

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tujuan pendidikan nasional mulai bergeser mengarah kepada pendidikan sebagai komoditas karena lebih menekankan penguasaan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) yang bersifat pragmatis dan materialis. Sebagaimana Kemajuan teknologi menyebabkan perubahan paradigma pada dunia pendidikan, yaitu perubahan secara global yang berdampak pada pembelajaran (Susilawati, 2022). Dampak pembelajaran dalam dunia pendidikan tersebut menghadirkan pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran dalam sistem *online* yang memungkinkan mahasiswa untuk mengakses informasi secara fleksibel tanpa terbatas waktu dan tempat, contohnya seperti *e-book, e-modul, e-learning, virtual learning, web-based learning* dan sebagainya.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu langkah inovatif untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia, sehingga dapat bersaing di tingkat global (Purwandari, 2020). Peralihan media pembelajaran konvensional menuju digitalisasi secara menyeluruh sudah sepatutnya diterapkan pada segala aspek pembelajaran guna meningkatkan efektifitas dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar bagi Peserta Didik (Jauhari, 2018). Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai alat belajar adalah e-modul.

E-modul merupakan modul yang beralih kedalam bentuk elektronik. E-modul adalah salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi saat ini di bidang pendidikan (Dwiyanti et al., 2021). E-modul mempunyai kelebihan dari segi anggaran pembuatan

yang ekonomis, efisien untuk dibawa kemana saja, kuat dan tidak akan lusuh seiring waktu, serta dapat dilengkapi dengan gambar, audio, video dan animasi. Sugihartini, Ummah dalam (Nisa et al., 2020). Kelebihan tersebut menunjukkan bahwa E-modul dapat diakses dengan mudah melalui Komputer maupun *Smartphone* sehingga seperti fungsi dan perannya media pembelajaran berbasis sistem online dapat mengakses informasi secara fleksibel tanpa terbatas waktu dan tempat.

Media pembelajaran berbasis e-modul dirancang melalui pendekatan pada pengembangan bahan ajar berupa aspek materi dengan mencakup aspek-aspek yang sesuai dengan perkembangan peserta didik, memiliki kebenaran substansi pada materi, pemilihan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar serta sejalan dengan keilmuan. Memiliki tujuan yang ingin dicapai, kelengkapan informasi dan materi yang disajikan, juga merepresentasi desain layout yang menarik menurut Depdiknas 2008 dalam (Melinda Lasaret & Suryawati, 2022). Selain itu, e-modul sebagai media memiliki ketetapan karakteristik yang sesuai dengan kriteria yaitu karakteristik modul menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008 dalam (Syafa et al., 2022), antara lain tidak ketergantungan pada pihak lain sehingga melalui e-modul peserta didik belajar secara mandiri, memuat seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara tuntas, berdiri sendiri dan tidak bergantung pada media lain, memiliki daya adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan hendaknya e-modul mudah digunakan bagi penggunanya. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis e-modul dapat dinilai berdasarkan aspek materi dan karakteristik modul.

Pengemasan materi dalam e-modul dikaitkan dengan suatu pembahasan yang akan dikemas menjadi satu kesatuan, sehingga dapat dipelajari dengan praktis salah satunya di bidang tata busana. Sebagaimana pada penelitian sebelumnya yang berjudul “Penilaian Media Pembelajaran Materi Gaya (Style) Busana Wanita Pada Mata Kuliah Desain” yang menghasilkan multimedia pembelajaran dalam bentuk CD pembelajaran pada mata kuliah Desain Busana 1 dengan materi gaya (*Style*) busana wanita, terdapat kelemahan yang ditulis peneliti yaitu media pembelajaran CD ini

hanya dapat diakses dengan *PC* (komputer), tentunya diikuti dengan karakteristik perangkat keras tertentu, sebagai masukan untuk penelitian lanjutan yang dapat melingkupi kekurangan dari penelitian sebelumnya. Selain itu terdapat kekurangan pada isi materi yang hanya memuat contoh berpakaian yang merepresentasikan *Style* busana. Dengan demikian, untuk melingkupi kelemahan dari kekurangan tersebut dibutuhkan peningkatan isi materi berupa referensi gambar, ilustrasi desain, tekstur pada bahan, warna dan analisa macam-macam *Style* serta memuat video pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas yang dapat melingkupi media pembelajaran terdahulu.

Gaya busana (*style*) merupakan suatu rujukan dalam seseorang berbusana, sebagaimana gaya busana dapat menggambarkan karakteristik penggunanya dalam mengekspresikan diri melalui penampilan berbusana sebagai suatu kelompok tertentu maupun sebagai individu. Gaya (*style*) sangat berperan besar dalam menciptakan sebuah desain, karena gaya (*style*) itu sendiri mampu mewakili dan mengekspresikan karakter dari penggunanya. Dalam rancangan pembelajaran semester (RPS) Desain Busana I merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang proses perancangan busana melalui desain, meliputi beberapa tahapan perancangan mulai dari menggambar berbagai *styling*, memahami siluet busana, menerapkan unsur dan prinsip desain pada rancangan hingga mampu mengidentifikasi busana berdasarkan tipe atau kepribadian. Tujuan mata kuliah Desain Busana I adalah untuk membekali mahasiswa agar dapat memiliki pengetahuan tentang konsep dasar mencipta desain busana dan keterampilan dalam mencipta desain busana. Konsep dasar mencipta desain busana salah satunya adalah pengetahuan tentang *Style* (gaya busana wanita). Dengan demikian, materi *Style* (gaya busana wanita) merupakan pengetahuan dasar yang wajib dimiliki oleh mahasiswa tata busana dalam mata kuliah Desain dan merupakan bagian fundamental yang tidak lepas dari suatu konsep rancangan sehingga materi tersebut dapat digunakan di berbagai aspek pembelajaran karena menjadi salah satu pembelajaran dasar untuk mengimplementasikan suatu konsep rancangan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Desain Busana, selama ini media pembelajaran yang disajikan sebagian menggunakan media secara konvensional dan sebagian lagi sudah menggunakan teknologi. Namun belum mencakup semua materi dalam media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Menurut dosen pengampu mata kuliah Desain Busana, belum adanya panduan lengkap serta contoh rancangan desain yang konkret terhadap penerapan gaya busana wanita dalam tampilan manual maupun digital pada eksekusinya. Dengan demikian, pengemasan dalam suatu penampilan merupakan konsep suatu *style* (gaya busana) yang menerapkan unsur-unsur pendukung, sehingga dibutuhkan suatu pembelajaran yang merujuk pada konsep gaya busana itu sendiri. Salah satunya adalah pengadaan media pembelajaran berbasis e-modul materi *Style* (gaya busana wanita).

Peneliti mencoba untuk membuat sebuah media pembelajaran e-modul berbasis *online* dengan pendekatan *Style* (gaya busana wanita) yang menyajikan panduan lengkap terhadap pedoman gaya, serta penerapan materi pendukung dari mata kuliah Desain Busana yang disajikan dalam desain rancangan digital. Media pembelajaran ini akan dikemas dalam bentuk *flipbook* yang dapat diakses melalui Komputer maupun *Smartphone*. Media pembelajaran ini sebagai alat belajar untuk membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas maupun dilakukan secara mandiri. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Raja & Marniati, 2021) media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung sebagai penyampaian pesan yang lebih mudah diterima.

Dengan adanya media pembelajaran e-modul yang memuat materi *Style* (gaya busana wanita) diharapkan dapat membantu mahasiswa tata busana agar lebih jelas memperoleh pembelajaran dengan penerapan dan contoh konkret dari materi itu sendiri. Peneliti berharap media pembelajaran ini dapat bermanfaat dan memperkaya media pembelajaran berbasis *online*, sehingga dapat menambah pengetahuan semakin luas, pemahaman semakin mendalam, dan dapat digunakan di berbagai aspek pembelajaran yang memiliki orientasi terhadap desain rancangan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah implementasi media yang berbasis teknologi untuk materi *Style* (gaya busana wanita)?
2. Bagaimanakah penilaian media pembelajaran yang berbasis teknologi pada e-modul desain busana materi *Style* (gaya busana wanita) berdasarkan aspek materi?
3. Bagaimanakah penilaian media pembelajaran yang berbasis teknologi pada e-modul desain busana materi *Style* (gaya busana wanita) berdasarkan aspek karakteristik modul?

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dari Penelitian “Penilaian E-Modul *Style* (Gaya Busana Wanita) “yang telah diuraikan, maka Penulis perlu membatasi permasalahan guna memfokuskan batasan penelitian yang diteliti, yaitu :

1. Media pembelajaran e-modul berupa *Flipbook*
2. Materi *Style* pada e-modul meliputi: pengertian *style*, fungsi *style*, macam-macam *style*, motif dan tekstur, kepribadian wanita berdasarkan *style*, analisa busana berdasarkan *style* serta penerapan desain busana berdasarkan macam-macam *style*.
3. Penilaian materi e-modul dibatasi pada aspek materi yang meliputi: aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian dan aspek kegrafikan.
4. Berdasarkan karakteristik modul meliputi: aspek pembelajaran diri (*self instructional*), aspek kesatuan (*self contained*), aspek berdiri sendiri (*stand alone*), aspek menyesuaikan (*adaptive*), aspek mudah digunakan (*userfriendly*.)

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Perumusan masalah yang akan diteliti adalah “ Bagaimana penilaian e-modul *Style* (gaya busana wanita) “.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis e-modul materi *Style* (gaya busana wanita) untuk dipelajari oleh peserta didik.
2. Untuk mengetahui hasil penilaian e-modul *Style* (gaya busana wanita) berdasarkan aspek materi meliputi: aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian dan aspek kegrafikan.
3. Untuk mengetahui penilaian media pembelajaran berdasarkan karakteristik modul meliputi: aspek pembelajaran diri (*self instructional*), aspek kesatuan (*self contained*), aspek berdiri sendiri (*stand alone*), aspek menyesuaikan (*adaptive*), aspek mudah digunakan (*userfriendly*).

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Bagi mahasiswa, menambah pengetahuan serta contoh konkret dalam implementasi *Style* (gaya busana wanita) sehingga memudahkan proses pembelajaran.
2. Bagi dosen, dapat menjadi alternatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran e-modul, sehingga membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien dengan akses yang mudah.

3. Bagi Program Studi, sebagai bahan masukan dan memperkaya media pembelajaran terutama pada materi *style* sehingga dapat diimplementasikan pada mata kuliah yang memiliki orientasi terhadap desain dan rancangan.

