

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era digital telah mengalami transformasi yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Era digital telah membawa perubahan fundamental dalam proses belajar, mengajar, dan berinteraksi dengan informasi. Perkembangan IPTEK telah mengubah lingkup pendidikan secara dramatis, mempengaruhi semua aspek dari mulai proses pembelajaran, serta akses ke sumber daya pendidikan hingga metode pembelajaran yang inovatif. Saat ini, akses terhadap pengetahuan menjadi tidak terbatas dan dengan mudah didapatkan melalui internet, membuka pintu bagi pendidikan yang lebih inklusif dan merata. Dengan adanya peningkatan teknologi yang bersifat terus-menerus, pihak-pihak yang bergerak dalam bidang pendidikan dituntut untuk senantiasa mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Tenaga pendidik diharapkan dapat meningkatkan kemajuan pendidikan dengan memberikan inovasi yang positif. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan tidak tertinggal informasi mengenai perkembangan teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang baik, sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Indra dan Saleh (2021) dengan adanya perkembangan teknologi, kualitas proses belajar mahasiswa dapat meningkat dimana arah pembelajaran menjadi digital dan pusat pembelajaran ada pada mahasiswa.

Pengamatan dalam penelitian ini terjadi di program studi S1 Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini membahas mengenai diperlukannya media pembelajaran berupa e-modul. didukung dengan adanya faktor perkembangan IPTEK, saat ini mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran secara daring salah satunya melalui e-modul yang memberikan fleksibilitas dalam mengatur waktu dan tempat belajar. E-modul menjadi salah satu inovasi dalam pendidikan yang memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang diterbitkan oleh *International Journal of Educational Technology in Higher Education* e-modul ditemukan efektif dalam

meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam konteks pendidikan tinggi. Studi tersebut menyimpulkan bahwa e-modul dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran, memotivasi mahasiswa untuk belajar, dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Susantini, Puspitawati, and Suaidah 2021)

Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, memiliki mata kuliah Desain Busana. Mata kuliah Desain Busana merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh seluruh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana pada semester tiga. Capaian pada pembelajaran mata kuliah Desain Busana yaitu mahasiswa mampu membuat desain busana dengan menerapkan unsur desain bentuk berupa siluet, warna dan tekstur. Dalam penerapan unsur desain bentuk, terdapat macam-macam siluet yang diterapkan ke dalam desain busana.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Desain Busana, didapatkan hasil bahwa saat ini belum terdapat media pembelajaran e-modul mengenai materi siluet busana yang dapat digunakan untuk membantu memudahkan proses pembelajaran baik di kelas maupun secara mandiri, e-modul siluet busana diperlukan dengan harapan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Busana 1 mengenai siluet busana bisa mendapatkan hasil yang lebih optimal. Hal ini sejalan dengan ungkapan mahasiswa, setelah dilakukan observasi pra penelitian kepada mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang telah mengambil mata kuliah Desain Busana 1, adanya harapan dari para mahasiswa untuk disediakan e-modul mengenai materi siluet busana, dengan penjelasan dan contoh-contoh gambar yang lebih lengkap agar dapat lebih optimal saat menyelesaikan tugas siluet busana. Akibat belum tersedianya media pembelajaran berbentuk e-modul tersebut, muncul motivasi dan ketertarikan untuk membuat e-modul siluet busana yang dapat digunakan oleh mahasiswa dengan harapan dapat membantu mahasiswa dalam belajar secara mandiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Dalam penelitian ini, e-modul yang akan dibuat mencakup materi siluet busana pada mata kuliah Desain Busana 1. Memiliki pemahaman mengenai

siluet busana yang merupakan penerapan unsur bentuk dalam desain menjadi salah satu aspek penting yang harus dimiliki oleh mahasiswa tata busana. Menurut (Sari D 2021) *fashion designer* merupakan peran yang kompleks dalam dunia *fashion*, karena pengetahuan yang dimiliki tidak hanya sebatas menggambar ilustrasi busana saja, agar tidak terjadi ketimpangan atau ketidaksesuaian antara desain yang dirancang dengan hasil jadi busana. Desain busana yang diwujudkan harus sesuai dengan garis, bentuk, warna, dan ukuran, serta detail-detail pada bagian busana. Oleh karena memiliki pemahaman mengenai siluet busana merupakan hal yang penting bagi mahasiswa tata busana, dirasa e-modul ini perlu dibuat untuk menjelaskan secara detail mengenai siluet busana. E-modul siluet busana dipilih dengan tujuan memperkaya literasi digital mahasiswa dalam perkuliahan di program studi Pendidikan Tata Busana pada mata kuliah Desain Busana 1.

E-modul yang akan dihasilkan sebagai media pembelajaran berbentuk *flipbook*. *Flipbook* merupakan sajian teks, gambar, video, dan animasi pada lembaran-lembaran kertas menyerupai buku yang ditampilkan secara digital. Menurut Rusnilawati & Gustiana (2017) salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah *flipbook*. E-modul berbentuk *flipbook* dipilih untuk menyajikan media pembelajaran siluet busana agar dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi *et al* (2016) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengajar menggunakan media *flipbook*. Dengan adanya penyajian gambar, animasi, dan video di dalam e-modul berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran mata kuliah desain busana materi siluet busana, pembelajaran diharapkan menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti.

Media pembelajaran e-modul berbentuk *flipbook* ini ditampilkan dengan menarik dan interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Menurut Sa'diyah (2021) penggunaan e-modul berbasis digital *flipbook* menjadi solusi cerdas menghadirkan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menunjang pemahaman mahasiswa secara materi.

Berdasarkan latar belakang di atas, muncul motivasi dan keinginan untuk membuat penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran E-Modul Berbentuk Flipbook pada Mata Kuliah Desain Busana Materi Siluet Busana” diharapkan hasil dari penelitian yang berbentuk e-modul ini dapat membantu memudahkan mahasiswa dalam mempelajari pembelajaran materi siluet busana, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

E-modul mengenai siluet busana akan dibuat menggunakan teori Depdiknas dalam (Sari n.d.) yang mengatakan bahwa modul yang baik harus memperhatikan 5 aspek penting, yaitu belajar mandiri (*self instruction*), utuh (*self-contained*), berdiri sendiri (*stand alone*), menyesuaikan (adaptif), dan akrab pada pemainya (*user friendly*). Selain itu, e-modul ini juga disusun berdasarkan enam elemen mutu modul, dimana modul yang baik juga dinilai dari bentuk, ukuran huruf, format, organisasi, daya tarik, ruang, dan konsistensi. Daryanto dalam (Salsabilla and Jannah 2023).

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Media pembelajaran berupa e-modul *flipbook* interaktif pada materi siluet busana belum tersedia
2. Dibutuhkan e-modul siluet busana sebagai media pembelajaran materi siluet busana.
3. Hasil belajar mahasiswa pada materi siluet busana masih dapat dioptimalkan.
4. Perlu dilakukan penilaian media pembelajaran berbentuk e-modul pada materi siluet busana sesuai dengan karakteristik modul dan enam elemen mutu modul

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, didapatkan pembatasan-pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa e-modul yang dibuat menggunakan *Flipbook*.

2. Cakupan materi yang dipaparkan di dalam modul menjelaskan macam-macam siluet busana dalam desain busana dan penerapan siluet busana pada berbagai kesempatan.
3. Penilaian e-modul siluet busana dalam desain busana berdasarkan karakteristik modul mandiri (*self instruction*), utuh (*self-contained*), berdiri sendiri (*stand alone*), menyesuaikan (adaptif), dan akrab pada pemakainya (*user friendly*). Dan penilaian elemen mutu modul (bentuk, ukuran huruf, format, organisasi, daya tarik, ruang, dan konsistensi).

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah hasil penilaian media pembelajaran e-modul berbentuk *flipbook* pada mata kuliah Desain Busana materi siluet busana?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran ke dalam sebuah e-modul mengenai materi siluet busana.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul siluet busana berdasarkan karakteristik modul mandiri (*self instruction*), utuh (*self-contained*), berdiri sendiri (*stand alone*), menyesuaikan (adaptif), dan akrab pada pemakainya (*user friendly*). Dan penilaian mutu modul (bentuk, ukuran huruf, format, organisasi, daya Tarik, ruang, dan konsistensi).

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, dapat diuraikan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, penelitian ini dilakukan agar dapat menambah wawasan, pengalaman, ilmu, dan pengetahuan peneliti dalam pembuatan e-modul siluet busana, sehingga terus memicu motivasi dalam diri peneliti untuk terus melakukan pengembangan.

2. Bagi mahasiswa, diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini mahasiswa memiliki pemahaman dan wawasan yang lebih terkait macam-macam siluet busana.
3. Bagi pendidik, diharapkan dapat membantu menyampaikan materi terkait macam-macam siluet busana.
4. Bagi program studi, diharapkan dengan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk dilakukannya penelitian lebih lanjut terkait mengembangkan media pembelajaran terkhusus pada mata kuliah Desain Busana pada program studi Pendidikan Tata Busana.

