

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki era digitalisasi kian menuntut bidang pendidikan untuk terus berkembang dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sebagaimana terjadinya revolusi industri 4.0 telah membawa banyak perubahan yang mana teknologi memiliki peran penting dan menjadi penggerak utama perubahan yang masif pada bidang pendidikan. Strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di era revolusi industri 4.0 yaitu (1) membantu mahasiswa dalam belajar, (2) memberikan kesempatan mahasiswa untuk berkembang dan berprestasi, (3) penguatan pendidikan karakter (PPK), (4) melek teknologi, dan (5) menjadi guru efektif (Astuti et al., 2019). Dalam menetapkan strategi pembelajaran yang efektif pada revolusi 4.0, salah satu caranya adalah dengan adanya teknik penyampaian pesan atau materi ajar yang efektif untuk mendukung interaksi antara pendidik dan juga mahasiswa (Iswara & Rosnelli, 2015). Hal tersebut diwujudkan dengan cara belajar yang mulai terdigitalisasi.

Cara belajar pada era revolusi industri 4.0 ini sering disebut *digital native* yaitu kondisi dimana generasi muda saat ini hidup dengan internet dan benda digital lainnya yang menjadi bagian keseharian pada segala aktivitasnya (Pratiwi & Indana, 2022). Oleh sebab itu, bahan ajar yang cocok menunjang pembelajaran pada era ini tentunya harus sepadan dengan kondisi yang ada yaitu tidak terlepas dari internet dan benda digital seperti *smartphone*, laptop atau komputer.

Mufidah (2014) menyebutkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat alat atau media yang berisikan materi pelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu pendidik dan mempermudah mahasiswa untuk memahami materi belajar. Aisyah et al. (2020) menyebutkan bahwa bahan ajar berguna sebagai panduan dan alat evaluasi hasil belajar bagi pendidik dan mahasiswa.

Salah satu bahan ajar yang dapat memfasilitasi karakteristik dan gaya belajar generasi *digital native* adalah bahan ajar yang menggabungkan beberapa jenis media (teks, gambar, audio, animasi, dan video) dan memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan materi pada bahan ajar. Bahan ajar dengan

karakteristik demikian sangat berpotensi untuk diintegrasikan dengan perangkat digital maupun teknologi internet yang sangat digemari oleh generasi *digital native* (Smaragdina et al., 2020).

Bahan ajar yang berpotensi mengintegrasikan perangkat digital dengan teknologi internet yaitu Elektronik Modul atau biasa disebut E-Modul. E-Modul adalah bahan ajar interaktif karena memuat teks, gambar, video/animasi, quiz interaktif dan fitur interaktif lainnya yang dapat dirancang pendidik dengan mempertimbangkan mahasiswa dan metode yang diajarkan (Oktavia et al., 2018). Menurut Depdiknas (2017) yang dimaksud e-modul adalah bentuk penyajian sumber materi ajar secara efisien ke dalam unit pembelajaran tertentu berbasis elektronik melalui tautan sebagai pemandu arah agar mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif.

E-modul merupakan salah satu bahan ajar untuk belajar mandiri yang didalamnya terdapat petunjuk belajar serta uraian konsep yang berurutan, dihadirkan dalam format elektronik dan setiap kegiatan belajar mengajarnya dapat diakses oleh tautan (*link*) sebagai arahan mahasiswa menjadi lebih interaktif, meliputi video tutorial, animasi, serta audio guna memperkaya wawasan dan pengalaman belajar (Depdiknas, 2017; Dermawan & Fahmi, 2020). Maka e-modul tentunya akan membantu pembelajaran yang membutuhkan penjelasan tahapan-tahapan yang rinci dan jelas.

Menurut Romayanti et al. (2020) terdapat peningkatan ketertarikan mahasiswa terhadap penggunaan e-modul dalam pembelajaran, hal tersebut disebabkan karena e-modul dapat menunjang proses pembelajaran yang mencakup ilustrasi maupun audio dan video sehingga dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. E-Modul juga memiliki kelebihan untuk menghemat biaya produksi, dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun, dan memudahkan penjelasan materi berupa teknik atau langkah-langkah pengerjaan melalui bantuan audio, video, dan gambar (Waidah & Sawitri, 2020).

Depdiknas (2017: 3) menjelaskan bahwa sebuah e-modul dikatakan baik jika memenuhi karakteristik *Self instructional*, *Self contained*, *Stand alone*, *Adaptive*, dan *User Friendly*. Karakteristik e-modul *self instructional* memungkinkan mahasiswa untuk belajar, berkembang, dan menyelesaikan tugas tanpa bergantung

pada pihak lain. Waidah & Sawitri (2020) menuturkan bahwa menggunakan modul dapat menghemat biaya produksi, e-modul juga bersifat fleksibel sehingga dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan komputer, handphone, maupun tablet. Serta dengan adanya media pendukung berupa gambar, audio maupun video dapat menjadi pedoman mahasiswa untuk belajar mandiri sehingga aspek pengetahuan dan keterampilan dapat ditingkatkan. Sedangkan untuk kualitas bahan ajar yang baik dinilai dari beberapa aspek-aspek pada penilaian bahan ajar. Aspek-aspek tersebut ialah aspek materi, aspek penyajian, dan aspek kebahasaan menurut (Abidin, 2014).

Pada program studi Pendidikan Tata Busana terdapat mata kuliah Busana Anak. Mata kuliah Busana Anak merupakan mata kuliah teori dan praktik yang wajib ditempuh oleh mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta dengan bobot 3 sks pada semester 4. Mata kuliah busana anak ini bertujuan agar mahasiswa menguasai pengetahuan dan keterampilan busana anak meliputi konsep dan teori busana anak, keterampilan membuat pola busana anak, hingga keterampilan produksi busana anak. Dalam materi busana anak terdapat materi busana rekreasi. Menurut Hasanah et al., (2012), busana rekreasi adalah busana anak yang dipakai untuk kegiatan rekreasi, seperti ke pantai, taman bermain, pegunungan dan lain-lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah Busana Anak menyatakan masih terdapat mahasiswa yang kesulitan dalam produksi busana anak, serta belum adanya bahan ajar berbasis elektronik yang menjelaskan materi langkah demi langkah sehingga diperlukannya e-modul yang menyajikan proses langkah-langkah pembuatan busana rekreasi. Sejauh ini dalam proses belajar bahan ajar yang digunakan guna mendukung penyampaian materi saat perkuliahan daring maupun luring berupa *soft file*, pdf, buku, dan video-video tutorial di Youtube.

Dalam proses pembelajaran, mahasiswa diminta untuk membuat desain kemudian melakukan survey pada tempat-tempat penjualan busana anak, untuk menambah wawasan terhadap ragam desain, jenis kain yang digunakan, serta kisaran harga yang dipasarkan. Selama pembelajaran mahasiswa dituntut untuk aktif dan mampu belajar secara mandiri dalam memahami konsep teori dan praktik pembuatan busana anak untuk kesempatan rekreasi. Daniarti, (2021) mata kuliah

berbasis teori dan praktik membutuhkan sebuah alat ajar yang dapat membantu mahasiswa dalam proses belajar. Oleh sebab itu dibutuhkan bahan ajar elektronik yang dapat dipelajari mahasiswa secara mandiri sebagai sumber belajar dimanapun dan kapanpun yang tersusun sistematis dan utuh sehingga mahasiswa dapat belajar terlebih dahulu tanpa menunggu penjelasan pendidik. karena itu, bahan ajar yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dan disajikan dalam bentuk digital yaitu elektronik modul atau biasa disebut e-modul.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bonita Yohana Elizabeth (2021) membuktikan bahwa penilaian Bahan Ajar Modul Busana Wanita 1 Materi Kulot berada pada kategori Sangat Baik (SB) dengan persentase rata-rata 89.63%. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Gadis Rahmayanti dengan judul Penilaian Modul Apresiasi Menghias Kain Materi Sulaman Lekapan dengan hasil penelitian menyatakan bahwa pada penilaian modul ahli materi berada pada kategori Sangat Baik dengan skor 90,75% dan penilaian berdasarkan ahli media berada pada kategori Sangat Baik dengan persentase 92,25 %. Dengan demikian berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa penilaian bahan ajar e-modul memiliki hasil yang baik dalam segi materi dan media, yang bersifat praktis dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini akan membahas mengenai penilaian bahan ajar e-modul busana anak untuk kesempatan rekreasi berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan sub CPMK meliputi pembuatan busana rekreasi dengan materi yang dimulai dari desain dan bahan busana rekreasi; pembuatan pola, merubah pola, meletakkan pola, rancangan bahan, menggunting bahan; hingga teknik menjahit busana anak untuk kesempatan rekreasi dan penyelesaiannya. E-Modul ini menyajikan tahapan pembuatan busana anak untuk kesempatan rekreasi secara sistematis guna memudahkan mahasiswa untuk mengikuti tahapan-tahapan dengan baik. E-modul ini akan dilakukan penilaian berdasarkan aspek bahan ajar dan aspek karakteristik e-modul. Berdasarkan latar belakang diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “*Penilaian E-Modul Busana Anak Materi Produksi Busana Rekreasi*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat ditarik kesimpulan untuk identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana penilaian e-modul busana anak materi produksi busana rekreasi?
- 1.2.2 Bagaimana penilaian e-modul busana anak materi produksi busana rekreasi berdasarkan aspek bahan ajar ?
- 1.2.3 Bagaimana penilaian e-modul busana anak materi produksi busana rekreasi berdasarkan aspek karakteristik e-modul?

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.3.1. Pembuatan bahan ajar dibatasi pada pembuatan e-modul.
- 1.3.2. Materi yang disajikan dalam e-modul hanya membahas mengenai pembuatan busana anak untuk kesempatan rekreasi yang terdiri dari materi desain dan bahan busana rekreasi, pembuatan pola, rancangan bahan, teknik menjahit busana rekreasi serta penyelesaiannya.
- 1.3.3. Penilaian e-modul dibatasi pada aspek bahan ajar terdiri dari aspek materi, aspek penyajian, dan aspek kebahasaan.
- 1.3.4. Penilaian e-modul dibatasi pada aspek karakteristik e-modul yang terdiri dari *Self instructional, Self contained, Stand alone, Adaptive, dan User friendly.*

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimanakah Penilaian E-Modul Busana Anak Materi Produksi Busana Rekreasi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibahas diatas, secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Penilaian E-Modul Busana Anak Materi Produksi Busana Rekreasi berdasarkan aspek bahan ajar dan aspek karakteristik e-modul.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang keilmuan pada Mata Kuliah Busana Anak.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Memberikan pengalaman belajar secara mandiri dan menambahkan wawasan mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah Busana Anak terutama dari segi bidang keilmuan Tata Busana.

2. Bagi Dosen

Memberikan solusi atau cara baru dalam menyajikan bahan ajar yang kreatif dan inovatif berbasis e-modul guna penyelenggaraan pembelajaran Busana Anak yang lebih efektif dan efisien.

3. Bagi Program Studi

Memberikan sumbangan referensi dan bahan ajar yang dapat digunakan untuk menunjang perkuliahan Mata Kuliah Busana Anak ke depannya sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di Program Studi Pendidikan Tata Busana UNJ.

4. Bagi Peneliti

Memberikan sumbangan ide, wawasan, dan menjadi referensi e-modul pada Mata Kuliah Busana Anak ke depannya serta memberikan motivasi peneliti lainnya untuk melanjutkan penelitian ini.