

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah satu dari sekian banyak upaya untuk meningkatkan kemampuan manusia yang berkualitas yang juga merupakan ukuran dari generasi muda yang membantu mewujudkan dan mampu bersaing di era globalisasi. Perkembangan manusia dalam berbagai potensi seperti aspek fisik, emosional, spiritual juga dapat dipengaruhi oleh pendidikan yang dimiliki oleh setiap individu dalam lingkungan fisik maupun sosial budaya.

SMK adalah penanggung jawab pelaksana tahap pembelajaran bagi pengajar dan peserta didik sebagai lembaga pendidikan yang formal (UU Nomor 20 Tahun 2013). Tanggung jawab dari lembaga pendidikan dalam mewujudkan keterampilan dan keahlian siswa sebagai salah satu kewajiban mewujudkan lulusan yang mampu bekerja sebagai tenaga yang produktif dan terampil dalam masyarakat di era globalisasi adalah salah satu tanggung jawab Sekolah Menengah Kejuruan yang didalamnya terdapat program pembelajaran berbasis keahlian pribadi atau *life skill*.

SMK Negeri 3 Pematangsiantar adalah lembaga pendidikan formal yang berada di kota Pematangsiantar yang bergerak di bidang kejuruan. Sekolah ini

mempunyai 6 jurusan yaitu Tata Busana, Tata Rias, Tata Boga, Perhotelan, Rekayasa Perangkat Lunak dan Teknik Komputer Jaringan.

Jurusan saat ini yang banyak diminati di sekolah ini adalah Jurusan Tata Busana. Jurusan Tata Busana diharapkan mampu untuk memenuhi misi utama sekolah ini yaitu menghasilkan berkualitas di dunia kerja. Menghasilkan alumni yang berkualitas dan kompeten yang pastinya berkaitan erat dengan tahap pembelajaran yang terjadi di sekolah, termasuk mata pelajaran produktif jurusan Tata Busana. Mata pelajaran yang wajib di jurusan Tata Busana adalah Desain Busana. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan siswa yang terampil dan kompeten dalam menggambar busana yang sesuai dengan berbagai kesempatan sebagai dasar dalam menghasilkan busana yang baik.

Setelah wawancara dan observasi yang telah penulis lakukan di Kelas XI Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar menunjukkan ternyata masih rendahnya prestasi belajar Desain Busana siswa dikelas yang diampuh oleh Ibu Raratari, hal ini dapat dilihat dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Berdasar pada hasil penilaian yang didapat oleh siswa didapati ternyata masih terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi nilai ketuntasan yang sudah ditentukan.

Data hasil prestasi siswa dari 32 orang siswa kelas XI Tata Busana 2 jumlah siswa yang tuntas adalah 14 orang (43,75%) dan yang tidak tuntas 18 orang (56,25%) dan dari 33 orang siswa kelas XI Tata Busana 4 yang tuntas adalah 16 orang (48,48%) dan yang tidak tuntas 17 orang (51,51%). Dari data

diperoleh banyaknya siswa yang memenuhi KKM adalah 30 orang (46,15%). Hasil dari data merujuk pada masih didapati beberapa siswa yang belum memenuhi nilai ketuntasan yang sudah ditentukan. Maka dapat ditarik kesimpulan ternyata hasil belajar belum mencapai kriteria yang diharapkan.

Masalah yang terjadi belakangan ini yaitu wabah penyakit yang menimpa bukan hanya negara Indonesia saja tetapi seluruh dunia yaitu wabah penyakit COVID-19. Virus ini khusus menyerang sistem pernafasan manusia dan berpotensi menyebabkan rusaknya organ vital didalam tubuh manusia walaupun sudah sembuh. Yang mengharuskan seluruh lapisan masyarakat untuk menjalani peraturan mengenai memakai masker, jaga jarak dan mencuci tangan. (Ni Komang : 2020).

Dikarenakan kondisi virus Covid-19 yang masih merajalela, membuat seluruh lapis masyarakat untuk mengerjakan pekerjaan dari rumah, melakukan aktivitas seperti sekolah, bekerja dan beribadah dari dalam rumah. Hal ini juga mendapat perhatian khusus dari pemerintah lembaga pendidikan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran langsung menjadi pembelajaran berbasis jarak jauh ataupun pembelajaran daring (dalam jaringan).

Pada surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menjelaskan bahwasanya proses belajar mengajar disekolah menjadi proses belajar mengajar secara daring (dalam jaringan).

Maka dari itu, hal ini dapat menjadikan proses pembelajaran secara daring harus dilakukan dengan pemanfaatan teknologi informasi yang saat ini sedang berkembang. Seperti yang sudah diutarakan dan dijelaskan melalui penelitian *We Are Social, "Digital Reports 2020"* yang dikeluarkan pada akhir Januari 2020 yang menjelaskan bahwa sudah mencapai 64% masyarakat Indonesia yang menggunakan koneksi internet.

Alternatif pemecahan masalah yang dapat dipertimbangkan secara khusus yaitu dengan memanfaatkan salah satu *platform* belajar *online* atau aplikasi pembelajaran daring yang saat ini sering dipakai oleh sekolah yaitu *Google Classroom*. Ruang kelas *Google* ataupun *Google Classroom* dapat membantu pengajar dalam membagikan, mengerjakan dan mengurutkan setiap tugas siswa dengan mudah dan hemat (Ni Komang 2020 : 18). Aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengelola kelas dari jarak jauh, memberi materi, memberi tugas, menilai pekerjaan siswa dan memberi arahan dan masukan secara langsung dengan cepat dan hemat. Siswa bisa memahami materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi antar sesama kelas, menyampaikan tugas dan memperoleh nilai langsung.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Desain Busana Kelas XI Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah yang telah diperinci diatas, penulis menilai ada beberapa masalah yang dihadapi sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada pembuatan desain busana kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar yang belum memenuhi standar penilaian.
2. Siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Sulitnya guru memberikan materi pembelajaran siswa karena siswa belum sepenuhnya fokus pada materi yang sedang diajarkan.
4. Siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar masih kurang memiliki pengalaman menggambar dan kurang peduli dalam pelajaran desain busana.
5. Belajar daring yang menyulitkan guru dalam memberi materi dan memantau siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.
6. Pemanfaatan belajar daring ditengah-tengah pandemi Covid-19.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasar pada identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Materi pokok pelajaran yang diteliti adalah materi pelajaran pembuatan Desain Busana pesta malam pada mata pelajaran Desain Busana di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.
2. Materi pembuatan Desain Busana pesta malam dikerjakan pada kertas gambar yang sudah mempunyai proporsi 8 x ½ tinggi kepala

3. Materi pembuatan Desain Busana pesta malam dengan garis leher halter, dan *longdress*.
4. Materi Desain Busana yang diajarkan memanfaatkan *Google Classroom*

1.4. Perumusan Masalah

Berdasar pada identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar materi pembuatan desain busana pesta malam pada Desain Busana tanpa memanfaatkan *Google Classroom* di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar?
2. Bagaimana hasil belajar materi pembuatan desain busana pesta malam pada Desain Busana dengan memanfaatkan *Google Classroom* di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar?
3. Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan *Google Classroom* pada pembuatan desain busana pesta malam di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah yang ada, maka dari itu tujuan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar membuat desain busana pesta malam dengan menggunakan model pembelajaran langsung siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

2. Untuk mengetahui hasil belajar membuat desain busana pesta malam dengan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar pembuatan desain busana pesta malam siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

1.6. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, penulis berharap adanya manfaat yang baik dari segi teoritis maupun praktis :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis berupaya dalam memberi bukti teori yang sudah dan memberi tambahan penbendaharaan dalam ilmu pengetahuan pendidikan terkhusus dalam peningkatan hasil belajar pembuatan desain busana pesta.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Melalui penelitian ini dapat memberi tambahan ilmu pengetahuan dan keahlian yang berkualitas baik terhadap faktor yang memberi pengaruh hasil belajar Desain Busana.

b. Bagi Sekolah

Menjadi sarana pertimbangan untuk pihak sekolah dalam memaksimalkan pemanfaatan penggunaan *Google Classroom* pada pembuatan desain busana pesta.

c. Bagi Universitas

Mampu menjadi bahan untuk melengkapi referensi perpustakaan Universitas Negeri Medan dan dapat dipakai untuk bahan pelengkap untuk penelitian lain yang sama.

d. Bagi Peneliti

Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan serta menambah pengetahuan peneliti tentang prosedur penyusunan dan pelaksanaan penelitian dan sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi pelaksanaan penelitian selanjutnya.

THE
Character Building
UNIVERSITY