

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang bersifat edukatif, yang dilakukan oleh pendidik sebagai pemberi informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Wina Sanjaya, 2010).

Peranan media pembelajaran merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diperlukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan dasar dan dapat menarik perhatian siswa. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan visualisasi dan pemahaman materi menjadi lebih mudah dari pengajar kepada peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Istilah Industri 4.0 pertama kali dipopulerkan pada *Hannover Fair*, 4-8 April 2011. Istilah ini digunakan oleh pemerintah Jerman untuk memajukan bidang industri ke tingkat selanjutnya dengan bantuan teknologi. Dampak dari era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan terbukti dengan

semakin banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan pengajar menyampaikan materi, bahkan tidak harus dengan tatap muka (Firmadani, 2020). Selain itu, hal ini juga memberikan dampak kemudahan dalam mengakses berbagai sumber belajar. Menyiapkan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing secara global, dan menguasai perkembangan teknologi merupakan hal yang penting bagi masa depan suatu negara (Barry, 2016). Semakin maju perkembangan teknologi, pengajar dituntut untuk dapat berinovasi dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah satu contoh pengimplementasian pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital salah satunya adalah *e-modul*.

*E-modul* merupakan penyempurnaan dari modul konvensional yang dipadukan dengan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang sudah ada menjadi lebih menarik dan interaktif. Ricu Sidiq & Najuah (2020) mengatakan bahwa *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. Hal ini tentu dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, yang nantinya akan berpengaruh terhadap capaian hasil belajar yang meningkat pula. Selain itu, sebuah *e-modul* disusun secara sistematis dengan bahasa yang dapat menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik, sehingga tidak membingungkan peserta didik dalam memahaminya. *E-modul* juga merupakan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik mengukur dan mengontrol kemampuan dan intensitas belajarnya. Penggunaan *e-modul* tidak dibatasi tempat dan waktu, karena tergantung kesanggupan peserta didik dalam menggunakan *e-modul*. Dengan demikian *e-modul* dapat digunakan kapan saja dan di mana saja menggunakan *smartphone* yang rata-rata telah dimiliki peserta didik di era teknologi ini (Laili et al., 2019).

Busana Pria merupakan salah satu mata kuliah yang berada di Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa pada semester 6. Salah satu materi yang harus dikuasai mahasiswa dalam mata kuliah Busana Pria adalah materi

kemeja, yang terdiri dari teori dan praktik. Capaian pembelajaran dalam mata kuliah materi kemeja ini diantaranya adalah mahasiswa dapat memahami pengertian kemeja, bagian-bagian pada kemeja, praktik membuat pola kemeja, dan juga praktik membuat kemeja. Materi pembuatan kemeja menjadi salah satu materi praktik yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, dikarenakan adanya bagian-bagian pada kemeja seperti kerah, belahan, dan manset.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sulistyarningsih (2017), yang menyatakan bahwa kesulitan saat praktik membuat kemeja dikategorikan “sangat tinggi”, dengan persentase rata-rata sebesar 80%. Ernawati (2008) juga mengemukakan bahwa dalam pembuatan kemeja penguasaan teknik menjahit sangat penting, karena teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari hasil (produk) busana disamping pola yang baik dan ukuran yang tepat serta desain yang bagus. Semua merupakan suatu kesatuan dari proses pembuatan busana yang harus dilakukan dengan benar. Berdasarkan hal tersebut, pengadaan media pembelajaran yang dapat menjelaskan langkah-langkah praktik pembuatan kemeja secara sistematis sangat relevan agar peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri tanpa harus menunggu saat proses pembelajaran di kampus saja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Busana Pria, didapatkan hasil bahwa ada beberapa hambatan yang terjadi saat proses pembelajaran. Jika dilihat dari nilai hasil belajar siswa yang peneliti dapatkan dari dosen pengampu, peneliti menghitung masih ada 13% mahasiswa belum menuntaskan pembelajaran dalam aspek kognitif maupun psikomotorik, dimana mereka masih belum memenuhi kriteria kelulusan mata kuliah Busana Pria (materi kemeja). Walaupun persentase jumlah mahasiswa yang memperoleh nilai bagus sudah tinggi, namun masih ada beberapa siswa yang memiliki nilai rendah. Selama ini, dosen pengampu mata kuliah sudah berupaya untuk mengatasi kendala tersebut dengan memberikan *hand out PDF* dan video tutorial. Namun mahasiswa belum menjadikannya sebagai referensi pegangan dalam mempelajari ataupun mengulang pembelajaran di rumah.

Melihat dari permasalahan yang sudah disebutkan di atas, dengan belum adanya media pembelajaran dalam bentuk panduan dapat menjadi salah satu

ketimpangan/kekurangan dalam proses pembelajaran, yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar mahasiswa yang kurang maksimal. Tingkat urgensi pembuatan media pembelajaran dengan materi kemeja sangat dibutuhkan. Karenanya peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi kemeja dengan kemudahan mengakses materi pembelajaran bagi mahasiswa dalam bentuk *e-modul*.

Agar *e-modul* yang dikembangkan dapat dikatakan layak menjadi media pembelajaran yang baik, menurut Daryanto modul dapat dinilai berdasarkan indikator karakteristik modul yang terdiri dari *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*. Menurut Munir, modul juga dapat dinilai berdasarkan indikator elemen multimedia yang terdiri dari teks, gambar, video, dan audio. Selain itu, ada pula pendapat mahasiswa selaku pengguna.

Media pembelajaran *e-modul* ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menjelaskan materi pembuatan kemeja secara sistematis, dapat diakses kapan pun dan di mana pun agar mahasiswa dapat memahami materi dengan baik sehingga mampu memperoleh tingkat hasil belajar yang lebih maksimal.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran materi kemeja belum berbentuk panduan yang menjelaskan langkah-langkah pembuatan kemeja secara sistematis.
2. Belum tersedia *e-modul* (*electronic modul*) yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun sebagai sumber belajar mandiri.
3. Diperlukannya sebuah media pembelajaran berbentuk *e-modul* pada materi kemeja yang sesuai karakteristik modul dan elemen multimedia.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah disebutkan di atas, maka pembahasan dalam penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Media pembelajaran materi kemeja yang akan dibuat berbentuk media digital yaitu *e-modul*.
2. Pembahasan kemeja yang dimaksud adalah kemeja pria.
3. Lingkup pembahasan dalam *e-modul* materi kemeja:
  - a. Pengertian kemeja
  - b. Sejarah singkat kemeja
  - c. Bagian-bagian kemeja
  - d. Faktor-faktor dalam memilih kemeja
  - e. Jenis-jenis kemeja
  - f. Cara mengambil ukuran kemeja
  - g. Ukuran standar kemeja
  - h. Analisis desain kemeja
  - i. Pola kemeja
  - j. Penempatan pola kemeja pada bahan
  - k. Langkah-langkah menjahit kemeja
4. Kelayakan *e-modul* materi kemeja akan dinilai berdasarkan indikator karakteristik modul: (1) *self instructional*; (2) *self contained*; (3) *stand alone*; (4) *adaptive*; dan (5) *user friendly*.
5. Kelayakan *e-modul* materi kemeja akan dinilai berdasarkan indikator elemen multimedia: (1) teks; (2) gambar; (3) video; dan (4) audio.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-modul* kemeja berdasarkan karakteristik modul dan elemen multimedia?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik berupa *e-modul* materi kemeja yang interaktif dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.
2. Memperoleh penilaian kelayakan *e-modul* materi kemeja berdasarkan karakteristik modul dan elemen multimedia.
3. Memperoleh data pendapat mahasiswa selaku pengguna *e-modul* kemeja.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi peneliti memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung untuk meneliti kelayakan dan pendapat siswa terhadap *e-modul* materi kemeja.
2. Bagi pendidik mata kuliah Busana Pria mempermudah dan mendapat alternatif baru dalam media pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi kemeja
3. Bagi mahasiswa dapat mempermudah proses pembelajaran dengan adanya alternatif media pembelajaran berbasis elektronik berupa *e-modul* yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun.

