

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang perkembangan informasi dan teknologinya berkembang pesat. Perubahan gaya hidup masyarakat Indonesia saat ini merupakan dampak dari perkembangan teknologi dan internet yang sangat pesat. Gaya hidup ini sangat erat hubungannya dengan busana, karena menunjang penampilan seseorang agar lebih menarik dan menjadi pencipta trend di masyarakat. Busana merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia disamping makanan dan tempat tinggal.

Merintis usaha di bidang busana memiliki peluang yang sangat besar melihat permintaan konsumen yang terus berkembang pesat dari tahun ketahun, sejalan dengan definisi - definisi yang dikemukakan di atas, maka perintisan pengembangan usaha busana adalah awal atau permulaan dalam mengerjakan suatu kegiatan membuka usaha. Pendirian suatu usaha yang memerlukan persiapan yang matang agar mendapatkan hasil yang baik.

Pengetahuan untuk mengembangkan usaha busana dapat dipelajari pada mata kuliah kewirausahaan dengan materi pengembangan usaha yang merupakan salah satu mata kuliah wajib dalam kurikulum program Studi Sekolah Tinggi Desain Interstudi. Perkuliahan kewirausahaan diselenggarakan pada semester 4 dengan bobot 4 SKS. Perkuliahan ini dapat dipelajari setelah melewati pembelajaran mengukur bisnis esential, workshop case study dan market size. Tujuan perkuliahan ini sesuai yang tercantum dalam rencana pembelajaran semester bahwa setelah menempuh perkuliahan kewirausahaan ini mahasiswa dapat lebih termotivasi untuk memulai berwirausaha sebagai bentuk kemandirian dan berkontribusi terhadap kesejahteraan pribadi, keluarga, maupun masyarakat.

Garis besar materi pengembangan usaha meliputi perkembangan industri usaha, peluang usaha, pengelolaan usaha busana, sistem usaha butik, manajemen usaha busana, sistem produksi garmen, sistem produksi tailoring juga dilengkapi dengan rangkuman dan evaluasinya. Pengetahuan tentang pengembangan usaha busana ini sangat berguna untuk memberikan pengetahuan tentang karakteristik bisnis busana sehingga dapat memetakan kemampuan yang dimilikinya, minat dan bakat yang ada, serta mengetahui persaingan yang ada dalam dunia bisnis busana.

Kemampuan yang diperoleh nantinya dalam pembelajaran ini dapat membantu mahasiswa dalam mengaplikasikan perencanaan usaha yang sudah dirancang dalam bidang industri busana sehingga nantinya punya gambaran dalam membuka usaha. Dengan demikian, diharapkan mahasiswa dapat pemahaman karakter bisnis busana yang tepat dalam mengembangkan potensi diri dan sumber daya yang dimiliki. Maka bagi mahasiswa pembelajaran ini bermanfaat sebagai kesiapan dalam merintis bisnis dibidang usaha busana sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang terus berinovasi mengikuti perkembangan zaman.

Peneliti melakukan penelitian di Sekolah Tinggi Desain Interstudi pada pembelajaran pengembangan usaha busana ditemukan beberapa permasalahan yaitu, hasil wawancara dengan Pak Pamuji Hartono, M.Sn selaku dosen kewirausahaan menyatakan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah ini, penyampaian materi masih dengan ceramah dan media yang digunakan juga terbatas dengan menggunakan *power point*. Melalui hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa mata kuliah kewirausahaan membutuhkan modul sebagai media pembelajaran agar lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Hasil angket mahasiswa yang telah mengikuti pembelajaran pengembangan usaha busana, bahan ajar yang diberikan berupa power poin seperti saat ini diharapkan dapat dikembangkan lagi lebih bervariasi, aplikatif dan dapat dipelajari mandiri. Hal ini menjadi permasalahan karena pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan saat ini, sehingga sangat perlu dikembangkan bahan ajar yang ada.

Masalah yang dinilai oleh peneliti dalam pola pengajaran memerlukan pengembangan model bahan ajar yang memperhatikan perbedaan kemampuan mahasiswa, mendukung pembelajaran mandiri, dan dapat memudahkan mahasiswa mempelajari materi pengembangan usaha busana dalam mata kuliah kewirausahaan dalam bentuk modul. Menurut Siang, Ibrahim, & Rusmono (2017) modul merupakan media yang bisa menghantarkan pesan kepada mahasiswa. Modul adalah media atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan pembelajaran, latihan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan digunakan secara mandiri (Hamdani, 2011). Menurut Kristanto (2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan teori diatas, maka peneliti menyimpulkan modul merupakan media pembelajaran yang menyampaikan bahan

pembelajaran yang sistematis dan menarik yang diharapkan dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran berupa modul yang diberikan pada mahasiswa ini menarik saat dipelajari, maka modul perlu dikombinasikan dengan media elektronik, yang sering disebut *electronic module (e-modul)*. *E-modul* adalah bahan ajar secara sistematis sehingga penggunaannya dapat belajar tanpa seorang fasilitator. Pengembangan bahan ajar ini dimaksudkan untuk membantu dan memudahkan mahasiswa belajar. Oleh karena itu, aktivitas pengembangan harus didasarkan pada berbagai teori tentang orang yang belajar, orang yang mengajar, dan aktivitas belajar itu sendiri. Bahan ajar yang baik menyediakan perangkat yang memudahkan pengguna untuk melihat kemanfaatan dan menggunakannya dalam praktek. Bahan ajar digital dalam bentuk elektronik menyediakan peluang untuk inovasi, meskipun hanya terhadap bagian - bagian kecil dari bahan ajar tersebut (Prastowo, 2011). Munir (2013) menambahkan, pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan mahasiswa dalam memahami materi yang dipelajari. Dari penjelasan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar digital dapat memberi peluang untuk inovasi dalam penyampaian materi kepada mahasiswa.

Materi disampaikan menjadi lebih menarik dengan memberikan pendekatan *hypercontent* mengarahkan desain modul diperkaya oleh sumber belajar di dunia maya dengan menggabungkan dunia sesungguhnya. Caranya dengan membuat tautan ke laman website, saluran YouTube, dan lainnya melalui URL, QR code dan sejenisnya. Makna *hypercontent* diadopsi dari membaca secara digital yang bersifat non-linear. *E-Modul hypercontent* menggabungkan antara hypertext, hypermedia, dan hyperlink menjadi satu bagian sehingga mampu memperkaya isi materi pada *e-modul*.

Modul *hypercontent* secara sederhana dapat dipahami sebagai konsep yang menjalinkan satu materi dan materi lain secara simultan dalam satu program teknologi digital tertentu (Prawiradilaga et al.,2017). Penggunaan *e-modul hypercontent* dapat digunakan melalui komputer dekstop ataupun dengan menggunakan *smartphone*. Dewasa ini, terdapat lebih dari 1.91 milyar pengguna *smartphone* di seluruh dunia atau hampir 25% populasi dunia dan jumlah ini pun diperkirakan akan terus bertambah (Young, 2015). Dari penjelasan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa *e-modul hypercontent* konsep yang menjalinkan satu materi dan materi lain dengan menggunakan *smartphone* atau teknologi saat ini. Kelebihan dari *e-modul hypercontent* adalah kebebasan dari pembaca untuk membaca atau mempelajari materi lebih dalam yang terdapat pada modul tersebut tanpa harus mengikuti urutan atau susunan materi untuk dipelajari dan materi dapat di akses secara online atau daring.

Karakteristik belajar dan kemampuan otak setiap anak berbeda - beda dalam menyerap, mengolah, dan menyampaikan informasi. Sehingga pengembangan media pembelajaran *e-modul hypercontent* perlu dilakukan pada pembelajaran pengembangan usaha busana di Sekolah Tinggi Desain Interstudi.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat pada mahasiswa sebagai berikut:

1. Pembelajaran kewirausahaan di Sekolah Tinggi Desain Interstudi belum dimilikinya modul membahas tentang pengembangan usaha dibidang busana.
2. Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan saat ini membutuhkan bahan ajar pendukung seperti *e-modul hypercontent* yang dapat di pelajari mandiri, namun belum adanya *e-modul*.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya pelebaran masalah pada penelitian, sehingga batasan masalah ada penelitian ini adalah mengembangkan *e-modul* berbasis *hypercontent* pada pembelajaran pengembangan usaha busana di Sekolah Tinggi Desain Interstudi.

## **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini membatasi dengan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media bahan ajar *e-modul hypercontent* pada pembelajaran kewirausahaan dalam materi pengembangan usaha busana?
2. Bagaimana kelayakan media *e-modul hypercontent* untuk digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan dalam materi pengembangan usaha busana?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan *e-modul hypercontent* dalam pembelajaran kewirausahaan dalam materi pengembangan usaha busana?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan mampu memecahkan masalah yang ada sehingga perlu pengembangan teori dan pemecahan yang disalurkan melalui dunia pendidikan yaitu untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran dalam penyampaian materi pengembangan usaha busana berbentuk *e-modul hypercontent*.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-modul hypercontent* untuk digunakan dalam pembelajaran pengembangan usaha busana.
3. Mengetahui efektifitas media *e-modul hypercontent* untuk digunakan dalam pembelajaran pengembangan usaha busana pada mahasiswa.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi dosen, menjadi materi bahan ajar yang bisa diajarkan ke mahasiswa.
2. Bagi mahasiswa, mempelajari materi pengembangan usaha busana menggunakan *e-modul hypercontent*.
3. Bagi peneliti, mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari saat kuliah.
4. Penelitian ini penting sebagai sarana pembelajaran di dalam pengembangan usaha busana pada mahasiswa.
5. Materi yang diberikan meningkatkan *digital literasi*.

## 1.7 State Of The Art

Penyusunan tesis ini mengambil beberapa referensi artikel penelitian sebelumnya dalam mengembangkan media yaitu :

Pertama, “Pengembangan e-modul interaktif berbasis case (*creative, active, systematic, effective*) sebagai alternatif media pembelajaran geometri transformasi untuk mendukung kemandirian belajar dan kompetensi mahasiswa”. Pada artikel ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa, sebagian besar mahasiswa lebih tertarik perkuliahan geometri transformasi yang memanfaatkan bahan ajar modul dalam bentuk elektronik interaktif (e-modul interaktif) yang memungkinkan mahasiswa belajar mandiri dan mudah memahami. Perlu dikembangkan bahan ajar yang mudah dipahami, yaitu e-modul interaktif. Hasil tahap design, perancangan draft awal e-modul interaktif (Walida & Abidin, 2017).

Kedua, “Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Modul Berpendekatan *Hypercontent*”. Penelitian ini membahas tentang model *hypercontent* memberikan kesempatan sesuai kebutuhan belajar. Pendekatan *hypercontent* mengarahkan desain modul yang diperkaya oleh sumber sumber belajar di dunia maya. Caranya dengan membuat tautan ke laman website, saluran YouTube, dan lainnya melalui URL, QR code dan sejenisnya. Pendekatan *hypercontent*

dipadukan dengan pendekatan technological, pedagogical, content knowledge. Hal ini memberikan kesempatan bagi para pembaca untuk mempelajari modul ini dari mana saja (walau disarankan dimulai dari unit Pengetahuan Prasyarat terlebih dahulu). Dengan kata lain, otonomi belajar sepenuhnya ditangan pembaca, sehingga memang tidak harus urut dalam membacanya (Ernawati, 2012).

Ketiga, artikel dengan judul “Pengembangan model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah manajemen usaha butik guna percepatan penumbuhan wirausahawan baru” Pengembangan model pembelajaran ini berorientasi pada pemecahan masalah untuk meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa sampai pada tingkat yang cukup tinggi. Namun, minat yang tinggi tersebut umumnya belum mampu menggerakkan mereka untuk benar - benar mampu dan berani membuka usaha. Dengan model terobosan yang berani dan efektif mampu mencetak wirausahawan baru di kalangan mahasiswa selagi mereka menyelesaikan studinya dengan memberikan faktor pemicu berupa bantuan pinjaman modal awal pembukaan unit usaha baru. Hasil angket menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa untuk berwirausaha dengan membuka usaha baru setelah dilakukannya uji coba model pembelajaran telah berhasil mendirikan sebuah usaha butik menjadi meningkat dari kategori sedang menjadi sangat tinggi (Rusijono & Hidayat, 2020).

Penelitian 1-3 di atas, digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan bahan ajar yang dipakai dalam pembelajaran pengembangan usaha busana. Peneliti membuat *e-modul* sebagai buku panduan hal ini sejalan dengan penelitian pertama yang membutuhkan media yang menjelaskan prinsip – prinsip dalam pengembangan usaha busana secara detail. Persamaan dari penelitian kedua adalah menggunakan model *hypercontent* yang memanfaatkan teknologi agar penggunaan *e-modul* menjadi lebih efektif dengan memberikan kesempatan sesuai kebutuhan belajar. Dengan demikian, pembuatan *e-modul* dapat bereksplorasi dengan mengarahkan desain modul diperkaya oleh sumber sumber belajar di dunia maya.

Persamaan lainnya yaitu pengembangan model pembelajaran pengembangan usaha ini dapat meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa sampai pada tingkat yang cukup tinggi dan akhirnya dapat benar-benar mampu dan berani membuka usaha. Walaupun memiliki persamaan dalam mengembangkan *e-modul* pada pengembangan usaha busana, namun ketiga penelitian ini tidak bisa diimitasi secara mutlak karena disini peneliti mengkombinasikan ketiga artikel ini agar dapat menghasilkan media pembelajaran *e-modul hypercontent* yang mendukung kemandirian belajar dan dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih berpusat pada mahasiswa sehingga makin banyak yang dapat menggunakan, mempersiapkan konsep dalam membuka usaha setelah menyelesaikan perkuliahannya.