

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad 21 adalah era perkembangan teknologi yang luar biasa, ditandai oleh perkembangan teknologi yang tidak dapat diabaikan. Teknologi digital telah merubah banyak bidang kehidupan dalam masyarakat, khususnya pada bidang pendidikan. Sebagai contoh, media pembelajaran pertama yaitu buku teks. Pada tahun 1658 terbitlah sebuah buku teks anak-anak pertama yang ditulis oleh pendidik Ceko bernama Johan Amos Comenius (1592-1670) (shoffa, 2021). Namun saat ini sudah tersebar media pembelajaran elektronik yang dapat dengan mudah diakses dan dipelajari tanpa terbatasnya ruang dan waktu seperti e-modul. Perkembangan teknologi ini menuntut mahasiswa untuk dapat lebih membuka diri menghadapi perubahan-perubahan tersebut.

Perkembangan teknologi digital memiliki dampak positif bagi masyarakat, khususnya pada perguruan tinggi. Teknologi digital dapat dimanfaatkan oleh dosen dan mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak harus selalu tatap muka tapi dapat dilakukan secara online, seperti menggunakan *zoom meeting* ataupun *google meet*. Pembelajaran yang semula dilakukan di kelas sekarang harus dilakukan melalui daring (online) (Alif et al., 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, mendorong tergantikannya teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran (Winatha, 2018). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh mahasiswa yaitu modul. Modul kini telah bertransformasi menjadi bentuk elektronik, atau yang sering disebut sebagai e-modul (modul elektronik). E-modul merupakan suatu modul berbasis TIK, kelebihan dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi

tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana & Mahayukti, 2013).

E-modul merupakan suatu media pembelajaran yang interaktif, karena didalam e-modul dapat disisipkan media lain seperti gambar, animasi, audio, maupun video. Seperti yang di jelaskan oleh Ricu Sidiq & Najuah (2020) e-modul dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif misal aktif memperhatikan gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi warna atau bergerak, suara, animasi bahkan video dan film. Dengan adanya e-modul ini, dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar, karena tidak seperti media pembelajaran cetak lainnya, melalui e-modul mahasiswa tidak hanya terpaku pada teks dan gambar saja tetapi juga dapat melihat materi yang disuguhkan melalui video. Dengan peningkatan minat dalam belajar pada diri mahasiswa, maka akan mempengaruhi pula pada capaian hasil belajarnya. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Pazlina & Usmeldi (2020) menyatakan bahwa setelah siswa menggunakan E – Modul, adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dan rata rata nilai ketuntasan dari semua siswa telah memenuhi KKM berdasarkan uji post – test yang dilakukan terhadap siswa. Didalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Imansari & Sunaryantiningsih (2017) juga menyatakan bahwa penggunaan media e-modul interaktif dapat dikategorikan sangat baik dengan rata-rata skor 84,72%.

Program studi Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta yang di kelola dibawah Fakultas Teknik memiliki beberapa mata kuliah praktik, salah satunya yaitu Apresiasi Menghias Kain. Pada mata kuliah ini membahas tentang teknik menghias kain dengan menggunakan teknik sulaman dan di aplikasikan langsung untuk menghias suatu produk busana dan lenan rumah tangga.

Teknik sulaman ini merupakan salah satu teknik dari *surface design*. Dengan mengaplikasikan teknik sulaman kedalam suatu produk dapat meningkatkan nilai estetika dari produk tersebut. Menurut Marlianti & Handayani (2017) Keindahan pada teknik desain permukaan ini dilakukan untuk menghasilkan kualitas dan estetika tampilan desain permukaan tekstilnya. Dengan adanya mata kuliah ini, dapat menambahkan *skill* bagi mahasiswa

untuk memperkaya kualitas dan estetika produk yang diciptakannya agar dapat menghasilkan produk yang memiliki nilai jual lebih tinggi. Sulaman melekatkan merupakan salah satu contoh dari teknik *surface design* yang pengerjaannya mudah akan tetapi dapat meningkatkan nilai jual, seperti pada penerapan sulaman melekatkan pada *tote bag* ataupun pada sepatu. Oleh karena itu, mata kuliah Apresiasi Menghias Kain khususnya pada materi sulaman melekatkan ini sangat penting dan dibutuhkan oleh mahasiswa.

Namun pada praktik dikelas, masih terdapat beberapa mahasiswa yang kurang memahami cara pembuatan sulaman melekatkan. Terbukti dari hasil nilai yang diperoleh mahasiswa masih ada beberapa yang rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu, mahasiswa masih kurang memahami tentang karakteristik sulaman melekatkan, seperti salah satu contoh karakteristik dari sulaman melekatkan yaitu ragam hias yang tidak terputus masih kurang diperhatikan oleh mahasiswa. Oleh karena itu, dibutuhkannya media pembelajaran tambahan seperti e-modul untuk membantu mahasiswa mempelajari sulaman melekatkan secara mandiri dan lebih optimal.

Saat ini metode pembelajaran yang sedang diterapkan yaitu metode pembelajaran sinkron dan asinkron. Pembelajaran sinkron adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan jaringan internet dimana mahasiswa dan dosen berada dalam satu waktu yang sama. Metode pembelajaran ini biasanya menggunakan media seperti *google meet*, *video conference* dan *zoom meeting*. Berbeda dengan metode pembelajaran sinkron, pada metode pembelajaran asinkron mahasiswa dan dosen berada dalam waktu yang berbeda. Media yang biasa digunakan dalam metode pembelajaran asinkron yaitu *google classroom*. Pada pembelajaran asinkron, dosen dapat memberikan materi kepada mahasiswa melalui berbagai media, seperti modul, ppt, video, dan lain sebagainya. Hal tersebut memungkinkan mahasiswa dapat mengakses materi yang diberikan oleh dosen kapanpun dan dimanapun tanpa terikat waktu.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk membuat suatu media pembelajaran berupa e-modul apresiasi menghias kain materi sulaman melekatkan. E-modul ini akan disajikan dengan gambar dan video tutorial yang

jelas dan berwarna sehingga mahasiswa mudah untuk memahami setiap langkah pengerjaan sulaman melekatkan. Melalui e-modul ini diharapkan mahasiswa dapat menerima materi dengan optimal secara mandiri. E-modul ini juga diharapkan dapat menjadi solusi untuk membantu mahasiswa mempelajari dan menguasai mata kuliah Apresiasi Menghias Kain dengan lebih jelas dan detail.

E-modul ini akan dinilai sesuai dengan 3 aspek evaluasi e-modul, yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan kebahasaan, aspek kelayakan penyajian, serta 2 aspek penilaian yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Penilaian E-Modul Apresiasi Menghias Kain Materi Sulaman Melekatkan” dan diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan media pembelajaran mandiri bagi mahasiswa.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Masih banyak mahasiswa yang kurang memahami pembuatan desain sulaman melekatkan
2. Mengapa nilai hasil belajar sulaman melekatkan mahasiswa masih rendah?
3. Apakah dengan e-modul dapat meningkatkan nilai hasil belajar sulaman melekatkan?
4. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, mendorong tergantikannya teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada:

1. Penilaian e-modul apresiasi menghias kain hanya pada materi sulaman melekatkan
2. Penilaian e-modul dengan aspek evaluasi modul oleh Depdiknas yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kelayakan kebahasaan
3. Penilaian e-modul dengan aspek penilaian oleh Wahono, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah diatas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimanakah penilaian e-modul apresiasi menghias kain materi sulaman melekatkan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah ditemukan oleh peneliti, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh penilaian dari e-modul apresiasi menghias kain dengan materi sulaman melekatkan, agar dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bahan ajar yang akan digunakan dosen pengampu mata kuliah apresiasi menghias kain pada program studi Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta.

1.6 Kegunaan Penelitian

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan hasil dari penelitian ini yang berupa e-modul apresiasi menghias kain materi sulaman melekatkan.
2. Bagi mahasiswa, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi apresiasi menghias kain lebih baik dan lebih jelas lagi, sehingga mampu meningkatkan hasil capaian mahasiswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu siswa dapat lebih kreatif dan inovatis dalam mengembangkan teknik sulaman melekatkan.
3. Bagi dosen pengampu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk bahan ajar dalam proses kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi program studi, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut dalam penilaian hasil belajar dan peningkatan proses pembelajaran khususnya pada mata kuliah Apresiasi Menghias Kain di program studi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta.