

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini pendidikan di Indonesia telah memanfaatkan teknologi digital yang membantu dalam kegiatan pembelajaran. Didukung oleh pendapat Tondeur et al., dalam Lestari (2018) yang menyatakan bahwa dalam lembaga pendidikan, teknologi digital mulai digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana untuk mengakses informasi) ataupun sebagai alat pembelajaran (sarana untuk penunjang kegiatan belajar dan penugasan). Adanya penggunaan teknologi dalam pendidikan tersebut diharapkan dapat menarik minat mahasiswa dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk mengikuti perkembangan dunia kerja industri. Adapun tuntutan dalam dunia kerja industri tersebut dapat terpenuhi jika lulusan mahasiswa dibentuk dari proses pendidikan yang memenuhi standar pendidikan 4.0, yang menggunakan teknologi digital (*cyber system*). Maka sangat diperlukannya memfasilitasi kegiatan pembelajaran mahasiswa dengan menyediakan sumber belajar berbasis teknologi (Surani, 2019).

Menurut Narti (2016), teknologi yang semakin maju dapat dijadikan sebagai sarana yang efektif dan efisien bagi pengajar atau dosen untuk menjelaskan materi kepada mahasiswa. Mahasiswa dapat menjadikan teknologi tersebut sebagai sarana belajar mandiri selain mendapatkan pembelajaran dari dosen. Hal ini juga merupakan upaya dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Kualitas pembelajaran tersebut dapat dilihat dari tingkat efektifitas proses pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran yang dilakukan dapat menjadi sarana mahasiswa untuk aktif berinteraksi dengan berbagai macam sumber belajar dan tidak hanya bergantung dengan tenaga pendidik atau dosen (Cholik, 2017). Adapun proses pembelajaran dapat berpengaruh pada keberhasilan mahasiswa, maka mahasiswa perlu berinteraksi dengan sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nuryasana & Desiningrum, 2020).

Sumber belajar yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yaitu dengan menggunakan bahan ajar. Secara garis besar, bahan ajar terdiri dari aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap yang harus dipelajari peserta didik untuk mencapai standar kompetensi yang ditentukan (Fitriansyah, 2019). Melalui bahan ajar yang bersifat tersusun dan sistematis, maka diharapkan dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa. Menurut Praswoto (2011), terdapat dua jenis bahan ajar yaitu bahan ajar cetak (modul, lembar kerja siswa (LKS), *handout*, buku teks, dan lain sebagainya) dan bahan ajar non cetak (bahan ajar berbasis audio, berbasis *visual* / video, dan berbasis komputer). Pemilihan bahan ajar yang tepat dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran. Maka, bahan ajar yang digunakan perlu memiliki daya tarik agar mahasiswa dapat lebih termotivasi dalam proses belajar, salah satunya yaitu menggunakan modul.

Penggunaan modul tidak hanya untuk meningkatkan minat mahasiswa, modul yang digunakan dalam pembelajaran harus dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang akan dipelajari. Menurut Ruhayat dalam Najuah et al., (2020), penggunaan modul dapat memungkinkan peserta didik belajar secara konsisten meski perlahan, karena pada modul terkandung materi yang dipecah menjadi unit terkecil atau lebih spesifik sehingga dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan utama dari keberadaan modul yang menginginkan pembaca dapat menyerap materi atau bahan yang disajikan secara mandiri (Daryanto, 2013).

Modul yang pada umumnya berformat cetak kemudian mulai berganti menjadi modul elektronik (*e-modul*), karena dibutuhkannya inovasi baru yang dapat memudahkan kegiatan pembelajaran sesuai perkembangan zaman. Didukung oleh pernyataan Wena dalam Najuah et al., (2020) bahwa perpaduan bahan ajar dengan media komputer/elektronik yang adaptif terhadap perkembangan teknologi diyakini mampu menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi peserta didik, sehingga memungkinkan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Maka dari itu, penggunaan *e-modul* relevan untuk digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran. Seperti pada program studi Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta yang juga memerlukan bahan ajar berupa *e-modul*

karena dapat digunakan lebih fleksibel yang tidak dibatasi tempat dan waktu, sehingga dapat memudahkan kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Desain Hiasan.

Mata kuliah Desain Hiasan merupakan mata kuliah teori dan praktik yang mempelajari tentang pengetahuan desain hiasan busana dan lenan rumahtangga yang bertujuan agar mahasiswa dapat menjelaskan konsep unsur dan prinsip desain, ragam hias/ motif, pola hias, dan penerapan hiasan dengan teknik sulaman. Namun berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Desain Hiasan, dalam mata kuliah Desain Hiasan ini belum terdapat bahan ajar berupa modul elektronik (*e-modul*), sehingga pengadaan *e-modul* diperlukan agar dapat digunakan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan kapan pun dan dimana pun. Sebagai upaya mewujudkan sumber daya yang lebih siap menghadapi tantangan zaman, maka *e-modul* perlu membahas materi yang mampu memberikan kesempatan dan pengalaman belajar kepada mahasiswa pada level lebih tinggi. Adapun materi pembelajaran dalam mata kuliah Desain Hiasan yang perlu dipertimbangkan yaitu materi desain motif.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari dosen pengampu mata kuliah Desain Hiasan bahwa pembelajaran materi desain motif masih menggunakan proses desain secara manual dan belum menggunakan teknik digital, sedangkan pada perkembangan zaman saat ini pemanfaatan teknologi digital menjadi hal yang sangat dibutuhkan. Didukung oleh pernyataan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) bahwa penguasaan literasi digital merupakan salah satu hal penting yang seharusnya dimiliki seseorang untuk dapat berpartisipasi dalam era teknologi saat ini dengan menggunakan aplikasi pendukung tertentu. Selain itu, didukung oleh pernyataan Nurmalina, et al (2022), bahwa literasi digital dapat membantu dalam proses pendidikan dan karier pada masa depan, dimana banyak hal yang bisa dilakukan secara digital, mulai dari membuat catatan, tugas menulis, hingga mendesain. Maka dengan adanya pengadaan materi desain motif dengan teknik digital ini diharapkan dapat membuat mahasiswa semakin berkembang pada era teknologi, sehingga materi desain motif relevan jika digunakan dalam pembuatan bahan ajar *e-modul*.

Aplikasi pendukung yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran materi desain motif yaitu dengan memanfaatkan komputer grafis. Komputer grafis menjadi populer di kalangan para desainer karena selain dapat mempermudah pekerjaan, tampilan gambar yang dihasilkan juga lebih sempurna. Adanya teknologi digital tersebut membuat desainer lebih leluasa dalam mengekspresikan diri dalam mengerjakan tugasnya dengan membuat variasi, modifikasi, dan kreasi digital sesuai yang dikehendaki (Sunarya, 2014). Maka dari itu, pembuatan desain motif kini lebih mudah dengan memanfaatkan komputer grafis atau yang disebut dengan desain digital. Adapun pembuatan desain digital salah satunya dapat dilakukan dengan bantuan perangkat lunak (*software*) Adobe Illustrator. Menurut Pasaribu (2020) bahwa Adobe Illustrator merupakan aplikasi berbasis vektor yang banyak digunakan oleh desainer di seluruh dunia. Adobe Illustrator dapat digunakan untuk membuat desain motif dengan ukuran yang presisi dan hasil desain yang tajam dengan penggunaan *tools* yang mudah. Didukung oleh pernyataan Damayanti (2023) bahwa Adobe Illustrator memiliki beragam fasilitas atau fitur yang mudah digunakan, terutama dalam sistem pengelompokan fasilitas yang terbagi dalam menu, palet warna, *toolbox* dan sebagainya. Oleh karena itu *software* Adobe Illustrator turut digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran pembuatan desain motif guna mengembangkan kreativitas mahasiswa.

Pembuatan *e-modul* dalam penelitian ini menggunakan *software* Adobe Illustrator sebagai alat mendesain motif dan tampilan *e-modul*, *software* Microsoft Word untuk penulisan teks materi dan penyusunan *layout e-modul*, serta menggunakan aplikasi CapCut untuk penyusunan video pembelajaran dalam *e-modul*. Menurut Abidin (2014), bahan ajar yang baik dapat dilihat dari segi materi, penyajian, dan kebahasaan. Adapun untuk menghasilkan *e-modul* pembelajaran yang mampu memerankan fungsi dan perannya dalam pembelajaran yang efektif, *e-modul* perlu memperhatikan beberapa elemen yaitu format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), serta konsistensi (Daryanto, 2013).

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui penilaian *E-Modul* Desain Motif. *E-modul* perlu dinilai oleh panelis ahli untuk mendapatkan bahan ajar yang layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. *E-modul* dinilai berdasarkan aspek bahan ajar yaitu

indikator aspek materi, aspek penyajian, dan aspek kebahasaan. Selain itu, *e-modul* juga dinilai berdasarkan aspek elemen mutu *e-modul* yaitu indikator format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), serta konsistensi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penilaian *e-modul* desain motif berdasarkan aspek bahan ajar dengan indikator aspek materi, aspek penyajian, dan aspek kebahasaan?
2. Bagaimanakah penilaian *e-modul* desain motif berdasarkan berdasarkan aspek elemen mutu *e-modul* dengan indikator format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), serta konsistensi?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Desain motif dibatasi pada sumber ide motif kain tradisional Indonesia, yaitu motif batik dan motif tenun.
2. *E-modul* akan dibuat menggunakan alat bantu *software* Adobe Illustrator dalam mendesain motif.
3. Penilaian *e-modul* desain motif akan dinilai berdasarkan aspek bahan ajar yaitu indikator aspek materi, aspek penyajian, dan aspek kebahasaan.
4. Penilaian *e-modul* desain motif akan dinilai berdasarkan aspek elemen mutu *e-modul* yaitu indikator format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), serta konsistensi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah yaitu “Bagaimanakah penilaian *E-Modul* Desain Motif Mata Kuliah Desain Hiasan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil penilaian *e-modul* desain motif mata kuliah desain hiasan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi peneliti. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman langsung untuk meneliti tentang materi desain motif.
2. Bagi pendidik. Penelitian ini dapat dijadikan alternatif baru sebagai referensi tambahan dalam menyampaikan materi pada mata kuliah Desain Hiasan.
3. Bagi mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan mempermudah proses pembelajaran mata kuliah Desain Hiasan dengan *e-modul* desain motif.

