

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tentu ada kaitannya dengan proses belajar mengajar. Belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap manusia sejak lahir sampai akhir hayatnya. Menurut Gagne dan Berliner dalam (Sari & Suhaili Neviyarni, 2020) belajar adalah suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Proses pembelajaran memiliki beberapa faktor yang dapat memengaruhi jalannya proses belajar mengajar tersebut (Damayanti et al., 2023).

Media ajar sebagai salah satu aspek penting yang harus diperhatikan. Pemilihan media ajar yang tepat dapat mempermudah proses belajar mengajar dan juga dapat memengaruhi minat belajar (Tiwow et al., 2022). Media ajar memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Penggunaan media ajar juga sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Pemilihan media ajar yang tepat dapat mendukung proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu diperlukan memilih media ajar yang sesuai agar dapat meningkatkan minat belajar (Tobamba et al., 2019). Salah satu media pembelajaran yang kerap digunakan pada era digital saat ini adalah *e-book*. *E-book* atau *electronic book* merupakan bentuk digital dari buku cetak yang bisa diakses kapanpun dan di manapun menggunakan media elektronik seperti ponsel atau komputer. *E-book* memiliki keunggulan yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang interaktif bagi siswa (Meydi et al., 2023). Menggunakan *e-book* sebagai salah satu alternatif dalam media pembelajaran, peserta didik mampu mengakses materi pembelajaran dengan mudah.

Minat dapat berfungsi sebagai pendorong yang kuat (Friantini & Winata, 2019). Seseorang yang berminat dalam belajar, akan dengan mudah melakukan proses pembelajaran. Suatu pembelajaran bisa dipelajari dengan baik apabila seseorang memiliki minat yang tinggi akan hal tersebut. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung tekun, ulet dan semangat dalam belajar serta senang menghadapi tantangan. Dengan adanya minat belajar, maka peserta didik akan lebih

mudah berkonsentrasi dengan materi yang diajarkan (Tiwow et al., 2022). Indikator penilaian dalam mengukur minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan dalam belajar menurut Guilford (dalam Friantini & Winata, 2019). Perasaan senang ialah rasa yang timbul dari keadaan seseorang dalam proses pembelajaran tanpa adanya keterpaksaan. Ketertarikan yang dimiliki seseorang bisa muncul karena objek yang membuat menarik atau karena adanya perasaan senang terhadap objek tertentu. Perhatian dalam belajar ketika peserta didik mampu memahami materi dengan baik serta aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan seseorang dalam proses pembelajaran ditandai dengan keaktifan dan juga kehadiran peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Perkembangan minat peserta didik pada proses belajar itu sangat penting, jika peserta didik tidak memiliki minat terhadap hal yang ada di hadapannya maka peserta didik tidak bisa menguasai hal tersebut (Anggraini et al., 2020).

Pada mata kuliah Desain Aksesoris mahasiswa mempelajari mengenai tahapan produksi aksesoris sejak proses desain sampai dengan penyusunan portofolio produk. Mata kuliah Desain Aksesoris pada program studi Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta, berdasarkan wawancara dengan dosen pengampu, belum memiliki media ajar yang mumpuni selama proses pembelajaran berlangsung yang dapat digunakan mahasiswa secara mandiri di luar kelas dan tentunya penggunaan media pembelajaran ini dapat memengaruhi minat belajar mahasiswa. Dikatakan juga bahwa perlu adanya media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh mahasiswa dengan harapan mahasiswa dapat membuat kembali dan mengimplementasikan materi Desain Aksesoris ke dalam karya yang lainnya. Selain itu, dilakukan juga wawancara serupa dengan mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah Desain Aksesoris pada semester sebelumnya, diketahui bahwa pada saat itu belum tersedianya media pembelajaran yang cukup dalam mempelajari mata kuliah tersebut sehingga mahasiswa mengalami beberapa kendala seperti kurangnya ketertarikan terhadap pembelajaran, sulitnya mencari sumber informasi untuk memahami materi pembelajaran dan mahasiswa yang cenderung bosan selama proses pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi minat belajar seseorang, sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Tobamba et al., 2019)

yang menyatakan bahwa terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar.

Penelitian Alifia (2024) dengan hasil produk *E-Book Basic Knowledge of Accessories Design* yang telah memenuhi karakteristik kelayakan berdasarkan aspek standar kelayakan buku teks menurut BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) sebagai bahan ajar *e-book* yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah Desain Aksesoris. Adanya media pembelajaran terpusat yang dapat digunakan baik oleh mahasiswa maupun dosen sebagai acuan dalam pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dan juga dapat digunakan sebagai acuan bagi dosen dalam mengajar mata kuliah Desain Aksesoris.

Untuk itu penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *E-Book Basic Knowledge of Accessories Design* terhadap minat belajar mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diidentifikasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Kendala selama proses pembelajaran pada mata kuliah Desain Aksesoris terkait media pembelajaran yang digunakan.
2. Kurangnya minat dan perhatian mahasiswa selama mata kuliah Desain Aksesoris berlangsung.
3. Pengaruh penggunaan *E-Book Basic Knowledge of Accessories Design* terhadap minat belajar mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Target responden merupakan mahasiswa Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta yang sedang mengambil mata kuliah Desain Aksesoris semester 120.

2. Minat belajar mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta dalam penggunaan *E-Book Basic Knowledge of Accessories Design* pada mata kuliah Desain Aksesoris.
3. Minat belajar dalam teori Guilford dengan indikator; Perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, keterlibatan dalam belajar.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Book Basic Knowledge of Accessories Design* pada minat belajar mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Book Basic Knowledge of Accessories Design* pada minat belajar mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini, yaitu:

1. Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan mengenai pembelajaran terutama dalam bentuk *e-book*.
2. Membantu memahami faktor yang mendorong individu untuk belajar.
3. Membantu dosen dalam membuat kebijakan selama proses pembelajaran untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Dosen dapat mengadaptasi media pembelajaran agar lebih menarik dan relevan bagi siswa dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.