

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Pembelajaran merupakan proses penyaluran pengetahuan dari seorang pendidik agar terjadi proses pemberian ilmu pengetahuan, keahlian, dan pembentukan sikap serta kepercayaan diri pada mahasiswa. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Anisah & Ashoumi, 2020) bahwa proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Seorang guru selain dituntut untuk memilih dan menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, juga mampu memilih media pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan materi.

Pembelajaran pada abad 21 menuntut peserta didik untuk lebih kreatif, inovatif dan memanfaatkan teknologi secara optimal agar lulusan dapat memasuki dunia global yang akan datang. Sebagaimana yang disampaikan oleh Hanifa et al., (2021) dalam jurnal Pendidikan bahwa, pembelajaran abad 21 ialah pembelajaran yang mempersiapkan generasi untuk menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan global, yang dimana pada abad ini kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi yang memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran sangat diperlukan pada masa ini. Pemanfaatan media digital membuat pembelajaran literasi digital tidak dapat dihindari. Literasi digital merupakan upaya *to know, to search, to understand, to analyze, dan to use* teknologi digital (Setyaningsih et al., 2019). Pemahaman literasi digital yang baik akan berpengaruh pada kemampuan mengakses berbagai sumber pembelajaran yang berkualitas. Dengan literasi digital dapat memberikan banyak digital platform belajar untuk peserta didik menggali sumber

informasi. Banyak sistem dan aplikasi yang telah dikembangkan dalam upaya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah *Learning Management System (LMS)*. Universitas Negeri Jakarta sendiri telah meluncurkan LSM UNJ pada 2021 yang lalu. *Learning Management System* adalah salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran online atau daring (Fitriani, 2020).

Perlu adanya penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pembelajaran agar tidak tertinggal dari perkembangan teknologi. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran. Media Pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk terciptanya lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Pramesti Vidya Bhakti Eva et al., 2020). Untuk mendorong mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya dapat dilakukan dengan cara pembelajaran yang memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran modul berbentuk elektronik atau e-modul. Menurut Suliyanthini et al. (2021), modul dapat meningkatkan minat dan nilai kognitif mahasiswa. Beberapa penelitian lain juga telah menunjukkan bahwa modul ajar dapat digunakan sebagai bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (Nesri & Kristanto, 2020).

Program Studi S1 Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, memiliki mata kuliah praktik salah satunya mata kuliah Apresiasi Menghias Kain. Mata kuliah Apresiasi Menghias Kain merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana pada semester 4. Mata kuliah ini mempelajari tentang konsep menghias kain, teknik menghias kain pada tenun rapat, teknik menghias pada kain bagi, teknik menghias pada kain transparan (RPS Apresiasi Menghias Kain). Capaian pembelajaran pada mata kuliah ini yaitu mahasiswa mampu membuat produk lenan rumah tangga dan busana dengan teknik hiasan sulaman. Banyak berbagai macam jenis teknik hiasan sulaman salah satunya yaitu teknik hiasan

smock. Teknik hiasan smock merupakan teknik untuk membuat kerut-kerutan pada kain dengan terstruktur. Teknik smocking memiliki keunikan dimana terdapat bentuk tekstur yang dihasilkan pada permukaan kain. Aplikasi dari teknik smock sendiri sangat banyak dan bervariasi, mulai dari busana, cover seat, taplak meja, alas dan cover untuk telepon, tas, sepatu, sandal, sarung bantal dan lain – lain (Mawarni et al., 2021). Salah satu macam teknik hiasan smock yaitu smock Eropa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Apresiasi Menghias Kain, didapatkan hasil bahwa saat ini materi teknik hiasan smock belum adanya media pembelajaran e-modul yang digunakan dalam membantu pembelajaran di kelas atau secara mandiri. Belum ada media pembelajaran e-modul yang digunakan dalam membantu pembelajaran di kelas atau secara mandiri, sehingga peneliti ingin membuat E-modul sebagai media pembelajaran mahasiswa. E-modul dapat membantu mahasiswa dalam belajar secara mandiri sehingga berdampak pada hasil belajar mahasiswa yang dapat meningkat. Menurut Seruni et al., (2019), media yang dianggap efektif dan efisien untuk digunakan belajar mandiri adalah modul elektronik.

E-modul yang akan peneliti buat berisi materi teknik hiasan smock Eropa. Teknik hiasan smock merupakan salah satu teknik *surface design* yang membutuhkan keterampilan tangan dengan memberikan nilai-nilai keindahan pada permukaan kain. Menurut (Hariana, 2020) membuat *surface design* pada bahan tekstil merupakan bagian dari fashion busana sebagai upaya agar busana tersebut digemari banyak orang. Pengaplikasian teknik hiasan smock pada busana dapat memperindah busana tersebut dari motif yang dihasilkan dan memiliki nilai jual yang tinggi. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Susiana, 2022) bahwa seiring perkembangan teknik smocking mengalami kemajuan, dimana industri kreatif mampu memanfaatkan dan mengembangkan selebar kain menjadi suatu kreativitas yang memiliki nilai jual tinggi, selain itu smocking bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat memberikan suatu keindahan di dalam busana dengan berbagai

bentuk yang bervariasi. Teknik hiasan smock juga memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dalam proses pengerjaannya, maka diperlukan kesabaran dan ketelitian. Oleh sebab itu, sebagai mahasiswa tata busana merasa perlu membuat e-modul teknik hiasan smock yang menjelaskan langkah-langkah pembuatan teknik hiasan smock secara detail agar tingkat kesulitan dapat dikurangi. E-modul teknik hiasan smock dipilih agar memperkaya literasi digital mahasiswa dalam perkuliahan di Tata Busana.

Seiring berkembangnya teknologi, modul saat ini sudah banyak dikembangkan dari modul cetak menjadi modul elektronik atau e-modul. Sebagaimana yang disampaikan oleh Tania (2017) bahwa, pengembangan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya adalah pengembangan bahan ajar modul cetak menjadi modul berbasis elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah E-Modul. E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Elvarita et al., 2020). Berdasarkan penjelasan di atas peneliti ingin membuat media pembelajaran E-modul berbentuk *flipbook*. *Flipbook* merupakan tampilan buku digital berupa kumpulan lembaran – lembaran kertas yang dapat menyajikan dalam bentuk teks, gambar, video dan animasi serta dapat di buka bolak-balik seperti buku. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Rusnilawati & Gustiana, 2017) bahwa, salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Flipbook*. E-modul berbentuk *flipbook* disajikan dalam format digital, berisi materi teknik hiasan smock, berupa konsep teknik hiasan smock dan teknik hiasan smock Eropa yang berisi teks, gambar dan video dan dapat diakses melalui perangkat komputer atau perangkat digital lainnya.

E-modul berbentuk *flipbook* yang berisi materi teknik hiasan smock dipilih karena dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Hakam, 2021) media

pembelajaran menggunakan *flipbook* lebih dapat memahami materi yang diajarkan dengan tidak berisikan tulisan saja, namun juga berisikan gambar atau video yang berhubungan sesuai dengan materi. Dengan adanya video tutorial yang disajikan dalam e-modul berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran mata kuliah praktik teknik hiasan smock pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti. Tampilan media pembelajaran e-modul berbentuk *flipbook* ini juga sangat menarik dan interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Sa'diyah, 2021) penggunaan E-modul berbasis digital *flipbook* menjadi solusi cerdas menghadirkan suasana belajar yang menarik, interaktif dan menunjang pemahaman peserta didik secara materi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul “Penilaian Media Pembelajaran E-Modul Berbentuk *Flipbook* Pada Materi Teknik Hiasan Smock”. Penelitian ini penting untuk dilaksanakan karena dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil terkait layak atau tidaknya modul sebagai media pembelajaran materi teknik hiasan smock. Diharapkan E-modul ini juga dapat membantu mahasiswa mempelajari dan mempermudah dalam pembelajaran materi teknik hiasan smock, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih maksimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pada abad 21 kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi segala bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan.
2. Pemanfaatan media digital membuat pembelajaran literasi digital tidak dapat dihindari.

3. Belum adanya media pembelajaran E-modul berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran materi teknik hiasan smock, yang digunakan sebagai media pembelajaran mandiri atau di kelas oleh mahasiswa.
4. Penilaian media pembelajaran E-modul berbentuk *flipbook* pada materi teknik hiasan smock.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka penelitian dibatasi pada :

1. Modul yang akan dibuat adalah modul elektronik.
2. Materi E-modul hanya menyajikan materi Smock Eropa.
3. Pembuatan media pembelajaran E-modul berbentuk *flipbook* menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*.
4. Penilaian media pembelajaran E-modul berbentuk *flipbook* materi teknik hiasan smock berdasarkan karakteristik modul.
5. Penilaian media pembelajaran E-modul berbentuk *flipbook* materi teknik hiasan smock berdasarkan elemen multimedia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada batasan masalah diatas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut yaitu Bagaimana Penilaian Media Pembelajaran E-modul Berbentuk *Flipbook* pada Materi Teknik Hiasan Smock ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk memperoleh penilaian media pembelajaran E-modul berbentuk *flipbook* materi teknik hiasan smock berdasarkan karakteristik modul.
2. Untuk memperoleh penilaian media pembelajaran E-modul berbentuk *flipbook* materi teknik hiasan smock berdasarkan elemen multimedia.

1.6 Kegunaan Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

Sebagai bahan acuan pembelajaran materi teknik hiasan smock untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mempelajari serta mempraktikkan materi teknik hiasan smock, sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. Bagi Dosen

Sebagai media pembelajaran dalam proses pengajaran teknik hiasan smock di kelas, sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

3. Bagi Program Studi

Sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut dalam penilaian hasil belajar dan peningkatan proses pembelajaran khususnya pada mata kuliah apresiasi menghias kain materi teknik hiasan smock di Program Studi Tata Busana.