didik memahami pengertian schoology dan cara kerja untuk kategori Peserta didik (student)

- c. Peserta didik dapat mencari di internet pada laman web aplikasi schoology
- d. Peserta didik dapat membuat akun pada schoology
- e. Peserta didik dapat memasukkan kode akses ke kelas pembelajaran dalam aplikasi scoology
- f. Peserta dapat mebuca kelas pembelajaran di aplikasi schoolgy
- g. Peserta dapat membuka modul/materi ajar/pemberitahuan/tugas-tugas yang telah dikirim oleh instruktur pada aplikasi schoolgy
- h. Peserta dapat mengunduh tugas yang diberikan oleh instruktur di aplikasi schoolgy
- i. Peserta dapat berdiskusi dan mengirim jawaban tugas kepada instruktur di aplikasi schoolgy

Penilaian dilakukan dengan cara pengamatan terhadap keterampilan proses pembelajaran. Skala pengukuran di dasarkan pada kemampuan yang diperoleh peserta didik dengan memberi kategori dan skor berdasarkan Pedoman Penilaian Skor (Sukardi, 2009:146) dengan kriteria 5 : Sangat Baik (SB), 4: Baik (B), 3 : Cukup (C)., 2 : Kurang (K) dan 1 : Sangat Kurang, kriteria tersebut dijabarkan :

- 1. : Sangat Kurang : Tidak Dilakukan
- 2. : Kurang : Dilakukan Tapi masih banyak yang salah
- 3. : Cukup : Dilakukan tetapi belum tepat
- 4. : Baik : Dilakukan, sebagian besar sudah tepat,
- 5. : Sangat Baik : Dilakukan dengan benar dan tepat)

BAB IV

PENJAMINAN MUTU MODEL

Pengendalian mutu model merupakan kegiatan untuk menjaga agar pengembangan model yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan dan perencanaan yang telah ditentukan. Pengendalian mutu model dilakukan oleh pihak yang mempunyai kewenangan melakukan kegiatan tersebut, seperti BP PAUD & Dikmas Kalimantan Timur (tim pengembang model) dan pengelola dari pengguna model.

A. Bentuk dan Aspek pengendalian mutu

Kegiatan pengendalian mutu model berupa pemantauan dan evaluasi. Adapun aspek-aspek yang akan dimonitor dan dievaluasi adalah sebagai berikut

Tabel 5 1. Komponen pengendalian mutu

No	Komponen	Aspek	Indikator Keberhasilan
1	Peserta didik	Respon mengikuti tahapan model	<ul style="list-style-type: none">Minimal 70 % memenuhi aspek observasi
2	Pendidik	Respon memandu tahapan model	<ul style="list-style-type: none">Minimal 75 % memenuhi aspek observasi
3	Penilaian	Hasil	<ul style="list-style-type: none">Terdapat peningkatan pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta didik

B. Teknik Pengendalian Mutu

Kegiatan pemantauan dilakukan melalui kegiatan pengamatan (observasi) secara langsung dan tidak langsung dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data respon peserta didik

dan kemampuan instruktur dalam memandu penerapan model. Wawancara ditujukan untuk mendapatkan informasi tentang (1) Perencanaan sebelum penerapan model (2) Intensitas penerapan model, dan (3) Kendala selama penerapan model.

Evaluasi dilakukan dengan menganalisa hasil pemantauan dengan didasarkan pada indikator keberhasilan seperti tabel di atas. Kegiatan analisis sangat diperlukan untuk mengetahui penyebab belum dipenuhinya indikator keberhasilan yang ditetapkan.

C. Tindak lanjut

Tindak lanjut dilakukan dengan merujuk hasil evaluasi. Tindak lanjut berupa perbaikan-perbaikan dalam rangka pemenuhan indikator keberhasilan.

BAB V

PENUTUP

Model pengembangan pembelajaran tata busana berbasis teknologi digital pada program kursus tata busana merupakan model yang dikembangkan untuk memberikan panduan pada instruktur dan peserta didik program kursus tata busana dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi digital di lembaganya. Model ini merupakan pendukung dan pelengkap bagi pembelajaran yang bersifat konvensional. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis digital agar instruktur memiliki kesiapan dalam menghadapi arus digital yang begitu deras termasuk disektor pendidikan, dapat mengefektifkan dan mengefisienkan waktu belajar, mengurangi penggunaan kertas, serta dapat melek digital

Karakteristik model ini adalah mengintegrasikan konsep pembelajaran konvensional dengan melakukan pengembangan pembelajaran dengan metode lain, yaitu melalui e-learning dengan berbasis digital. Kompetensi yang hendak dicapai adalah kompetensi yang sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL,) yang dikeluarkan oleh Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Direktorat Jenderal PAUD dan Dikmas untuk Kursus Tata Busana, dan juga kompetensi menjalankan pembelajaran digital untuk mengukur sikap, pengetahuan dan keterampilan mengikuti pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan dan penerapan aplikasi schoology dan webex cisco. Dalam pengembangan model ini terdapat kekuatan, kelemahan dan peluang untuk pengembangan model ini yaitu :

A. Kekuatan

1. Memberikan panduan yang mudah dipahami dan diterapkan oleh pendidik dalam melaksanakan pengembangan pembelajaran

berbasis teknologi digital melalui aplikasi schoology dan webex cisco

2. Mendukung upaya pemerintah dalam menghadapi perkembangan teknologi dan informasi khususnya di era digital saat ini

B. Peluang

1. Belum adanya lembaga kursus tata busana yang melaksanakan pengembangan pembelajaran tata busana berbasis digital di Kalimantan Timur, sehingga model ini bisa menjadi peluang pengembangan pembelajaran yang dapat diterapkan di lembaga kursus tata busana
2. Menjadi peluang untuk memenuhi kebutuhan lembaga kursus tata busana dalam memberikan panduan-panduan pembelajaran digital yang diperlukan

C. Kelemahan Model

1. Model ini berbasis online/jaringan, karena itu kekuatan signal sangat diperlukan
2. Penggunaan Handphone lebih cepat diakses bagi yang sudah menggunakan Handphone berbasis 4G
3. Perbedaan jenis Handphone mempengaruhi perbedaan tampilan pencarian laman di Handphone pengguna
4. Sumber daya dan kompetensi setiap orang berbeda dalam menjalankan aplikasi berbasis digital
5. Konten pada mobile phone tidak selengkap pada penggunaan laptop atau komputer

DAFTAR PUSTAKA

Undang_ Undang No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional

Bahar Ayunara, *Cara Mudah Import Soal ke Schoology dengan Format Blackboard Quiz Generator*, <http://www.ahzaa.net/2019/03/cara-import-soal-format-blackboar-quiz.html>, diakses tanggal 28 Juni 2019

Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan. 2014, *Standar Kompetensi Lulusan Kursus dan Pelatihan Tata Busana jenjang Level 2 dan 3 berbasis KKNI*, Ditjen PAUD, Nonformal dan Informal Kemdikbud, Jakarta.

Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan. 2015, *Kurikulum Kursus dan Pelatihan Tata Busana jenjang Level 2 dan 3 berbasis KKNI*, Ditjen PAUD, Nonformal dan Informal Kemdikbud, Jakarta.

Lestari Wiwin, *Pengembangan e-learning dengan schoology Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Pada Materi Hukum Gravitasi Newton*, Skripsi, Universitas Lampung, 2016

Media E-Learning Schoology, <http://www.geografikita.com/2015/12/media-e-learning-schoology.html>, diakses tanggal 13 maret 2019

Muhammad Yahya, 2018, *Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia*, Disampaikan pada Sidang Terbuka Luar Biasa Senat Universitas Negeri Makassar Tanggal 14 Maret 2018

Munir, 2017, *Pembelajaran Digital*, Alfabeta, Bandung

Mustopo, Ali, 2019, *Paradigma Pendidikan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0*, <https://radarkudus.jawapos.com/> diakses tanggal 6 Agustus 2019

Najib Ainun, *Mengenal Learning Mangement System : Schoology*, Video Pembelajaran, edumedia, Youtube

Oemar Hamalik, 2001. *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*, CV Mandar Maju, 2001

Perbedaan Blended Learning dan E-Learning, 2018, <https://sevima.com/> diakses tanggal 2 september 2019

Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sukardi, 2012 *Metodelogi Penelitin Pendidikan*, Yogyakarta: PT Bumi Aksara,

Sicat, A. S., & Ed, M. A. (2015). *Enhancing College Students* ’

Tribun Medan - Tribunnews.com. *Menjadi Guru Pembelajar di Era Revolusi Industri 4.0* <https://www.kompasiana.com/altip/>. 20 Desember 2018

Wikipedia, *Tata Busana*, https://id.wikipedia.org/wiki/Tata_busana diakses tanggal 3 September 2018

Wikipedia, *Cisco Teleperence*, https://id.wikipedia.org/wiki/Cisco_TelePresence, Diakses tanggal 17 Maret 2019

