

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Di dalam proses pendidikan, hasil belajar menjadi indikator penting dalam mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah diperoleh, dipahami, serta diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks akademik. Hasil belajar juga memberikan informasi tentang seberapa baik siswa memahami materi pembelajaran salah satu kendala dalam dunia pendidikan adalah rendahnya hasil belajar, dengan adanya hambatan tersebut menyebabkan menurunnya mutu pendidikan. Hasil belajar adalah ukuran seberapa baik seorang siswa melakukan apa yang mereka pelajari. Tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila siswa mencapai hasil belajar yang baik (Trygwell & Prosser, 1991).

Ada dua jenis faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni internal dan eksternal. Menurut Slameto, pada faktor eksternal sendiri ialah semua hal yang berasal dari luar diri seseorang yang mempengaruhi hasil belajar siswa (Slameto, 2015). Sedangkan menurut Alang, hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar umumnya disebabkan oleh faktor-faktor eksternal, antara lain penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat, pendekatan pembelajaran yang belum mampu membangkitkan motivasi belajar secara optimal serta pemilihan media pembelajaran yang kurang relevan. Dalam hal ini, pemilihan media pembelajaran yang relevan memiliki pengaruh dalam menentukan hasil pembelajaran (Alang, 2015).

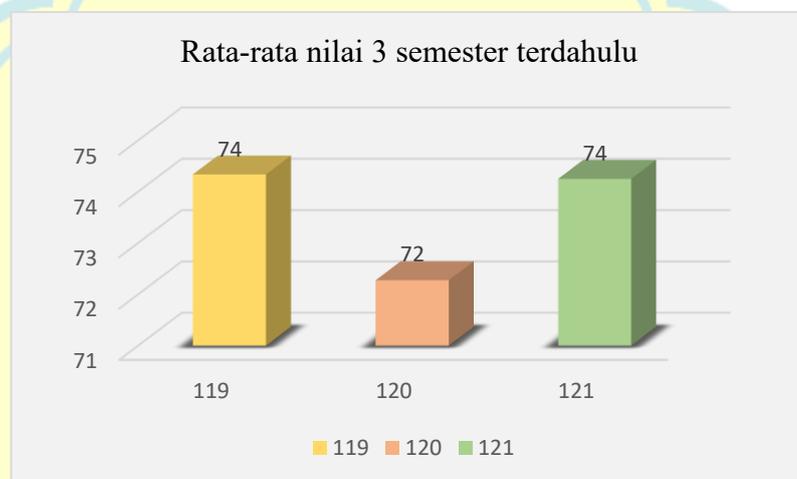
Dalam rangka mengembangkan pengetahuan peserta didik, diperlukan adanya berbagai upaya dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan hasil belajar. Perkembangan media pembelajaran yang digunakan baik di dunia akademis atau di sekolah, di mana pendidik, baik dosen maupun guru, dituntut untuk memanfaatkan

berbagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi, seperti presentasi interaktif (*PowerPoint*), video pembelajaran, dan media digital lainnya. Inovasi media pembelajaran ini bertujuan untuk menciptakan variasi dalam proses pembelajaran guna menghindari kejenuhan peserta didik serta meningkatkan hasil belajar yang pada akhirnya, seluruh upaya tersebut bertujuan untuk mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik secara optimal (Murni et al. 2023)

Menurut Wijaya penggunaan media digital *multimodal* yang terdiri dari gambar, video, teks, dan audio memiliki efek signifikan terhadap motivasi belajar, pemahaman materi serta hasil belajar pada peserta didik (Wijaya et al. 2025). Peningkatan elemen-elemen ini secara tidak langsung berkontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran mata kuliah *Fashion Merchandising* di Universitas Negeri Jakarta, yang menuntut pemahaman konsep-konsep visual, *tren mode*, dan strategi pemasaran *fashion* secara komprehensif. Pemanfaatan media digital diyakini mampu memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang bersifat praktis dan *visual*, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga bisa mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah *fashion merchandising*. Di Universitas Negeri Jakarta, mata kuliah *fashion merchandising* adalah salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa program studi S1 pendidikan tata busana yang diadakan pada semester keempat dan memiliki bobot 3 SKS.

Mata kuliah *fashion merchandising* memiliki peranan yang penting bagi mahasiswa Program studi S1 Pendidikan Tata Busana, karena dalam mata kuliah ini, mahasiswa diberikan materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) *Fashion Merchandising*, mengenai manajemen *retail*, yang mencakup materi-materi seperti pengantar manajemen *retail*, *size breakdown*, *retail collection*, *purchasing order*, *management inventory*, *visual merchandise* serta evaluasi kinerja retail. Mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini diharapkan mampu menguasai aspek seperti pengetahuan, pemahaman yang mendalam, serta peningkatan

kompetensi terkait pembelajaran *Fashion Merchandising*. Sebelumnya, pada pembelajaran mata kuliah *Fashion Merchandising* masih mengandalkan media pembelajaran konvensional, seperti file *Excel* dan *PowerPoint*. Media tersebut memiliki sejumlah keterbatasan, antara lain kurang interaktif, serta tidak mampu menyajikan materi secara kontekstual dan *visual* secara mendalam. Keterbatasan ini dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran serta menurunnya hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari data rata-rata hasil belajar selama 3 semester terdahulu sebagaimana data yang tersaji pada diagram berikut :



Gambar 1.1 Diagram hasil belajar pada 3 semester terdahulu.

Berdasarkan data rata-rata capaian hasil belajar mahasiswa selama tiga semester terakhir, terlihat bahwa capaian nilai masih berada pada kisaran yang relatif stagnan dan belum mencapai hasil yang maksimal. Pada semester 119 dan 121, rata-rata nilai mahasiswa tercatat sebesar 74, sementara pada semester 120 terjadi sedikit penurunan menjadi 72. Meskipun nilai tersebut tampak mendekati kategori cukup baik, namun capaian tersebut belum menunjukkan peningkatan yang signifikan secara konsisten. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya berhasil mengoptimalkan pemahaman mahasiswa secara menyeluruh, khususnya dalam mata kuliah yang bersifat aplikatif seperti *Fashion Merchandising*. Situasi ini menjadi indikator bahwa dibutuhkan upaya inovatif dalam pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan konteks industri. Salah satu

alternatif yang dapat digunakan adalah penggunaan media digital seperti *e-book Fashion Merchandise* yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih visual, kontekstual, dan menarik bagi mahasiswa.

Penyebaran kuesioner sebagai data pendukung dalam penelitian mengenai *e-book fashion merchandise* materi manajemen *retail* dan hasil belajar mahasiswa yang dilakukan secara terstruktur dan terarah oleh peneliti dan rekan peneliti terhadap 33 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana yang telah menempuh mata kuliah *Fashion Merchandising*, diperoleh temuan bahwa 51,5% mahasiswa masih mengalami kendala dalam proses pembelajaran mata kuliah tersebut. Selain itu, sebanyak 63,6% mahasiswa menyatakan kesulitan dalam mengakses atau menemukan sumber materi perkuliahan yang relevan. Bahkan, mayoritas responden (97%) mengungkapkan bahwa mereka masih membutuhkan sumber belajar tambahan guna menunjang pemahaman selama mengikuti perkuliahan *Fashion Merchandising*, kondisi ini menunjukkan bahwa keterbatasan sumber belajar dapat berdampak pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah *Fashion Merchandise*.

Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk elektronik yang lebih interaktif dan adaptif, yaitu *e-book Fashion Merchandise*. Media ini akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah *Fashion Merchandising*, namun, hingga saat ini masih belum ada penelitian yang secara spesifik menelaah sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik tersebut terhadap hasil belajar mahasiswa. Pada penelitian ini, Hasil belajar diukur melalui ranah kognitif pada level C1 (pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Aplikatif) dan C4 (Analisis), sesuai dengan cakupan materi pada *e-book Fashion Merchandise* yang meliputi materi Pengantar Manajemen *Retail*, *Retail Collection*, *Size Breakdown*, *Purchasing order*, *Inventory Management* dan *Replenishment*, *Visual Merchandising* dalam *Fashion Merchandise*, Evaluasi dan Analisa kinerja *Retail* dan Tren Masa Depan dalam *Retail Fashion*. Materi yang tercakup dalam *e-book Fashion Merchandise* sangat penting untuk dipelajari karena mencerminkan kompetensi dasar yang harus dikuasai

mahasiswa dalam memahami sistem kerja ritel fesyen secara menyeluruh. Topik yang dibahas pada *e-book* memberikan pemahaman teoritis dan praktis yang mendukung pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan *e-book Fashion Merchandise* terhadap hasil belajar mahasiswa guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif terkait pengaruh media tersebut dalam hasil belajar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar siswa menjadi faktor utama penyebab menurunnya mutu pendidikan.
2. Mahasiswa masih menghadapi kendala dalam proses pembelajaran, termasuk kesulitan dalam mengakses sumber materi yang relevan dan kebutuhan akan sumber belajar tambahan, yang berpotensi memengaruhi capaian hasil belajar pada mata kuliah *Fashion Merchandising*.
3. Belum diteliti lebih lanjut pengaruh penggunaan *e-book Fashion Merchandise* yang dapat mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah *Fashion Merchandising*.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari masalah-masalah yang sudah diidentifikasi, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Pengaruh *e-book fashion merchandise* terhadap Hasil belajar mahasiswa, diukur berdasarkan ranah kognitif level C1, C2, C3 dan C4, hal ini dikarenakan mencerminkan proses belajar yang utuh, sesuai dengan karakteristik mata kuliah *Fashion Merchandising*, dan mendukung pengembangan evaluasi yang komprehensif terhadap pengaruh media pembelajaran digital seperti *e-book*.
2. Sasaran penelitian ini dibatasi pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta yang sedang menempuh mata kuliah *Fashion Merchandising* pada semester genap 122 tahun akademik 2024/2025.

3. Bahasan materi pada *E-book* yakni Pengantar Manajemen *Retail*, *Retail Collection*, *Size Breakdown*, *Purchasing order*, *Inventory Management* dan *Replenishment*, *Visual Merchandising* dalam *Fashion Merchandise*, Evaluasi dan Analisa kinerja *Retail* dan Tren Masa Depan dalam *Retail Fashion*. *E-book* ini akan menjadi salah satu media pembelajaran bagi peserta didik pada mata kuliah *Fashion Merchandising* untuk mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah yang sudah dibatasi maka menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Pengaruh *e-book Fashion Merchandise* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh hasil belajar mahasiswa Tata Busana melalui media pembelajaran *e-book fashion merchandise* dengan kelebihan media *e-Book* yang akan berguna untuk pembelajaran *fashion merchandise*. Penelitian ini akan mengukur apakah media pembelajaran berbasis teknologi ini mampu membantu mahasiswa dalam memahami konsep *fashion merchandise* secara lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka manfaat dilakukannya penelitian ini, yaitu:

1. Memperluas pengetahuan dan memperluas pandangan tentang pembelajaran, terutama buku elektronik.
2. Membantu memahami faktor yang mendorong individu untuk belajar.
3. Membantu dosen dalam membuat kebijakan selama proses pembelajaran untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Dosen dapat mengadaptasi media pembelajaran agar lebih menarik dan relevan bagi siswa dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.