

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KESIAPAN PEMBELAJARAN PRAKTIK MAHASISWA BARU TATA BUSANA DI ERA 4.0

Hanifah Nur Istanti¹

¹Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: hanifah@uny.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran akan efektif apabila mahasiswa telah memiliki kesiapan untuk pembelajaran baik pembelajaran teori maupun praktik. Revolusi industri 4.0 saat ini mengalami kemajuan yang pesat dengan adanya pandemi yang terjadi sehingga membutuhkan perhatian khusus didunia pendidikan. Salah satu imbas dari revolusi industri tersebut adalah pembelajaran yang mengoptimalkan teknologi seperti *e-learning*.

Berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar menggunakan *e-learning* diantaranya adalah kesiapan mahasiswa. Kesiapan mahasiswa ini dapat dipengaruhi dari berbagai macam faktor salah satunya adalah tingkat semester mahasiswa. Kesiapan mahasiswa baru dan mahasiswa lama tentunya berbeda.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan mahasiswa baru tata busana di era 4.0 antara lain (1) keefektifan komputer/internet, (2) pembelajaran mandiri, (3) kontrol peserta (kehadiran, tingkat semester mahasiswa), (4) sarana dan prasarana praktik, (5) motivasi belajar, (6) keefektifan komunikasi online, (7) pengetahuan tentang *e-learning*, (8) persepsi mahasiswa tentang *e-learning*.

Kata Kunci: kesiapan, pembelajaran praktik, era 4.0

INTRODUCTION

Kesiapan mahasiswa baru dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0 memiliki tantangan tersendiri dibidang busana. Revolusi industri merupakan sebuah transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional [1]. Industri 4.0 dikatakan era disrupsi teknologi karena otomatisasi dan konektivitas di sebuah bidang akan membuat pergerakan dunia industri dan persaingan kerja yang menjadi tidak linear. Menurut [2], keterampilan yang dibutuhkan di era revolusi industri 4.0 yaitu literasi digital, literasi teknologi, dan literasi manusia. Literasi digital diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital. Literasi teknologi bertujuan memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi. Sedangkan, literasi manusia diarahkan pada peningkatan

kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain.

Revolusi industri 4.0 mempengaruhi kurikulum teoretis serta praktiknya. Selain itu, revolusi industri 4.0 juga memiliki dampak pada kesiapan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran terutama pada mahasiswa baru. Kesiapan mahasiswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Saat ini, pembelajaran berlangsung menggunakan sistem daring sehingga membutuhkan media untuk online. Perubahan metode pembelajaran dari luring menjadi daring harus dipahami oleh mahasiswa dan orang-orang di sekelilingnya. Pembelajaran sistem daring berbeda dengan pembelajaran tatap muka atau luring. Faktor kesiapan untuk mengajar dari pendidik dan kesiapan mahasiswa untuk belajar perlu diperhatikan. Kesiapan pembelajaran daring seperti manajemen waktu, keterampilan mahasiswa dalam daring, motivasi internal mahasiswa, pengenalan gaya belajar, dan pengalaman mahasiswa [3].

Mahasiswa dapat merasakan pembelajaran yang bermakna dari sistem daring apabila mahasiswa sendiri siap dalam proses pembelajaran. Kesiapan pembelajaran online disertai dengan kesiapan mental dan fisik [4]. Kesiapan mahasiswa terdiri dari sub dimensi pembelajaran mandiri, kontrol pelajar, motivasi, kemandirian komputer/internet terhadap pembelajaran dan komunikasi online [5]. Pembelajaran daring mempertimbangkan lima sub-dimensi harus diperhitungkan saat mengukur kesiapan belajar online.

Kesiapan mahasiswa menekankan pada efek pendidik dalam mendukung mahasiswa untuk mengadopsi sistem *e-learning*, mempresentasikan beberapa dampak konstruksi model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) (seperti kegunaan yang dirasakan, persepsi kemudahan penggunaan) pada sikap mahasiswa, yang memengaruhi niat mereka untuk menggunakan sistem *e-learning* [6]. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan dalam pembelajaran daring atau sering dikenal dengan *e-learning*. *E-learning* merupakan pembelajaran melalui perangkat komputer yang tersambung ke internet, dimana mahasiswa berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. *E-learning* merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara dosen dan mahasiswa dalam sebuah ruang belajar online [7]. Pembelajaran daring teori, pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Akan tetapi, berbeda dengan pembelajaran daring praktik yang membutuhkan perangkat pembelajaran lain yang digunakan untuk mendukung pembelajaran.

METHOD

Artikel ini menganalisis faktor yang mempengaruhi kesiapan mahasiswa baru tata busana di era 4.0 dari berbagai referensi yang terkait.

RESULTS AND DISCUSSION

Tiga arah dari konsep kesiapan belajar online [8]: (1) model pendidikan yang lebih disukai siswa daripada pendidikan tatap muka, (2) Khasiat siswa dalam memanfaatkan Internet dan komunikasi berbantuan komputer untuk pembelajaran, (3) Keterampilan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran mandiri. Penelitian yang dilakukan oleh [9] mengungkapkan adanya hubungan antara kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran online dengan tingkat kecerdasan emosional. Individu dengan sub-dimensi kecerdasan emosional keterampilan sosial tinggi memiliki tingkat kesiapan belajar online yang tinggi. Selanjutnya ditentukan bahwa sub dimensi kecerdasan emosi pengendalian diri memiliki daya prediksi yang lebih besar terhadap pengendalian peserta didik salah satu tingkat kesiapan belajar online jika dibandingkan dengan sub dimensi kecerdasan emosional lainnya. Dimensi kesiapan pembelajaran online antara lain (1) keefektifan komputer/internet, (2) pembelajaran mandiri, (3) kontrol peserta, (4) motivasi belajar, dan (5) keefektifan komunikasi online. Sedangkan dimensi kecerdasan emosional antara lain: (1) kesejahteraan, (2) pengendalian diri, (3) emosional, dan (4) sosial. Pengukuran kesiapan pembelajaran online dapat menggunakan skala yang dikembangkan oleh Hung et al. [5].

Tabel 1. Kesiapan Mahasiswa [9]

Indikator	Sub Indikator
Dimensi kesiapan pembelajaran online	1. keefektifan komputer/internet, 2. belajar mandiri, 3. kontrol peserta, 4. motivasi belajar, dan 5. keefektifan komunikasi online

Berbagai bentuk teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang revolusi industri 4.0. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh [10] yang bertujuan untuk mengetahui kesiapan mahasiswa pendidikan matematika menggunakan *e-learning* dalam pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari 80 mahasiswa. Aspek pengetahuan diukur menggunakan

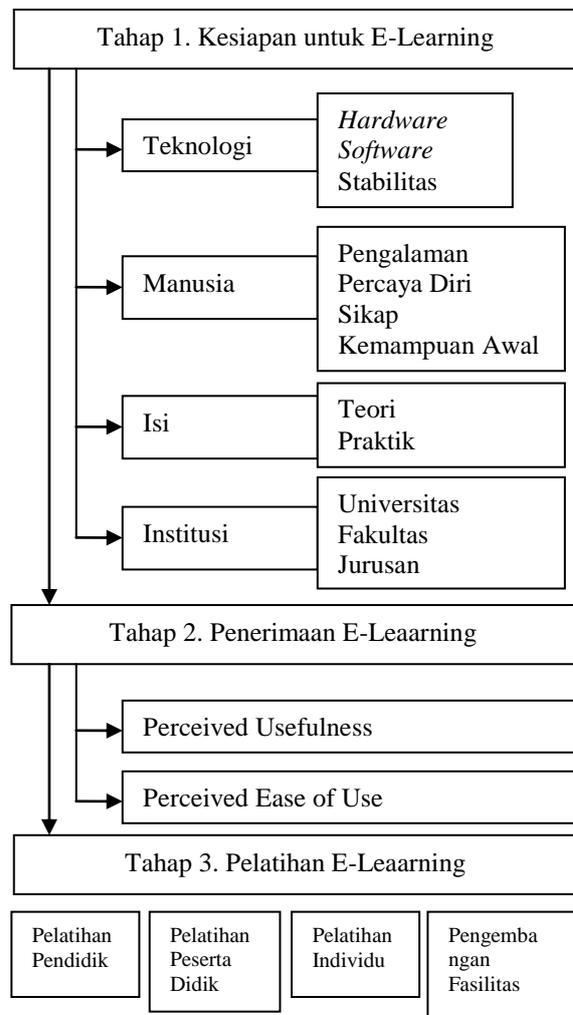
angket, sebanyak 94% (75 dari 80 mahasiswa) sudah mendengar istilah *e-learning*. Platform *e-learning* yang sudah diketahui mahasiswa yaitu google classroom, zoom, webex, edmodo, zenius, dan quipper. Fitur yang banyak dibutuhkan dalam *e-learning* yaitu upload materi dan tugas, upload dan memutar video, ujian atau kuis online, serta forum diskusi. Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran online yaitu sebanyak 33 mahasiswa merasa tertarik, 37 mahasiswa merasa kesulitan, dan yang lainnya merasa biasa saja. Sebagian mahasiswa banyak yang merasa kesulitan karena mereka belum memahami konsep-konsep dengan baik. Namun, sebagian yang lain merasa tertarik dan tertarik untuk mengikuti *e-learning*. Meskipun demikian, mahasiswa memandang perlu dilakukan *e-learning* untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang teknologi.

Tabel 2. Kesiapan Mahasiswa [10]

Indikator	Sub Indikator
Pengetahuan tentang <i>e-learning</i>	1. Mendengar istilah <i>e-learning</i>
	2. Keikutsertaan mahasiswa mengikuti suatu pembelajaran dengan model <i>e-learning</i>
Persepsi mahasiswa tentang <i>e-learning</i>	3. bagaimana jika pembelajaran mata kuliah menggunakan <i>e-learning</i>

Berdasarkan tabel di atas, kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran *e-learning* diukur melalui (1) pengetahuan tentang *e-learning* (mengetahui istilah dan keikutsertaan mahasiswa mengikuti suatu pembelajaran *e-learning*), (2) persepsi mahasiswa tentang *e-learning*. Tingkat kesiapan siswa juga dapat bervariasi dari tingkatan semester mahasiswa hingga sikap pendidik yang mengembangkan dan menyampaikan *e-learning*. Misalnya [5] menunjukkan bahwa mahasiswa pada tingkat semester yang lebih tinggi secara signifikan lebih siap daripada siswa kelas bawah. Studi tersebut juga menekankan pada peran pendidik dalam membantu mengembangkan

pembelajaran mandiri dan keterampilan pengendalian peserta didik dan sikap di antara mahasiswa.



Gambar 1. Akaslan and Law's [11] Model Pengukuran Kesiapan Mahasiswa untuk *e-learning*

Berdasarkan gambar 1, kesiapan mahasiswa dipengaruhi faktor (1) teknologi, (2) manusia, (3) isi, dan (4) institusi. Setelah mahasiswa siap untuk pembelajaran dengan *e-learning*, maka tahapan selanjutnya adalah penerimaan *e-learning* yang dapat diukur dari manfaat yang dirasakan dan kemudahan pengguna yang dirasakan. Tahapan selanjutnya maka akan ada pelatihan *e-learning* untuk

pendidik, peserta didik, pelatihan individu, dan pengembangan fasilitas.

Kelemahan dalam pembelajaran *e-learning* dapat diatasi dengan menambahkan fitur yang dibutuhkan untuk penyampaian materi dalam bentuk video serta memperbanyak materi dan latihan soal. Sedangkan mahasiswa yang menyatakan ketertarikan terhadap *e-learning* memberikan alasan bahwa *e-learning* pada mata kuliah matematika merupakan suatu hal baru sehingga pembelajaran tidak monoton dan menjadi tantangan bagi mahasiswa. Kendala lain yang dihadapi oleh mahasiswa jika mata kuliah dilakukan dengan *e-learning* yaitu mahasiswa kesulitan menyediakan kuota internet dan kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, diberikannya fasilitas kuota internet untuk menunjang keberhasilan *e-learning* serta perlunya fitur berupa video untuk mempermudah dalam memahami materi [10].

Pembelajaran dibidang busana saat ini mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0. Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran dibidang busana juga mengikuti perubahan yakni dengan pembelajaran *e-learning*. Pembelajaran praktik bidang busana membutuhkan kesiapan peralatan dan bahan yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah. Faktor tempat tinggal dan prasarana pendukung lain untuk pelaksanaan praktik juga sangat mempengaruhi pembelajaran.

Berbagai faktor di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran antara lain:

1. keefektifan komputer/internet,
2. pembelajaran mandiri,
3. kontrol peserta (kehadiran, tingkat semester mahasiswa),
4. sarana dan prasarana praktik,
5. motivasi belajar,
6. keefektifan komunikasi online
7. pengetahuan tentang *e-learning*
8. persepsi mahasiswa tentang *e-learning*

CONCLUSION

Pembelajaran dibidang busana mengikuti perubahan yakni dengan pembelajaran *e-learning* yang sesuai dengan revolusi industri 4.0. Pembelajaran praktik *e-learning* bidang busana membutuhkan kesiapan sarana dan prasarana serta lingkungan yang mendukung. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran antara lain: (1) keefektifan komputer/internet, (2) pembelajaran mandiri, (3) kontrol peserta (kehadiran, tingkat semester mahasiswa), (4) sarana dan prasarana praktik, (5) motivasi belajar, (6) keefektifan komunikasi online, (7) pengetahuan tentang *e-learning*, (8) persepsi mahasiswa tentang *e-learning*.

REFERENCES

- [1] A. Merkel. 2014. Speech by Federal Chancellor. *Angela Merkel to the OECD Conference.*[Online]. Tersedia pada: https://www.bundesregierung.de/Content/EN/Reden/2014/2014-02-19-oecd-merkelparis_en.html.
- [2] J. E. Aoun. (2017). *Robot-Proof: Higher Education in The Age of Artificial Intelligence*. US: MIT Press.
- [3] P. J. Smith, K. L. Murphy & S. E. Mahoney. (2003). Towards identifying factors underlying readiness for online learning: An exploratory study. *Distance Education*, 24(1), 57-67 (Online). Tersedia pada: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01587910303043>.
- [4] S. Borotis & A. Poulymenakou. (2004). E-Learning Readiness Components: Key Issues to Consider Before Adopting e-Learning Interventions. Paper presented at the E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education 2004, Washington, DC, USA. <https://www.learntechlib.org/p/11555>
- [5] M. L. Hung, C. Chou & C.-H. Chen, (2010). Learner readiness for online learning: Scale development and student perceptions. *Computers & Education*, 55(3), 1080-1090 [Online]. Tersedia pada

- <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131510001260>.
- [6] S. Y. Park. (2009). An Analysis of the Technology Acceptance Model in Understanding University Students' Behavioral Intention to Use E-learning. *Educational Technology & Society* 12, 150-162 (2009) (Online). Tersedia pada: https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.12.3.150?seq=1#metadata_info_tab_contents.
- [7] Silahuddin. (2015). Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Circuit Vol.1 No.1*. pp 48-59 (Online). Tersedia pada: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/circuit/article/view/310/286>.
- [8] D. Warner, G. Christie, & S. Choy. (1998). *Readiness of VET clients for flexible delivery including on-line learning*. Brisbane: Australian National Training Authority.
- [9] M. Engin. (2017). Analysis of Students' Online Learning Readiness Based on Their Emotional Intelligence Level. *Universal Journal of Educational Research* 5(12A): 32-40, 2017 [Online]. Tersedia pada <http://www.hrpub.org/download/20171230/UJER6-19590487.pdf>.
- [10] D. Mardhiyana & N. B. Nasution. (2018). Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Matematika Menggunakan E-Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan 2018 ISSN: 2407-7496* (Online). Tersedia pada: <http://seminar.uad.ac.id/index.php/sendikmad/article/view/1034>.
- [11] D. Akaslan dan E.L.-C. Law. (2010). Measuring Teachers' Readiness for E-learning in Higher Education Institutions Associated with the Subject of Electricity in Turkey. *In: Proceedings of 2011 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)-Learning Environments and Ecosystems in Engineering Education*, pp. 481--490. Amman, Jordan. Tersedia pada: <https://ieeexplore.ieee.org/document/5773180>.