

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah memasuki tahap digital, berbagai macam teknologi mulai diterapkan pada setiap bidang untuk memudahkan pekerjaan, termasuk bidang Pendidikan (R. T. Lestari et al., 2018). Menurut Afandi et al. (2016) dalam (Cahyo et al., 2023) kemajuan teknologi membawa perubahan bagi bidang pendidikan salah satunya mendorong adanya pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi juga berpengaruh terhadap perubahan cara belajar peserta didik (Boyd, 2019; Yavuz et al., 2021). Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (2020) bahwa penduduk yang lahir pada tahun 1997-2012 merupakan generasi Z, sehingga dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik pada perguruan tinggi merupakan generasi Z yang hidupnya tidak dapat terpisahkan dari teknologi dan internet (Hastini et al., 2020, Nam & Jung, 2021).

Bahan ajar berbasis digital diperlukan sebagai sarana pembelajaran pada era digital, terlebih generasi Z suka hal-hal bersifat instan dan visual sehingga lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi (Simamora et al., 2022). Kemajuan teknologi di bidang Pendidikan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran (Anshori, 2018), salah satunya yaitu *Electronic Book* atau penyajian buku dalam bentuk digital. *E-book* adalah singkatan dari “*electronic book* atau buku elektronik” atau “*digital book*” merupakan salah satu sumber belajar berbasis buku elektronik yang memuat informasi berupa teks maupun gambar berbentuk digital yang dapat diakses dalam perangkat elektronik (Maturah et al., 2018; Mentari et al., 2018).

Terdapat berbagai kelebihan dalam penggunaan media *E-book*, pertama yaitu *E-Book* dapat menyajikan gambar dengan resolusi tinggi sehingga mempermudah pemahaman peserta didik (Asmi et al., 2018), kedua *E-Book* dapat diakses dalam berbagai format elektronik secara *online* (Korat et al., 2021; Rusli & Antonius, 2019), ketiga penggunaan *E-Book* tidak terhalang ruang dan waktu, sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja (Puspita, 2018), keempat *E-Book* dapat dengan praktis diakses secara

online maupun *offline* melalui perangkat elektronik untuk dipelajari dalam pembelajaran mandiri (Fitriani & Rohayati, 2018).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-Book* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Kusumayuni & Agung, 2021). Minat belajar siswa dapat meningkat melalui *E-Book* interaktif (Puspita et al., 2021; Rahayu & Fujiati, 2018). Beberapa hasil penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa produk berupa *E-book* sangat memberikan kemudahan kepada siswa untuk membuka dimana saja dan kapan saja (Alwan, 2018), serta memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi jelas akan materi tersebut (Lestari et al., 2018), *E-book* juga dapat digunakan secara mandiri karena materi yang disajikan sangat jelas sehingga membantu proses pembelajaran diluar kelas atau dirumah (Liu et al., 2021; Ozturk & Hill, 2020)

Portofolio merupakan alat untuk mempresentasikan keahlian dan karya seseorang (Anderson, 2016). Menurut Bender (2012) dalam (Oscario & Zahra, 2018) portofolio desain adalah kumpulan karya seorang desainer yang mencerminkan identitas dirinya. Dalam bidang tata busana, portofolio desain diperlukan sebagai media presentasi keahlian dan potensi seorang desainer *fashion* dalam berkarir (Ahsan, 2023). Mata kuliah Portofolio merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Desain Mode (D4) Universitas Negeri Jakarta sebagai persiapan untuk memasuki dunia pekerjaan dan berkarir menjadi seorang designer. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat menunjukkan kemampuan dalam mendesain dan menciptakan koleksi busana.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah portofolio di Universitas Negeri Jakarta, diperoleh informasi bahwa terdapat keterbatasan didalam proses pembelajaran yaitu mahasiswa selama ini terbatas pada kurangnya media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman atau referensi dalam pelaksanaan mata kuliah dan pembuatan tugas, baik secara eletronik maupun cetak dan adanya kendala pada mahasiswa saat menyusun portofolio, yang dikarenakan belum terdapat acuan pedoman penyusunan yang baku. Pada kegiatan pembelajaran

sebelumnya mahasiswa hanya menggunakan portofolio mahasiswa terdahulu sebagai acuan, sehingga terdapat perbedaan persepsi dalam membuat portofolio. Walaupun persentase mahasiswa yang memperoleh nilai bagus sudah tinggi, namun masih banyak ditemukan mahasiswa yang memperoleh nilai rendah. Maka dari itu, perlu dilakukan inovasi salah satunya dengan membuat pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik sebagai acuan sistematika penyusunan portofolio.

Terdapat beberapa kriteria penilaian yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan *E-Book*. Menurut Winarno et al. (2009) dalam (Mailani, 2023) ada beberapa aspek untuk menilai atau mengevaluasi multimedia pembelajaran, diantaranya adalah aspek *subject matter*, *auxiliary information*, *affective considerations*, *interface*, *navigation*, *pedagogy*, dan *robustness* sehingga media tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan. Sedangkan Wahono (2006) dalam (Sidik & Vivianti, 2021) menuturkan bahwa terdapat tiga aspek yang perlu dinilai yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual.

Berdasarkan yang sudah dipaparkan pada latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk membuat buku elektronik atau *E-book* dengan judul "*Fashion Product Portfolio*" yang terstruktur dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan perkuliahan khususnya pada mata kuliah Portofolio. Media pembelajaran dalam bentuk *E-book* ini akan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikemukakan oleh (Thiagarajan & Semmel, 1974). Peneliti juga berharap adanya media pembelajaran berbentuk *E-book* dapat menambah wawasan pengetahuan mahasiswa seputar materi merancang sebuah koleksi desain mulai dari riset konsep, menentukan sumber inspirasi, membuat *moodboard*, rancangan harga sampai merealisasikan berupa produk dari desain busana yang dibuat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi

beberapa permasalahan:

1. Mata kuliah portofolio belum memiliki pedoman berupa buku konvensional maupun *E-Book* (*electronic book*) yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
2. Diperlukannya media pembelajaran berbasis *E-Book* yang sesuai dengan Evaluasi Multimedia Pembelajaran (Winarno et al., 2009).
3. Diperlukannya media pembelajaran berbasis *E-Book* yang sesuai dengan Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang ada di atas, maka masalah penelitian dibatasi pada :

1. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *E-book* berdasarkan model pengembangan 4D oleh (Thiagarajan & Semmel, 1974).
2. *E-book Fashion Product Portfolio* menyajikan materi sesuai CPMK Mata kuliah Portofolio; 1. Prosedur Desain, 2. Realisasi Desain, dan 3. Presentasi Desain. Dilengkapi dengan contoh dan bentuk portofolio secara keseluruhan.
3. Kelayakan *E-book* akan dinilai dengan evaluasi multimedia pembelajaran (Winarno et al., 2009) dengan hanya mengambil tiga indikator yaitu *subject, matter, auxiliary information*, dan *pedagogy*.
4. Kelayakan *E-book* akan dinilai dengan penilaian media pembelajaran (Wahono, 2006) dengan hanya mengambil dua indikator yaitu komunikasi visual dan rekayasa perangkat lunak.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang sudah dijelaskan oleh peneliti, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “Bagaimana kelayakan pengembangan *E-book Fashion Product Portfolio* berdasarkan Evaluasi Multimedia Pembelajaran (Winarno et al., 2009) dan Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006)

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu :

1. Membuat *E-book* berjudul "*Fashion Product Portfolio*" untuk mata kuliah Portofolio yang dapat diakses dimana dan kapan saja, disertai contoh penyajian portofolio secara lengkap.
2. Mengetahui kelayakan *E-book* "*Fashion Product Portfolio*" dari hasil penilaian berdasarkan Evaluasi Multimedia Pembelajaran (Winarno et al, 2009) oleh panelis.
3. Mengetahui kelayakan *E-book* "*Fashion Product Portfolio*" dari hasil penilaian berdasarkan Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006) oleh panelis.

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

1. Bagi Mahasiswa, sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan pemahaman mengenai merancang sebuah koleksi desain busana khususnya pada mata kuliah Portofolio, sehingga dapat memahami serta menerapkan materi dengan baik.
2. Bagi Dosen Program Studi Desain Mode, dapat menjadi media penunjang dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
3. Bagi Program Studi, sebagai bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut dalam evaluasi atau penilaian hasil belajar dan proses pembelajaran khususnya pada Mata Kuliah Kejuruan Tata Busana di Program Studi Desain Mode Universitas Negeri Jakarta.