

**PENGARUH PEMBELAJARAN DARING BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN BUSANA KELAS XI JURUSAN TATA BUSANA SMK NEGERI 3 PEMATANGSIANTAR T.A 2020/2021**

**Deny Jefriyanti Sitohang<sup>1</sup>, Hotmaria Tampubolon<sup>2</sup>**

Surel: [sitohang557@gmail.com](mailto:sitohang557@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study has the following objectives: 1) To find out the results of learning to make evening party dress designs using direct learning methods. 2) To find out the results of learning to make evening party dress designs with online learning based on Google Classroom. 3) To find out whether there is an effect of online learning based on Google Classroom on the learning outcomes of making evening party dress designs. The sample was taken as many as 2 classes with the determination of the control class and the experimental class, namely class XI Clothing 2 and XI Clothing 4. The research method used was quasi-experimental or quasi-experimental methods.*

**Keywords:** *Online Learning, Google Classroom, Fashion Design*

**ABSTRAK**

Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu : 1) Untuk mengetahui hasil belajar membuat desain busana pesta malam dengan menggunakan metode pembelajaran langsung. 2) Untuk mengetahui hasil belajar membuat desain busana pesta malam dengan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom*. 3) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar pembuatan desain busana pesta malam. Sampel diambil sebanyak 2 kelas dengan penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu kelas XI Tata Busana 2 dan XI Tata Busana 4. Metode penelitian yang dipakai ialah metode eksperimen semu atau Quasi Eksperimen.

**Kata Kunci :** Pembelajaran Daring, *Google Classroom*, Desain Busana

**PENDAHULUAN**

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. SMK adalah penanggung jawab pelaksana tahap pembelajaran bagi pengajar dan peserta didik sebagai lembaga pendidikan yang formal (UU Nomor 20 Tahun 2013). Tanggung

<sup>12</sup>Universitas Negeri Medan

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*. 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.

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.

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.

Rumusan Masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana hasil belajar materi pembuatan desain busana pesta malam pada Desain Busana tanpa memanfaatkan *Google Classroom*, bagaimana hasil belajar materi pembuatan desain busana pesta malam pada Desain Busana tanpa memanfaatkan *Google Classroom*, Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan *Google Classroom* pada pembuatan desain busana pesta malam di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.”

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru bidang studi, peserta didik, sekolah dan peneliti.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Pematangsiantar, Jl. Medan KM 10,5 Tapian Dolok, Kota Pematangsiantar Prov. Sumatera Utara semester genap tahun ajaran 2020/2021. Sampel penelitian sebanyak 60 siswa dari 120 keseluruhan populasi siswa.

Metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*) adalah metode yang dipakai di dalam penelitian ini. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Variabel

bebas dalam penelitian ini adalah *Google Classroom*.

Lembar pengamatan dilakukan dengan mengadakan uji kesepakatan pengamat dengan menggunakan analisis varian satu arah (ANAVA) (Sugiyono,2018) dengan taraf signifikan 5% dengan rumus sebagai berikut :

$$F_o = \frac{MK \text{ antara}}{MK \text{ dalam}}$$

Memakai ketentuan apabila  $F_{observasi} < F_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% maka bisa ditarik kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan hasil penilaian dari kelima pengamat. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa butir-butir komponen yang dikerjakan dapat digunakan untuk menjarang data penelitian. Menurut Sugiyono (2018) pengukuran fenomena alam maupun sosial yang akan diamati menggunakan alat yang disebut instrumen penelitian.

a) Perhitungan besaran rerata jumlah skor (mean) dan standart deviasi (SD) untuk melihat gambaran terhadap hasil data yang didapat maka, perhitungan dikerjakan seperti dibawah ini :

Menentukan nilai rata-rata dengan rumus :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

(Nazir,2014:337)

b) Perhitungan standar deviasi kelas kontrol dan kelas eksperimen :

$$SD = \frac{1}{n} \sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

c ) Distribusi Frekuensi

Rentang skor = data tertinggi – data terendah

Banyak kelas =  $1+(3,3)\log N$

Panjang kelas (P) =  $\frac{\text{rentangan (R)}}{\text{Jumlah kelas (K)}}$

d) Untuk mendapatkan hasil kecenderungan data ubahan variabel penelitian, maka dilakukan uji kecenderungan sesuai pada KKM SMK Negeri 8 Medan dikategorikan menjadi 4 kelompok.

### 1. Uji Persyaratan Analisis

#### a) Uji Normalitas

Kemudian, untuk mengetahui data penelitian apakah normal atau tidak adalah dengan membandingkan nilai  $L_{hitung}$  dengan  $L_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%. Jika  $L_{hitung}$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$  maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya  $L_{hitung}$  lebih besar atau sama dengan  $L_{tabel}$  , berarti data tidak berdistribusi normal.

#### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas mempunyai tujuan untuk melihat hasil kedua kelompok yang memiliki subjek penelitian mempunyai varians yang sama atau tidak. Pengujian ini dilaksanakan dengan menggunakan uji liliefors.

Untuk pengujian hipotesis mempunyai kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$  maka hipotesis

yang diajukan akan diterima menurut Sudjana (2016).

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{sgab \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana  $Sgab$  adalah varians gabungan yang dihitung dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dengan demikian jika  $t_o < t_t$  pada tarafnya  $\alpha = 0,05$  maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sebaliknya jika  $t_o > t_t$  pada tarafnya  $\alpha = 0,05$  maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

No	Interval Kelas	F <sub>absolut</sub>	F <sub>relatif</sub>
1.	66-70	3	10 %
2.	71-76	6	20%
3.	77-82	7	23,3%
4.	83-88	6	20%
5.	89-93	8	26,6%
<b>Jumlah</b>		30	100%

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada data hasil penelitian, dengan sampel berjumlah 30 siswa didapat jumlah hasil nilai pengamatan paling tinggi adalah 93 dan nilai paling rendah 66 dengan jumlah (M) = 81 dan standart deviasi (SD) = 8.

Berdasar pada data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan 30 sampel diketahui nilai hasil pengamatan paling tinggi 82 dan nilai paling rendah 62 maka jumlah rata-rata (M) = 73 dan standart deviasi (SD) = 6,23.

No	Interval Kelas	F <sub>absolut</sub>	F <sub>relatif</sub>
1.	62-65	5	16,6 %
2.	66-69	5	16,6%
3.	70-73	4	13,3%
4.	74-77	10	33,3%
5.	78-82	7	23,3%
<b>Jumlah</b>		30	100%

**Tabel 1.**

#### **Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol**

Melihat tabel hasil belajar desain busana kelas kontrol diatas terdapat bahwa jumlah responden yang termasuk kategori sangat tinggi tinggi tidak terdapat frekuensi 0 (0%), kategori tinggi dengan jumlah 11 siswa (36,6%), kategori cukup dengan jumlah 10 siswa (33,3%), kategori kurang dengan jumlah 9 siswa (30%). Maka dari itu, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar desain busana dikelas kontrol tergolong dalam kategori tinggi yaitu 36,6% (11 orang).

**Tabel 2.**

#### **Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen**

##### **1) Hasil Belajar Desain Busana Pada Kelas Kontrol**

Melihat tabel hasil belajar desain busana kelas kontrol terdapat bahwa jumlah responden

yang termasuk kategori sangat tinggi tidak terdapat frekuensi 0 (0%), kategori tinggi dengan jumlah 11 siswa (36,6%), kategori cukup dengan jumlah 10 siswa (33,3%), kategori kurang dengan jumlah 9 siswa (30%). Maka dari itu, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar desain busana dikelas kontrol tergolong dalam kategori tinggi yaitu 36,6% (11 orang).

### **2) Hasil Belajar Desain Busana Pada Kelas Eksperimen**

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa jumlah responden yang termasuk kategori sangat tinggi tidak terdapat frekuensi 0 (0%), kategori tinggi dengan jumlah 0 siswa (0%), kategori cukup terdapat 8 orang siswa (26,6%), kategori kurang terdapat 22 siswa (73,3%). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar desain busana dikelas eksperimen tergolong dalam kategori kurang yaitu 73,3% (22 siswa).

### **3) Uji Normalitas Data Penelitian**

Nilai  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%. Maka dengan itu dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar desain busana kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan hasil belajar desain busana dengan pembelajaran

langsung  $L_{hitung}$  **0,109213** dan  $L_{tabel}$  **0,161** dan hasil Belajar desain busana dengan pembelajaran daring berbasis Google Classroom  $L_{hitung}$  **0,134419** dan  $L_{tabel}$  **0,161**.

### **4) Uji Homogenitas Data Penelitian**

Untuk melihat apakah data mempunyai varians yang sama atau homogen maka dilakukan uji homogenitas. Melihat hasil dari perhitungan dapat dilihat nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,52 < 1,8$ . Maka dari itu bisa dikatakan bahwa data berdistribusi homogen.

### **5) Pengujian Hipotesis**

Untuk melihat apakah data mempunyai varians yang sama atau homogen maka dilakukan uji homogenitas. Melihat hasil dari perhitungan dapat dilihat nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,52 < 1,8$ .

Uji t dilakukan untuk mendapatkan hasil pengujian hipotesis. Dengan kriteria pengujian  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Berdasar pada hasil perhitungan dengan menggunakan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung} = -4,53$ . Lalu dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel} = 1,671$  pada taraf signifikan 5% maka  $t_{hitung} > t_{tabel} = -4,53 > 1,671$ .

Berdasar pada kriteria diterima dan ditolaknya hipotesis, maka hipotesis kerja ( $H_a$ ) yang diajukan ditolak pada taraf signifikan 5% maka dari itu dinyatakan bahwa “tidak terdapat pengaruh pembelajaran daring

berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar desain busana kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.”

Merujuk pada hasil uji kecenderungan maka didapat hasil belajar desain busana pada kelas kontrol dikategorikan tinggi. Data diperoleh dari 30 jumlah responden, bahwa dari 30 jumlah responden yang termasuk kategori sangat tinggi dengan jumlah 0 siswa (0%), kategori tinggi 11 siswa (36,6%), kategori cukup dengan jumlah 10 siswa (33,3%), kategori kurang dengan jumlah 9 siswa (30%) . Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar desain busana di kelas kontrol tergolong dalam kategori tinggi yaitu 36,6% (11 siswa).

Data hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dilihat bahwa jumlah responden yang termasuk sangat tinggi dengan jumlah 0 siswa (0%), kategori tinggi dengan jumlah 0 siswa (0%), kategori cukup dengan jumlah 8 orang (26,6%), dan kategori kurang dengan jumlah 22 siswa (73,3%). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar desain busana di kelas eksperimen tergolong dalam kategori kurang yaitu 73,3%(22 siswa).

Penerapan metode pembelajaran daring ataupun jarak jauh yang memanfaatkan penggunaan *Google Classroom*

menyederhanakan sistem mengelola pekerjaan, meningkatkan kolaborasi, dan memberi peningkatan interaksi yang lebih berkualitas, sehingga pada pembelajaran menjadi lebih bermanfaat; seorang pengajar dapat membuat kelas pada aplikasi *google classroom*, membagikan tugas, mengirimkan tugas, mengirimkan saran dan melihat kegiatan proses pembelajaran di satu tempat dengan cepat dan mudah, juga dilengkapi dengan teknologi keamanan terbaik tanpa perlu mengkhawatirkan biaya tambahan, *google classroom* juga dapat memudahkan pengelolaan tugas seta berhuungan dengan siswa di satu tempat yang praktis.

Lalu pengajar dapat mengarahkan secara langsung dan memeriksa perkembangan hasil belajar siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa, dan dapat memudahkan dapat menyesuaikan waktu baik bagi guru untuk mengajar dan siswa dapat fokus dalam mengerjakan tugasnya.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran langsung antara guru dan siswa lebih baik adanya daripada pembelajaran daring yang memakai proses pembelajaran berbasis digital dengan bantuan pemanfaatan teknologi.

Untuk metode pembelajaran langsung yang berbasis pada komunikasi antar guru dan siswa adalah lebih baik daripada penggunaan metode pembelajaran daring yang berbasis jarak jauh dikarenakan komunikasi guru dan siswa cenderung lebih sedikit dibanding pertemuan langsung antara guru dan siswa. Hal ini membuktikan adalah lebih baik bagi siswa dan guru untuk dapat melakukan pembelajaran langsung yang dapat membantu kedua belah pihak untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

## SIMPULAN

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta hasil dan pembahasan penelitian pengaruh pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar desain busana, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar desain busana di kelas kontrol berada pada tingkat kecenderungan kategori tinggi (36,6%)
2. Hasil belajar desain busana di kelas eksperimen berada pada tingkat kecenderungan kategori kurang (73,3%)

3. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa tidak terdapat pengaruh pembelajaran daring berbasis *google classroom* terhadap hasil belajar desain busana kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar dengan hasil pengujian hipotesis  $t_{hitung} > t_{tabel} = -4,53 > 1,671$ .

## SARAN

Selain bahan penelitian dan perbaikan, ada beberapa saran yang diberikan, antara lain :

1. Kepada pihak guru mata pelajaran desain busana untuk memaksimalkan pembelajaran daring berbasis *google classroom* sebagai salah satu alternatif pembelajaran jarak jauh agar mudah untuk diakses oleh baik siswa maupun guru mata pelajaran, untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa walaupun dengan pembelajaran jarak jauh.
2. Guru dan siswa lebih berkontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran langsung yang sangat membutuhkan perhatian dari kedua belah pihak. Dikarenakan pembelajaran langsung akan memenuhi tujuan apabila guru sudah mempersiapkan materi ajar dengan baik dan siswa mampu

- memahami materi ajar dengan baik.
3. Sebelum menerapkan pembelajaran daring menggunakan *google classroom* ada baiknya guru untuk harus benar-benar paham mengenai pembelajaran menggunakan *google classroom* karena membutuhkan waktu dalam mengerti penggunaannya.
  4. Seluruh siswa juga diharapkan agar kerjasama dengan guru dan sekolah untuk mengikuti pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik terutama ketika proses pembelajaran berlangsung agar lebih mempersiapkan diri dengan baik.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afif Ghurub Bestari.(2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*.Sleman: PT.Intan Sejati Klaten
- Astini, Ni Komang Suni (2020) *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Lampuhyang, Edisi Juli, 13-26
- Hakim,A.B.(2016). *Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo*. STMIK Esq,2(1-4),1-6
- Mardianto (2014). *Psikologi Pendidikan*. Medan : Perdana Publishing
- Munir. (2010). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta
- Pandansari, Purwosiwi & Gafur, Abdul. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Desain Busana Di SMK* .Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Edisi Oktober, pp. 237-248
- Slameto, Drs. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana. (2016). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono.(2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suprijono,Agus. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sutikno,Sobry.(2014). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok : PT. Holistica
- Uswatun Hasanah.(2011). *Menggambar*



*Busana*.Bandung : PT.  
Remaja Rosdakarya.