

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan termasuk aspek penting di Indonesia. Seperti yang telah disebutkan dalam UUD 1945 pasal 31 Ayat 1: “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Artinya, pendidikan adalah hak yang wajib didapatkan oleh setiap individu di Indonesia. Menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, pendidikan adalah sebuah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara aktif melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Heinich dalam (Arsyad, 2011: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Semenjak pandemi yang melanda secara global pada tahun 2020, pendidikan termasuk aspek yang terkena dampaknya, terutama pendidikan yang memiliki kelas praktik. Pada jurnal yang berjudul “*Impact Of Covid-19 Pandemic On The Education Of Undergraduate Textile Students And Its Relative Effects*” menyatakan bahwa 110 mahasiswa program studi Tekstil berbagai perguruan tinggi di India seperti VJTI di Mumbai, SGGGS di Nanded, AEC di Buldana, dan SVVV di Indore, terkena dampak dari pandemi, khususnya yang berkuliah di tingkat *undergraduate*. Mereka mengalami kesulitan dengan pembelajaran daring dan praktik kerja lapangan, yang berdampak negatif pada keadaan psikis mereka (Thakur & Basu, 2021).

Hal ini dikemukakan kembali oleh (Awad et al., 2021) dalam artikel yang berjudul “*How COVID-19 affects fashion design education*”, di mana artikel ini membahas bagaimana pandemi mempengaruhi berbagai aspek pendidikan desain mode, termasuk komponen praktik. Demonstrasi langsung, eksperimen dan kerja

kelompok sulit dilakukan secara *online*. Mahasiswa kesulitan mencari bahan dan membuat sampel untuk tugas tanpa akses fasilitas kampus.

Lebih lanjut, laporan ilmiah yang diangkat oleh (Zaimudin et al., 2021) yang berjudul “*Distance Education: The Challenges And Effects Of The Covid-19 Pandemic Among Fashion Students In Malaysia*” menyatakan dampak pandemi terhadap mahasiswa *fashion* di Malaysia adalah pembelajaran praktik menjadi daring. Kendala yang didapati antara lain internet yang kurang stabil, susahnya adaptasi dengan aplikasi yang baru, serta terbatasnya ruang komunikasi yang menyebabkan mahasiswa kesulitan untuk memahami materi praktik dan menanyakan secara langsung kepada dosen. Banyak mahasiswa yang mendapatkan nilai performa rendah dikarenakan fasilitas yang disediakan di kampus (seperti mesin jahit) tidak dapat digunakan di rumah. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pandemi terhadap kesehatan mental mahasiswa yang menyebabkan mereka tidak tertarik untuk belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rafik et al., 2021) di India yang berjudul “*Challenges and issues faced by students in technical courses during COVID-19 pandemic*” mewawancarai mahasiswa desain mode selama pandemi. Sebagian besar responden melaporkan bahwa memindahkan kelas praktik secara *online* berdampak negatif terhadap hasil belajar karena kurangnya pengalaman langsung dan bimbingan dari dosen.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khairun Nisa (2020), menunjukkan bahwa kendala terbanyak yang dihadapi mahasiswa saat pembelajaran daring adalah kurang pahamnya mahasiswa terhadap proses atau langkah kerja praktikum, karena tidak terlibat dalam praktik secara langsung. Salah satu solusi yang diberikan adalah memperbanyak penggunaan media elektronik sebagai referensi dari tugas praktikum. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Prawanti dan Sumarni (2020), di mana dampak pembelajaran daring terhadap pelajaran praktik adalah keterampilan yang seharusnya dikuasai peserta didik menjadi tidak maksimal.

Universitas Negeri Jakarta merupakan salah satu universitas yang ikut turut serta melakukan kegiatan pembelajaran secara daring selama pandemi. Seperti yang

telah dipaparkan pada beberapa jurnal di atas, dampak pembelajaran daring terhadap pelajaran praktik juga menjadi kendala dalam kegiatan belajar mengajar pada Program Studi Pendidikan Tata Busana mata kuliah Busana Pria. Mata kuliah Busana Pria berisi materi dan konsep dasar mengenai busana pria, salah satunya adalah kemeja pria. Kemeja pria memiliki bentuk kerah standar, yaitu kerah dengan penegaknya, dan lengan panjang dengan manset. Tingkat kesulitan kemeja pria berlengan panjang terletak pada hasil kerah dan manset. Kemeja yang mempunyai kualitas yang baik akan ditentukan oleh hasil jahit kerah dan manset (Wening, 2013).

Berdasarkan wawancara peneliti terhadap dosen pengampu mata kuliah Busana Pria (lampiran 1), menunjukkan bahwa ada beberapa hambatan yang terjadi saat proses pembelajaran mata kuliah tersebut. Salah satunya adalah masih ada 13% mahasiswa yang belum menuntaskan pembelajaran dalam aspek kognitif maupun psikomotorik, sehingga masih belum memenuhi kriteria kelulusan mata kuliah Busana Pria, khususnya materi kemeja. Selama ini, dosen pengampu mata kuliah sudah berupaya untuk mengatasi kendala tersebut dengan memberikan *handout pdf* dan video tutorial.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sulistiyaningsih (2017), sebanyak 61,29 % siswa mengalami kesulitan belajar menjahit kemeja pria dalam teknik menjahit *dog house* dan ketika membedakan antara kanan dan kiri ketika menentukan belahan manset. Dengan kata lain, banyak siswa yang belum memahami bagaimana cara menjahit manset kemeja dengan baik. Lebih lanjut, dikarenakan penggunaan media untuk menyampaikan materi hanya mengandalkan media papan tulis, sedangkan materi yang disampaikan adalah materi praktik menjahit kemeja, sehingga kurang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran menjahit kemeja pria di kelas. Dengan kata lain, kendala penyampaian materi juga mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terkait materi praktik.

Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran untuk mengulang materi kemeja yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Salah satunya dalam bentuk elektronik yaitu *e-modul*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Uswatun Hasanah, et al. (2020) yang menyarankan penggunaan

e-modul interaktif dan materi pembelajaran virtual untuk meminimalisir gangguan praktik selama pandemi. Roula Awad et al. (2021) merekomendasikan penggunaan tutorial video, demonstrasi virtual dan *e-learning tools* untuk membantu mahasiswa desain mode menyelesaikan tugas praktik mereka secara *online*. Selanjutnya, Nazia Rafik, et al. (2021) menyarankan penggunaan demonstrasi video, simulasi dan laboratorium virtual untuk menggantikan praktik langsung, serta pengembangan modul *self-paced e-learning*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Putrisari (2019) dapat disimpulkan bahwa kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran elektronik interaktif memiliki peningkatan dalam hasil belajar dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran media elektronik interaktif. Lebih lanjut, hasil penelitian yang dilakukan oleh Kalimatus Sa'diyah (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran *e*-modul berbasis digital *flipbook* termasuk dalam kategori valid dan layak secara teoritis serta respons peserta didik sebesar 82% terhadap pertanyaan positif dan 39% pada pertanyaan negatif menunjukkan bahwa *e*-modul ini masuk ke kategori layak secara empiris.

Menurut Bloom dan koleganya dalam Bloom et al. (1956), hasil belajar dapat diukur dengan beberapa aspek, seperti aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Aspek kognitif terdiri 6 tingkatan, yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan Evaluasi (C6). Dalam penelitian ini, indikator yang akan digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan *e*-modul adalah dengan menganalisis hasil belajar mahasiswa yang diukur melalui aspek kognitif mahasiswa, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis (C1-C4) yang dirangkum dalam instrumen berupa tes objektif.

Menurut Susanto (2015), anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Sedangkan dalam mencapai tujuan tersebut, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis siswa, sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor instrumental meliputi gedung, sarana fisik kelas, alat pembelajaran, media

pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Menurut Seels dan Glasgow dalam Azhar Arsyad (2011: 33), media pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Dalam media tradisional, terdapat beberapa jenis, salah satunya adalah media cetak seperti buku teks, **modul**, *workbook*, majalah ilmiah, *hand-out*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh media pembelajaran modul elektronik (*e-modul*) terhadap mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Busana Pria pada semester 118. Pada mata kuliah Busana Pria ini, sudah terdapat *e-modul* kemeja yang telah dikembangkan dan telah memenuhi kriteria sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Fariskanur, 2023). Akan tetapi, *e-modul* tersebut belum teruji dalam peningkatan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, peneliti ingin melihat pengaruh *e-modul* terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa dalam materi kemeja pada mata kuliah Busana Pria.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam pemahaman prosedur praktikum menjahit kemeja selama pembelajaran daring berlangsung
2. Diperlukan media pembelajaran elektronik dalam bentuk *e-modul* untuk memberikan langkah prosedur pembuatan kemeja secara spesifik agar dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa
3. Pengaruh *e-modul* Kemeja terhadap hasil belajar mahasiswa

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Pengaruh *e*-modul terhadap hasil belajar diukur berdasarkan aspek kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis (C1-C4)
2. Target penelitian dibatasi hanya kepada mahasiswa Pendidikan Tata Busana UNJ yang sedang mengikuti mata kuliah Busana Pria pada semester genap 118 tahun ajaran 2022/2023.
3. Materi *e*-modul Busana Pria khusus menjelaskan topik seputar kemeja pria.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka perumusan masalah yang didapat adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan *e*-modul kemeja yang dikembangkan terhadap hasil belajar pengetahuan dan pemahaman membuat kemeja mahasiswa yang diukur berdasarkan tes objektif?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin peneliti capai yaitu:

1. Menghasilkan *e*-modul Kemeja yang bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata kuliah Busana Pria di Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta
2. Mengidentifikasi hasil belajar mahasiswa kelas Busana Pria setelah menggunakan *e*-modul Kemeja.
3. Mengidentifikasi pengaruh penggunaan *e*-modul Kemeja pada mahasiswa Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta yang sedang mengampu mata kuliah Busana Pria pada semester 118 tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi Mahasiswa

Kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah busana pria serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara terus menerus ke depannya.

2. Bagi dosen Pendidikan Tata Busana

Kegunaan dari penelitian ini bagi dosen dan akademisi ialah diharapkan dapat menjadi acuan baru dalam kegiatan pembelajaran terutama di mata kuliah Busana Pria

