

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses perubahan sikap serta tata laku individu atau sekelompok individu dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Tertera pada Pasal 31 Ayat 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Dalam pasal tersebut pemerintah seharusnya mengawasi bagaimana proses perkembangan pendidikan di Indonesia agar mengurangi hilangnya hak setiap warga negara untuk mendapatkan pendidikan Putri (dalam Aulia & Hudaidah, 2020).

Proses pendidikan dan pembelajaran tidak akan terlepas dari pengetahuan dasar dan pengalaman yang telah dimiliki oleh mahasiswa. Pengalaman belajar akan berpengaruh terhadap pertumbuhan wawasan dan pengetahuan mahasiswa, Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhakim (2017) tentang pengalaman belajar merupakan sejumlah aktivitas mahasiswa dalam memperoleh sebuah informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Menurut Leny (2022) pengalaman yang paling penting bagi seorang individu adalah pembelajaran yang bersifat edukatif, berpusat pada suatu tujuan, interaktif, dan menambah wawasan.

Pada abad-21 saat ini pengalaman belajar mahasiswa tidak terlepas dari kecanggihan teknologi. Teknologi telah mengubah hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Dunia mengalami revolusi industri 4.0 yaitu era terciptanya teknologi digital yang canggih dan terus berkembang (Tahar et al., 2022). Disrupsi teknologi yang terjadi selama revolusi industri 4.0 memiliki dampak yang signifikan terhadap perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Hal ini diperjelas oleh (Fitriani et al., 2024) yang mengatakan teknologi ini tidak hanya memungkinkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien, tetapi juga memungkinkan akses yang lebih luas dan mudah ke sumber pembelajaran (Fitriani et al., 2024).

Seiring dengan penyesuaian revolusi industri 4.0 tersebut, seluruh dunia dihebohkan dengan gagasan baru pada awal 2019 yaitu *society 5.0* yang dikemukakan oleh Shinzo Abe yang merupakan perdana menteri Jepang dalam *Word Economic Forum*. Shinzo Abe mengatakan bahwa industri 4.0 berpusat pada kecerdasan buatan (AI) dan *society 5.0* berpusat pada sumber daya manusia (Tahar et al., 2022). Lebih lanjut dijelaskan peradaban dapat berkembang dengan cepat sebagai hasil dari peralihan zaman ke era *society 5.0*, di mana gagasan utamanya adalah memberikan akses teknologi kepada semua orang di seluruh dunia tanpa memperhatikan kelas sosial mereka. Dapat disimpulkan *society 5.0* ditandai dengan menyatunya antara teknologi tersebut dengan kehidupan masyarakat.

Menurut situs *World Digital Competitiveness Ranking*, sebuah sistus yang mengumpulkan data tentang daya saing digital negara di seluruh dunia setiap tahun, Indonesia berada di urutan ke-45 dalam penggunaan teknologi digital. Sejak tiga tahun terakhir, Indonesia selalu meningkat dari 2021 berada di urutan 52 dan tahun 2022 berada di urutan 51 (*World Digital Competitiveness Rankings - IMD, n.d*). Meskipun mengalami kenaikan peringkat, di kawasan Asia Tenggara Indonesia masih tertinggal dari negara lainnya seperti negara Singapura peringkat 3, Malaysia peringkat 33, dan Thailand peringkat 35.

Meskipun di era saat ini teknologi sangat dibutuhkan dan sangat menjanjikan, tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa dampak negatif dari penggunaan teknologi yang berlebihan. Hal tersebut dipaparkan oleh Turner (dalam Yossi et al., 2020) yang mengatakan bahwa generasi muda saat ini lebih memilih menggunakan *smartphone* daripada berinteraksi dengan orang yang ada disekitarnya, sehingga mereka semakin ketergantungan dengan *smartphone*. Hal ini sejalan dengan penelitian Kennedy (dalam Yossi et al., 2020) yang mengatakan sebagian dari generasi muda saat ini ternyata masih kurang bijak dalam menggunakan teknologi, sehingga umumnya mereka menggunakan *smartphone* hanya untuk kepentingan konsumtif saja. Maka dari itu pembelajaran berbasis digital dengan internet diharapkan dapat mengatasi ketergantungan tersebut menjadi hal positif dengan lebih memanfaatkan teknologi internet dengan baik. Hasil penelitian lainnya Yusuf (dalam Isnaeni

et al., 2023) mengatakan generasi muda saat ini akan menjadi pelaku utama dalam pembangunan bangsa, dan akan menjadi generasi emas yang berdaya guna tinggi dalam memajukan bangsa dan negara di tahun 2045. Sehingga menurut penelitian tersebut, penguatan dalam bidang pendidikan harus terus dilakukan, ditingkatkan, dievaluasi, dan disempurnakan untuk dapat melahirkan generasi emas yang inovatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Keterkaitan antara dunia pendidikan dengan era teknologi adalah bahwa lembaga pendidikan dituntut untuk cepat beradaptasi dengan kemajuan teknologi serta memanfaatkan kemudahan akses teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Pranaja dan Astuti (dalam Fitriani et al., 2024) berpendapat bahwa dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran akan berubah dari berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Menurut Sumartono dan Huda (dalam Fitriani et al., 2024) teknologi pendidikan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, memperkaya pengalaman belajar, dan memfasilitasi kolaborasi global. Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dengan penerapan *e-learning* pada proses pembelajaran.

*E-learning* merupakan singkatan dari *Electronic Learning* yang dilaksanakan dalam jaringan internet untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Abdau et al., 2024) yang mengatakan bahwa pembelajaran *e-learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap beberapa karakteristik mahasiswa. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pembelajaran yang dikolaborasikan dengan *e-learning* menciptakan pembelajaran interaktif, menjadi penguat pembelajaran, dan berimbas positif kepada mahasiswa. Meskipun beberapa penelitian mengatakan *e-learning* memiliki berpengaruh positif terhadap pembelajaran, terdapat penelitian yang bertolak belakang dengan penelitian tersebut.

Menurut pendapat Yodha, dkk (2019) penerapan *e-learning* pada kenyataannya masih banyak pro dan kontra disertai hasil lapangan maupun penelitian sebelumnya yang mengatakan masih kurangnya pemanfaatan media secara efektif yang menyebabkan penyerapan materi tidak optimal, kurang

menarik ataupun prosedur penggunaannya menyebabkan mahasiswa kurang antusias. Berbeda dengan hasil penelitian (Nur et al., 2024) yang mengatakatan peran *e-learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian dan sikap aktif mahasiswa. Menurut hasil penelitian (Sulyanthini et al., 2024). Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berbasis LMS (*learning management system*) memiliki tingkat sedikit menyenangkan dengan presentasi 39%, menyatakan 23% menyenangkan, dan 0% kecenderungan membosankan.

Pembelajaran *e-learning* diharapkan dapat membuka peluang besar untuk pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di masa depan, selain itu diharapkan dapat mengatasi masalah pemberian materi karena memungkinkan peserta didik untuk mencari dan mempelajari lebih banyak materi internet, mendorong kreativitas mereka dalam belajar. Namun, menurut survei harian yang dilakukan oleh Rastati (dalam Poerwita & Adhi, 2021) tentang karakteristik belajar generasi muda saat ini menunjukkan bahwa mereka cenderung kurang fokus, mudah teralihkan, mampu melakukan banyak hal sekaligus, senang mengambil langkah pertama, tertarik pada perangkat elektronik, dan terlalu tinggi menaruh ekspektasi terhadap hal-hal yang berkaitan dengan mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat metode kuliah yang menarik, meyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan generasi muda saat ini sebagai bekal pengalaman mereka di masa depan. Proses pembelajaran tidak akan terlepas dari pengetahuan dasar dan pengalaman yang dimiliki oleh mahasiswa.

*E-learning* membuat mahasiswa menjalani pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran tatap muka biasa. Salah satu mata kuliah pertama yang menerapkan pembelajaran *e-learning* dengan platform lengkap di program studi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta yaitu mata kuliah Pengetahuan Tekstil yang dilaksanakan dengan penggunaan *e-learning* dengan platform seperti, LMS (*learning management system*), e-modul, video dalam bentuk youtube, zoom atau google meet, serta google classroom. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mencari lebih jauh bagaimana pengaruh *e-learning* terhadap pengalaman belajar mahasiswa pada mata kuliah teori Pengetahuan Tekstil oleh mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta angkatan 2021 sampai angkatan 2023. Penelitian ini hanya akan

membahas *e-learning* berdasarkan aspek interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan. Sedangkan aspek pengalaman belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah perubahan perilaku, perubahan nilai, sikap, dan keterampilan.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul seperti berikut:

1. Mahasiswa belum memanfaatkan teknologi internet dengan baik.
2. Mahasiswa belum menguasai dan belum terbiasa dengan pembelajaran *e-learning*.
3. Mahasiswa mudah bosan dan mudah teralihkan dalam pembelajaran *e-learning*.
4. Mahasiswa tidak banyak memiliki pengalaman menggunakan *e-learning*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti pembelajaran *e-learning* dalam aspek interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti pengalaman belajar berdasarkan aspek perubahan perilaku, perubahan nilai, sikap, dan keterampilan.
3. Responden penelitian adalah mahasiswa aktif Pendidikan Tata Busana angkatan 2021-2023 yang telah melaksanakan pembelajaran mata kuliah Pengetahuan Tekstil.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh *e-learning* mata kuliah Pengetahuan Tekstil terhadap pengalaman belajar mahasiswa?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh *e-learning* mata kuliah Pengetahuan Tekstil terhadap pengalaman belajar mahasiswa.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan referensi dalam kajian ilmu program keahlian tata busana terutama pada mata kuliah teori.
2. Bahan evaluasi pembelajaran *e-learning* pada mata kuliah teori Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta.

