

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, maka semakin berkembang dan meningkat juga ilmu pengetahuan dan teknologi. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21 ini menandakan kehidupan manusia telah memasuki era digital. Dalam era digital ini, muncul berbagai ide-ide kreatif sehingga melahirkan inovasi baru yang diharapkan dapat membantu dan menunjang kehidupan manusia menjadi lebih efisien dan efektif. Inovasi pada era digital diperlukan di berbagai bidang dalam kehidupan manusia, salah satunya di bidang pendidikan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Umam dan Sudrajat (2022) bahwa inovasi di bidang pendidikan diperlukan agar dapat terus berkembang dan dapat mengikuti perkembangan bidang lainnya. Inovasi di bidang pendidikan diharapkan dapat membawa perubahan yang lebih baik dan hal ini diperkuat oleh pendapat Emalia dan Farida (2019) bahwa inovasi pendidikan merupakan suatu perubahan baru dan berbeda dari sebelumnya yang diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan.

Adanya inovasi di bidang pendidikan mengakibatkan adanya perubahan dalam proses pembelajarannya. Proses pembelajaran yang saat ini diterapkan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang interaktif ini dikarenakan adanya pemanfaatan teknologi yang semakin canggih sehingga peserta didik menjadi lebih aktif ketika belajar. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Julita dan Purnasari (2022) dalam jurnalnya yang menyatakan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat diimplementasikan melalui penggunaan media pembelajaran, sehingga pendidik dituntut untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui media pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Firmadani (2020) semakin majunya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk dapat berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

Oleh karena itu, untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, terutama pada Kurikulum Merdeka, seperti yang disampaikan oleh Aulia et al. (2023) bahwa pada kurikulum ini pendidik lebih dituntut dalam penggunaan media pembelajaran inovatif. Salah satu bentuk penggunaan media pembelajaran inovatif adalah e-modul. Pada e-modul, materi disusun dan dilengkapi dengan menarik, seperti yang disampaikan oleh Qotimah (2022) dalam jurnalnya bahwa e-modul menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, serta audio maupun video melalui format elektronik. Adanya penggunaan e-modul ini dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang kreatif sesuai dengan pembelajaran masa kini. Hal ini sesuai dengan pendapat Yulando et al. (2019) bahwa modul elektronik interaktif dapat mendukung proses pembelajaran berbasis multimedia sesuai dengan inovasi terkini untuk meningkatkan kreativitas belajar di abad 21 yang membutuhkan desain pembelajaran yang aktif. Adapun pembuatan e-modul perlu memperhatikan beberapa aspek sehingga dapat menghasilkan modul pembelajaran yang baik. Hal ini diperkuat oleh pendapat Wesnina dan Lubis (2022) yang menyatakan bahwa dalam merancang modul ataupun e-modul perlu memperhatikan karakteristik e-modul dan elemen mutu modul untuk menghasilkan e-modul pembelajaran yang dapat dikatakan baik dan berkualitas.

Penggunaan e-modul kini dapat dihadirkan dalam bentuk *digital flipbook*. *Digital flipbook* menjadi salah satu media pembelajaran inovatif dan berbasis elektronik yang interaktif serta berisi fitur-fitur yang menarik, seperti yang disampaikan oleh Afandi et al. (2023) bahwa fitur menarik dalam *flipbook* antara lain buku berbentuk 3 dimensi, dapat dibaca bolak balik, terdapat gambar, video pembelajaran dan audio, soal dapat dikombinasikan dengan aplikasi lain, materi pembelajaran lebih ringkas, serta praktis digunakan. Adanya *digital flipbook* ini memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian dari Hadiapurwa et al. (2021) yang menyatakan bahwa peserta didik mudah menggunakan *flipbook digital*, mudah membaca teks, memahami materi yang disajikan, merasa tertarik dan senang ketika menggunakan *flipbook* berbasis *digital*, dan memahami materi yang diujikan. Dengan demikian, e-modul berbasis *digital flipbook* dapat menjadi salah satu solusi agar proses pembelajaran tidak

monoton dan menjadi lebih menyenangkan serta menunjang proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

Penggunaan e-modul berbasis *digital flipbook* ini dapat diterapkan ke dalam pembelajaran prinsip desain. Prinsip desain merupakan salah satu materi pada mata kuliah *Fashion Design* yang dipelajari oleh mahasiswa Program Studi Desain Mode Universitas Negeri Jakarta. Dalam mempelajari materi prinsip desain dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung agar materi ini dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Unaisah dan Bestari (2018) bahwa dalam pembelajaran prinsip desain diperlukan media pembelajaran yang tepat, menarik, dapat menampilkan video, gambar, audio, teks, soal evaluasi interaktif, dan animasi yang peserta didik dapat melihat materi secara lengkap dan disajikan secara terstruktur sehingga peserta didik lebih memahami materi mendeskripsikan prinsip desain.

Berdasarkan pernyataan dosen pengampu mata kuliah *Fashion Design*, bahwa saat ini pembelajaran prinsip desain belum tersedia media pembelajaran berbasis digital. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran pada pembelajaran prinsip desain pada mata kuliah *Fashion Design* belum berkembang dengan maksimal, khususnya pemanfaatan media pembelajaran berupa e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook* yang belum tersedia. Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional ini dikhawatirkan dapat menurunkan minat dan ketertarikan mahasiswa dalam mempelajari materi prinsip desain, sehingga mahasiswa kesulitan memahami materi prinsip desain dan hasil belajar kurang memuaskan.

Materi prinsip desain pada mata kuliah *Fashion Design* juga berkaitan dengan mata pelajaran Dasar *Fashion Design* di SMK Tata Busana dan permasalahan ini juga ditemukan oleh peneliti di SMK Negeri 37 Jakarta, yang berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berupa e-modul berbasis *digital flipbook* belum tersedia. Hal ini dikarenakan program digital untuk media pembelajaran di sekolah masih terbatas dan guru kekurangan informasi mengenai program digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif dan interaktif seperti e-modul prinsip desain berbasis *digital*

flipbook yang dapat membantu proses pembelajaran pada mata kuliah *Fashion Design* berjalan dengan efektif dan efisien serta sesuai dengan Kurikulum Merdeka Belajar. Selain itu, dapat meningkatkan minat dan membantu mahasiswa dalam mempelajari materi prinsip desain dengan baik. Penggunaan e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook* ini juga dapat diadopsi dan disosialisasikan ke sekolah, sehingga dapat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Pembuatan media pembelajaran berupa e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook* ini dibutuhkan sebagai solusi dari permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini. Dalam e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook* ini terdapat gambar, audio, serta fitur interaktif lainnya yang membuat mahasiswa menjadi tertarik dan juga memiliki minat dalam mempelajari materi prinsip desain dengan baik serta dapat digunakan oleh mahasiswa untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun. Selain itu, kehadiran e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook* ini juga bermanfaat bagi pendidik, baik dosen maupun guru karena pendidik dapat memiliki media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan menarik.

Hal ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis *digital flipbook* ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif dan efisien. Hal ini dibuktikan dalam penelitian terdahulu yang berjudul “Rancang Bangun E-modul Berbasis *Flipbook* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika” yang hasil penelitiannya menunjukkan e-modul berbasis *flipbook* yang dihasilkan memperoleh persentase penilaian keseluruhan oleh ahli media mencapai 94,65% dengan tingkat kelayakkan sangat valid dan persentase penilaian keseluruhan oleh ahli materi mencapai 86,65% dengan tingkat kelayakkan sangat valid, sehingga menunjukkan bahwa e-modul berbasis *flipbook* ini dinilai layak dan baik digunakan dalam pembelajaran (Pramudia dan Irfan, 2023). Selanjutnya penelitian mengenai kelayakan *digital flipbook* sebagai media pembelajaran pada materi lingkaran di kelas VII SMP yang dilakukan oleh (Saparina et al., 2019). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook digital* dinyatakan layak digunakan sebagai media

pembelajaran pada materi lingkaran di kelas VIII SMP dengan nilai rata-rata seluruh aspek = 3,67 yang termasuk ke dalam kategori “valid” dan mendapat respon positif dari siswa dengan rata-rata persentase 87,09% yang termasuk ke dalam kategori “sangat kuat”. Dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan e-modul berbasis *digital flipbook* layak dan baik digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Penilaian E-Modul Prinsip Desain Berbasis *Digital Flipbook*”. Dalam penelitian ini, peneliti membuat media pembelajaran berupa e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook* yang kemudian untuk dilakukan penilaian berdasarkan karakteristik modul yang baik dengan aspek *Self Instructional, Self Contained, Stand Alone, Adaptive, dan User Friendly* (Depdiknas, 2008), serta berdasarkan elemen mutu modul dengan aspek format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong, dan konsistensi (Daryanto, 2013).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dari dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional pada mata kuliah *Fashion Design* materi prinsip desain.
2. Dibutuhkannya media pembelajaran interaktif dan inovatif berupa e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook*.
3. Penilaian media pembelajaran interaktif dan inovatif berupa e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook* berdasarkan karakteristik modul yang baik.
4. Penilaian media pembelajaran interaktif dan inovatif berupa e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook* berdasarkan elemen mutu modul.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan modul berbasis modul elektronik dalam bentuk *digital flipbook*.
2. Penilaian e-modul prinsip desain berdasarkan karakteristik modul yang baik, yaitu : *Self Instructional, Self Contained, Stand Alone, Adaptive,* dan *User Friendly*.
3. Penilaian e-modul prinsip desain berdasarkan elemen mutu modul, yaitu : format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong, dan konsistensi.
4. Materi yang disajikan dalam e-modul prinsip desain, yaitu teori dasar desain dan teori prinsip desain.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah serta pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “ Bagaimana hasil penilaian e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook* ? “

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah *Fashion Design*.
2. Memperoleh hasil penilaian e-modul prinsip desain berbasis *digital flipbook* berdasarkan karakteristik modul yang baik dan elemen mutu modul.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa
 - a. Memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi prinsip desain pada mata kuliah *Fashion Design* yang terdapat dalam e-modul berbasis *digital flipbook*.
 - b. Meningkatkan minat mahasiswa terhadap materi prinsip desain pada mata kuliah *Fashion Design* melalui media pembelajaran yang interaktif dan menarik berupa e-modul berbasis *digital flipbook*.

2. Bagi pendidik
 - a. Membantu pendidik dalam menyampaikan materi prinsip desain.
 - b. Membantu pendidik dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi sekolah

Dapat diadopsi oleh sekolah, khususnya SMK Tata Busana sebagai referensi penelitian dalam membuat media pembelajaran inovatif berupa e-modul Prinsip Desain berbasis *digital flipbook* pada mata pelajaran Dasar *Fashion Design*.
4. Bagi peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan dan juga kemampuan dalam menyusun e-modul Prinsip Desain berbasis *digital flipbook* pada mata kuliah *Fashion Design* di Program Studi Desain Mode serta menghasilkan e-modul interaktif yang berkualitas dan bermanfaat bagi semua pihak.

