

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa, sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Pendidikan 20/2003 Bab II Pasal 3. Menurut pasal tersebut, pendidikan yang berkontribusi pada pembangunan masa depan adalah pendidikan yang menggali potensi-potensi peserta didik, membentuk mereka menjadi individu yang beriman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara demokratis dan bertanggung jawab. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan bangsa adalah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi di era revolusi industri 4.0 (Harsiwi dan Arini, 2020). Kualitas pendidikan semakin dituntut untuk meningkat sejalan dengan perkembangan zaman yang berkembang pesat.

Dalam konteks belajar mengajar, peran media pembelajaran memiliki signifikansi yang besar, tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian informasi, melainkan juga sebagai unsur utama dalam proses pembelajaran. Dalam jurnal yang ditulis oleh (Wulandari *et al.*, 2023) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Di era digital 4.0 ini telah banyak bermunculan media pembelajaran baru yang sudah modern mulai dari media audio, media audio-visual, dan media yang memadukan fitur-fitur modern seperti media interaktif.

Media interaktif adalah alat, teknik, atau metode yang digunakan dalam proses pendidikan untuk memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dan materi pembelajaran. Media interaktif memiliki keunggulan dibandingkan dengan media konvensional, diantaranya arus informasi dua arah, informasi yang didapatkan dapat berbentuk audio-visual yang berdaya rangsang tinggi (Putra dan Salsabila, 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kustandi dan Darmawan, 2020) yang

menyatakan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif memanfaatkan berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan multimedia membantu dalam memperjelas konsep dan membuat materi lebih menarik bagi siswa.

Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, yang telah dikemas menjadi *file digital*, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Manurung, 2020). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Melianti et al., 2020), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan berpikir kritis.

Materi pembelajaran dalam mata kuliah draping di Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta membutuhkan pendekatan metode atau media pembelajaran yang sesuai. Hal ini disebabkan oleh dua faktor, yaitu kewajiban mahasiswa untuk mengikuti mata kuliah ini dan karakteristik pembelajaran draping yang melibatkan keterampilan dalam membuat pola blus 3 dimensi (draping), suatu kegiatan pembelajaran yang bersifat produktif kreatif. Pembelajaran draping bertujuan agar mahasiswa dapat memahami konsep dasar tentang teknik pembuatan pola secara draping, yang mencakup pengertian, metode, dan manfaat pembuatan pola blus, rok, dan kerah secara draping, serta dampaknya terhadap pengembangan desain busana (Tim Penyusun Revisi Buku Pedoman Akademik UNJ, 2013: 13).

Dalam mata kuliah draping 2, pencapaian pembelajaran mencakup pemahaman konsep mendesain bagian busana dengan garis hias secara kreatif dan inovatif, serta pemahaman prinsip pembuatan busana dengan karakteristik tekstil tertentu. Salah satu topik pembelajaran dalam mata

kuliah ini adalah implementasi bentuk model busana dengan menggunakan bahan melangsai, dengan penerapan prinsip desain draping menggunakan tekstil (Sesuai dengan kurikulum mata kuliah Draping pada Program Studi).

Berdasarkan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah draping, menyatakan bahwa dalam mata kuliah draping 2, tidak ada media pembelajaran yang tetap. Oleh karena itu, beliau menyarankan agar mahasiswa mencari media pembelajaran tersebut secara mandiri melalui internet. Namun, terdapat keterbatasan pada materi draping kain dengan menggunakan bahan melangsai, yang masih terbilang tidak sesuai dengan capaian yang diinginkan sebagaimana tercantum dalam silabus mata kuliah draping.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat multimedia interaktif draping dengan bahan melangsai. Multimedia interaktif ini berisikan materi pembelajaran pembuatan draping dengan menggunakan bahan melangsai berupa teks, gambar, audio, video, animasi, serta tombol navigasi. Pembuatan multimedia interaktif pada mata kuliah draping ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar, memperkaya media pembelajaran pada mata kuliah draping, serta dapat menarik minat dan motivasi belajar bagi mahasiswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perkembangan media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 yang menuntut kualitas pendidikan untuk lebih maju
2. Tidak ada media pembelajaran yang tetap dalam mata kuliah draping 2.
3. Keterbatasan media pembelajaran pada materi draping dengan bahan melangsai.
4. Penilaian multimedia interaktif draping dengan bahan melangsai berdasarkan kriteria media pembelajaran yang baik.
5. Penilaian multimedia interaktif draping dengan bahan melangsai berdasarkan elemen-elemen multimedia.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman pembaca terhadap penelitian ini maka penulis membatasi masalah penelitian ini berdasarkan:

1. Fokus utama penelitian ini adalah penilaian dari hasil pembuatan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif.
2. Penelitian ini dibatasi pada penerapan teknik draping dengan bahan melangsai dengan menerapkan prinsip desain.
3. Penilaian multimedia interaktif berdasarkan aspek kriteria media pembelajaran yang baik yang terdiri dari kesesuaian/relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan, serta aspek elemen multimedia berupa teks, gambar, visual, audio, video, dan animasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:
“Bagaimanakah Penilaian Multimedia Interaktif Draping dengan Bahan Melangsai?”

1.5 Tujuan Penelitian

Melalui penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penilaian para ahli mengenai multimedia interaktif draping dengan bahan melangsai.
2. Menghasilkan multimedia interaktif yang baik dengan materi draping dengan bahan melangsai.
3. Memberikan manfaat positif bagi ilmu pengetahuan dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran

1.6 Kegunaan Penelitian

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Membantu mahasiswa untuk mengetahui dan memahami pembuatan draping dengan bahan melangsai
 - b. Membantu mahasiswa untuk belajar mandiri
2. Bagi Dosen
 - a. Menjadi tambahan referensi bagi dosen dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran
 - b. Membantu dosen dalam menyampaikan materi draping dengan bahan melangsai pada kegiatan pembelajaran
3. Bagi Program Studi
 - a. Multimedia ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang bisa digunakan kapanpun untuk pembelajaran di kelas maupun pembelajaran secara individu
4. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian secara langsung mengenai penggunaan multimedia interaktif sebagai bahan ajar
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan khususnya mengenai cara pembuatan multimedia interaktif yang baik.