

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan revolusi industri 5.0 telah merubah berbagai aktivitas dalam setiap kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Revolusi membuat perubahan pada dunia pendidikan salah satunya yaitu hasil belajar. Salah satu faktor yang membuat perubahan pada hasil belajar yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi serta rangsangan kegiatan pembelajaran, dan membawa pengaruh–pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Febrita, Yolanda, Ulfa, Maria:2019). Salah satu media pembelajaran yang sudah mengikuti perkembangan teknologi yaitu modul. Penggunaan modul pembelajaran secara tepat merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena modul mempunyai berbagai kelebihan antarl ain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis, jelas, serta dapat meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran (Ermin, Iksan B Aly, Rusmin Sahril, 2024).

Salah satu mata kuliah di Program Studi Sarjana Terapan Desain Mode yaitu Desain Digital 2 memiliki hambatan dalam pembelajaran, salah satu alternatif untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran yaitu dibuatkan media pembelajaran berupa modul. Modul yang sudah dibuat yaitu modul 3D *Virtual Design With CLO*, modul ini memiliki kelebihan diantaranya memiliki visualisasi yang bagus dan jelas, isi materi yang cukup lengkap serta mudah dipahami dan membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri. Modul 3D *Virtual Design With CLO* memiliki cakupan materi yaitu teknik desain virtual 3D, yang terdiri dari lima kegiatan belajar, diawali dengan pemahaman konsep teknik desain virtual 3D, pengenalan bagian-bagian aplikasi desain, pengoperasian aplikasi, pembuatan pola dan presentasi desain, dan diakhiri dengan penerapan langkah pembuatan desain teknik virtual 3D. Tingkat kompetensi pada pembelajaran mata kuliah Desain Digital 2 yaitu sampai C3.

Mata Kuliah Desain Digital 2 merupakan mata kuliah baru pada program Sarjana Terapan Desain Mode yang bertujuan untuk memberikan kompetensi tentang pengetahuan dan pembuatan desain busana 3D pada fashion industri. Mata kuliah Desain Digital 2 sebelumnya belum menggunakan sumber belajar berupa modul pada proses pembelajarannya. Menurut mahasiswa yang sudah mengikuti mata kuliah tersebut, mahasiswa tidak bisa mengulang pelajaran secara mandiri karena belum adanya modul yang dapat membantu belajar secara mandiri. Capaian kompetensi yang ditentukan hanya mencakup C1, C2 dan C3 pada proses pembelajaran mata kuliah Desain Digital 2. C1 (pengetahuan) pada modul capaian kompetensi C1 meliputi konsep teknik desain virtual 3D, C2 (pemahaman) yaitu pengenalan software *CLO 3D*, dan C3 (penerapan) meliputi pembuatan desain busana secara virtual 3D. Pada prodi Sarjana Terapan Desain Mode saat ini sudah adanya modul, namun dengan kelebihan diatas belum diuji cobakan pengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa (hasil belajar).

Dengan permasalahan diatas maka peneliti ingin melihat hasil pengaruh media pembelajaran dalam bentuk modul di mata kuliah Desain Digital 2 pada mahasiswa Sarjana Terapan Desain Mode dalam capaian kompetensi C1, C2 dan C3.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penulisan ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam pemahaman dan belajar secara mandiri.
2. Pengaruh modul 3D *Virtual Design With CLO* terhadap hasil belajar Mahasiswa pada mata kuliah Desain Digital 2.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dilakukan tidak meluas, maka diberikan batasan batasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibatasi pada Modul 3D *Virtual Design With CLO*.
2. Materi pembelajaran mengenai pembuatan desain busana secara tampilan 3 dimensi menggunakan aplikasi *CLO 3D*.

3. Hasil Belajar yang diukur berdasarkan ranah kognitif C1, C2, dan C3.
4. Subjek penelitian Mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Desain Mode pada mata kuliah Desain Digital 2 Universitas Negeri Jakarta semester 120 Tahun Ajar 2023/2024.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, peneliti merumuskan masalah “Bagaimana pengaruh Modul 3D *Virtual Design With CLO* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Digital 2?”.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi Mahasiswa

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah Desain Digital 2.

2. Bagi dosen Pendidikan Tata Busana

Manfaat dari penelitian ini bagi dosen dan akademisi yaitu diharapkan dapat menjadi acuan baru dalam kegiatan pembelajaran terutama dimata kuliah Desain Digital 2.

