

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kesuksesan sebuah negara banyak dipengaruhi pada aspek pendidikannya. Pendidikan menurut Undang-undang SPN No. 02 Tahun 1989 adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan/pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Peningkatan pendidikan menjadi fenomena yang paling penting dalam upaya pembaharuan sistem pendidikan nasional. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang sistem pendidikan nasional.

Kemajuan dunia pendidikan juga mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Metode dan proses pembelajaran telah banyak mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi. Adapun contoh dari kemajuan teknologi yang semakin berkembang adalah penggunaan *E-learning*. Tujuan dari *e-learning* yaitu menjadi sebuah gagasan baru yang memberikan perubahan secara detail akan kegiatan pembelajaran. Artinya siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pendidikan jika materi ajar dapat disajikan dengan bermacam pola dan struktur yang berkelanjutan dan memiliki *feedback* daripada hanya mendengarkan uraian bahan ajar yang informasikan oleh guru secara berulang-ulang.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita terletak di Jl. Marhusa Panggabean No 41 Simorangkir Siatas Barita, Tapanuli Utara. Ada delapan

program keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita yaitu: Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Bisnis Daring dan Pemasaran, Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, Tata Busana, Teknik Komputer dan Jaringan, Tata Boga, Tata Kecantikan dan Rambut, dan Perhotelan. SMK Negeri 1 Siatas Barita masih menggunakan e-learning sebagai metode pembelajaran sampai saat ini.

Meskipun banyak jurusan di SMK akan tetapi satu di antara berbagai jurusan tersebut yang mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku yang optimal berlandaskan kompetensi adalah Tata Busana. Kompetensi keahlian yang terdapat di jurusan tata busana meliputi Tekstil, Dasar Teknologi Menjahit, Dasar Pola, Pembuatan Hiasan Busana, Pembuatan Pola, Pembuatan Busana Industri, Pembuatan Busana Custom Made, dan Desain Busana.

Salah satu mata pelajaran pada tata busana adalah Desain Busana di sekolah menengah kejuruan yang memuat berbagai teori dan praktek pada Desain Busana. Capaian yang akan didapatkan dari bahan ajar desain busana adalah siswa mampu mendeskripsikan konsep dari setiap busana, siswa dapat menganalisis penggolongan dan karakteristik setiap busana, siswa mampu mengimplementasikan Desain Busana melalui pola kolase, dan siswa siswa mampu membuat desain busana sesuai dengan konsep kolase (RPP Kelas XI Tata Busana Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita, 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI Tata Busana Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita bersama dengan Ibu Ratna J Hasibuan, diperoleh data mata pelajaran Desain Busana adalah salah satu pelajaran yang

minim peminatnya. Hal ini dipengaruhi oleh sudut pandang siswa, dimana pelajaran Desain Busana terlalu susah dan rumit. Selain itu, kegiatan belajar di kelas masih menerapkan pembelajaran *e-learning*, dimana siswa hanya menjadi pendengar terkait materi belajar yang diinformasikan guru melalui laptop ataupun *smartphone*. Pada saat peneliti melaksanakan observasi, peneliti bergabung dengan siswa dan guru di aplikasi zoom, peneliti memperhatikan ada beberapa siswa terlihat masih bingung terhadap pelajaran yang diterangkan oleh guru dan siswa kurang semangat, bahkan ada siswa sedang mengobrol dan kurang memperhatikan dan konsentrasi terhadap materi yang diberikan oleh guru. Kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap suatu pembelajaran tentunya akan berdampak pada hasil belajar yang kurang baik. Hal ini dapat dilihat dengan jelas pada hasil belajar di buku penilaian siswa pada mata pelajaran Desain Busana pada materi pembelajaran Desain Gaun tahun ajaran 2022-2023 dari 30 siswa kelas XI Tata Busana sebanyak 11 siswa (37%) yang lulus dan sebanyak 19 siswa (63%) tidak lulus. Dimana skor kriteria ketuntasan minimum untuk mata pelajaran Desain Busana adalah 75. Sehingga hasil belajar peserta didik tidak maksimal dan belum memenuhi proses penilaian yang cukup pada kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran Desain Busana sangat sulit dipahami siswa karena Siswa kurang memahami pendekatan sistematis untuk tugas dan perencanaan desain busana, siswa masih kesulitan untuk membuat desain sesuai dengan prinsip kolase, siswa sulit membedakan jenis-jenis gaun, siswa tidak memahami cara menggambar dan menentukan proporsi tubuh dalam pembuatan desain busana. Karena tugas yang diberikan lebih banyak daripada praktek secara tatap muka,

maka siswa kurang fleksibel dalam mendesain busana. Sehingga, siswa kurang berlatih dalam mendalami keterampilan mereka dalam desain busana di luar kegiatan belajar mengajar Desain Busana.

Hasil belajar siswa menunjukkan keberhasilan seorang siswa terhadap setiap sasaran pembelajaran. Hasil belajar bukan menjadi penentu kemampuan saja melainkan terjadinya pembiasaan yang baik dalam perilaku dan kemampuan siswa secara keseluruhan setelah belajar, kemampuan ini bisa bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor. Ketika kegiatan belajar selesai, maka siswa akan mendapatkan hasil belajar (Aliasmin, 2020). Satu dari sekian banyak faktor yang memiliki keterkaitan dengan hasil belajar siswa yaitu pembelajaran *e-learning*. Haryanto menegaskan (2017:15) *E-learning* merupakan metode dalam pembelajaran yang menggunakan internet dan jaringan komputer lainnya. Proses pembelajaran secara *e-learning* memiliki kendala bagi sebagian peserta didik terutama dalam mengerti bahan pelajaran, hingga peserta didik diharuskan dapat memahami diri agar mampu menyiapkan segala pekerjaan yang telah ditugaskan oleh guru meski sebelumnya belum ada penjelasan. Peserta didik dapat membentuk komunikasi dengan pengajar melalui *smartphone* sehingga keinginan belajarnya rendah.

Jalan keluar untuk menanggulangi masalah tersebut secara sederhana adalah aplikasi *E-Learning Management System* yang membantu kegiatan pembelajaran jarak jauh yaitu Google Classroom yang dapat diunduh di *Google Playstore*. Menurut Hakim (2016), *Google* menawarkan layanan berinternet *Google Classroom* sebagai salah satu *platform* pembelajaran *e-learning*. Menurut

Pradana (2017) fitur yang ada dalam aplikasi ini akan menjadikan kegiatan belajar semakin menarik, bermakna, dan lebih efektif dikarenakan pendidik dan peserta didik dapat melakukan proses belajar mengajar, hingga menyimpan dokumen tanpa dibatasi waktu belajar, sehingga menjadikan *Google Classroom* aplikasi yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Brock (2015) mengklaim bahwa *Google Classroom* menawarkan keuntungan sebagai berikut: 1) penyediaan kelas yang mudah, 2) menghemat kertas dan waktu, 3) siswa dapat mengelola tugas mereka dengan lebih baik dengan melihatnya di bagian tugas, 4) Pengoptimalan interaksi dan saran, 5) aman dan terjangkau.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Desain Busana Di SMK Negeri 1 Siatas Barita”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka beberapa identifikasi masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Hasil nilai peserta didik pada mata pelajaran Desain Busana kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siatas Barita tidak maksimal atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Masih kurangnya pemahaman dan penguasaan proses sistematika pembelajaran pada mata pelajaran Desain Busana kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siatas Barita.

3. Siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Siatas Barita kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran Desain Busana.
4. Penyampaian materi yang tidak dipahami siswa saat diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional.
5. Banyaknya materi yang diberikan oleh guru mengakibatkan siswa bosan dan pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung.
6. Kurangnya kemauan belajar siswa di luar jam pembelajaran sekolah.
7. Guru mengalami kesulitan dalam memberikan materi menarik untuk meningkatkan keinginan siswa dalam belajar.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Perlunya membatasi masalah pada aspek-aspek yang telah dikaji supaya penelitian ini tidak bertentangan pembahasan dan tetap fokus, maka dirumuskan beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang diteliti adalah menerapkan desain gaun sesuai dengan konsep kolase pada mata pelajaran desain busana di kelas XI Tata Busana Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita.
2. Pembelajaran *E-learning* yang dilaksanakan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dimana proses pembelajarannya berupa pemberian materi, tugas, dan tes hasil belajar pada mata pelajaran desain busana.
3. Tes hasil belajar dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda domain kognitif pada materi menerapkan desain gaun sesuai dengan konsep kolase dengan indikator antara lain: Menjelaskan pengertian gaun dan konsep gaun,

Mengidentifikasi macam-macam gaun berdasarkan panjang, potongan pola, lipatan, letak pinggang, dan tali penggantungnya, Mengidentifikasi bahan-bahan yang sesuai dengan pembuatan gaun, dan Menerapkan desain gaun sesuai dengan konsep kolase.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa mata pelajaran desain busana tanpa menggunakan pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* di kelas XI Tata Busana Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita?
2. Bagaimana hasil belajar siswa mata pelajaran desain busana menggunakan pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* di kelas XI Tata Busana Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita?
3. Bagaimana pengaruh pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar desain busana dikelas XI Tata Busana Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2022/2023?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran desain busana tanpa menggunakan pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* di kelas XI Tata Busana Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran desain busana dengan pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* di kelas XI Tata Busana Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar desain busana di kelas XI Tata Busana Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Siatas Barita Tahun Ajaran 2022/2023.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, referensi, dan sumber belajar mengenai pengaruh pembelajaran *E-learning* terhadap hasil belajar siswa untuk pengembangan penelitian berikutnya.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai sumber informasi bagi peneliti untuk memperluas pengetahuan terkait pendidikan, wawasan keterampilan, dan kemampuan, baik dalam teori maupun dalam praktik.
- b. Sebagai bahan saran bagi lembaga pendidikan, khususnya guru, untuk meningkatkan pembelajaran *E-learning* berbasis *google classroom*.
- c. Sebagai sumber dan literatur untuk para peneliti yang akan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh pembelajaran *E-learning*.