

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi telah mengubah dunia pendidikan (Okrul et al., 2020). Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan dapat membuat pendidik lebih mudah menyampaikan materi dan membuat siswa lebih mudah memahami materi (Wulansari et al., 2018). Pada abad ke-21, guru harus dapat membantu siswa mereka menggunakan inovasi teknologi seperti komputer, papan tulis elektronik, dan modul elektronik (Sestiya et al., 2020). Untuk membuat belajar lebih mudah, siswa membutuhkan sumber belajar yang inovatif dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Seruni et al., 2019).

Komponen yang mendukung kegiatan belajar salah satunya adalah sumber belajar. Penggunaan sumber belajar dapat membantu pendidik menjelaskan topik dan membantu peserta didik memahami materi (Anggriani et al., 2020). Jika sumber belajar tidak ada dalam kegiatan pembelajaran, mahasiswa akan kesulitan memahami materi (Wulansari et al., 2018).

Media pembelajaran harus selalu dikembangkan untuk memberikan layanan pendidikan kepada mahasiswa agar dapat belajar secara mandiri. Menurut Azhar Arsyad (2014), media pembelajaran termasuk dalam empat kategori: media yang dihasilkan oleh teknologi cetak, media yang dihasilkan oleh teknologi audio-visual, media yang dihasilkan oleh teknologi yang berdasarkan komputer, dan media yang digabungkan dengan teknologi cetak dan komputer. Media pembelajaran memiliki manfaat sebagai solusi untuk keterbatasan waktu, tempat, dan daya indra, serta meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar dan membuat materi lebih jelas. Banyak media pembelajaran tersedia untuk guru untuk digunakan. Salah satunya adalah modul elektronik (e-modul) (Yanindah & Novisita, 2021).

Dasar Seni dan Desain merupakan salah satu mata kuliah dalam prodi Pendidikan Tata Busana, yang mengajarkan dasar seni dan desain, unsur desain, dan prinsip desain. salah satu materi yang harus dikuasai oleh mahasiswa/i adalah unsur desain warna. Berdasarkan hasil pembicaraan dengan dosen pengampu mata kuliah Dasar Seni dan Desain, terdapat beberapa kendala dalam perkuliahan seperti kurangnya bahan ajar pada materi unsur desain terutama warna dan hanya bergantung pada buku pegangan dosen yang tidak disebarluaskan. Menurut mahasiswa, saat

mereka mengambil mata kuliah Desain Busana di semester berikutnya, mahasiswa cenderung sudah lupa caranya menerapkan unsur warna pada desain busana mereka karena materi itu tidak dapat mereka lihat dan pelajari kembali. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang dapat mendukung untuk memahami materi secara mandiri. Ini akan membantu mahasiswa mencapai hasil yang optimal dan memudahkan dosen saat menyampaikan materi pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Kumalasani & Eilmelda, 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran memiliki hasil yang baik, dengan peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 35,56%.

E-modul dipilih karena praktis dan portabel. E-modul dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau ponsel. Ini memungkinkan peserta didik untuk belajar di mana saja tanpa harus membawa buku fisik. Kemudahan Berbagi, E-modul dapat dengan mudah dibagikan melalui email, platform pembelajaran daring, atau aplikasi berbagi file (Padwa et al., 2021). Ini memudahkan dosen untuk menyebarkan materi kepada seluruh kelas. ini semua tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran (Padwa dan Erdi, 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin membuat e-modul materi elemen desain warna yang ideal untuk mata kuliah dasar seni dan desain, yang dapat membantu mahasiswa yang sedang mempelajari mata kuliah tersebut. Hal ini juga yang mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi berjudul "Penilaian E-Modul Materi Unsur Desain Warna".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas maka dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah yang ditemukan. Diantaranya:

1. Bagaimana penggunaan teknologi pada pendidikan untuk memudahkan proses pembelajaran?
2. Bagaimana penilaian media pembelajaran e-modul materi unsur desain warna berdasarkan aspek karakteristik modul?
3. Bagaimana penilaian media pembelajaran e-modul materi unsur desain warna berdasarkan aspek kelayakan media pembelajaran?
4. Apakah materi bahan ajar e-modul materi unsur desain warna sudah sesuai dengan capaian pembelajaran berdasarkan RPS mata kuliah Dasar Seni dan Desain?

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari masalah di atas, agar penelitian lebih efisien dan lebih rinci, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Materi pembelajaran e-modul unsur desain warna dibatasi pada materi pengertian dan macam-macam unsur desain, warna menurut dimensinya, teori warna menurut para ahli, psikologi warna, dan kombinasi warna pada desain busana.
2. Media pembelajaran dalam bentuk e-modul yang dibuat menggunakan aplikasi Book Creator.
3. Penilaian media pembelajaran dalam bentuk e-modul berdasarkan karakteristik modul dengan indikator *Self instructional*, *Self contained*, *Stand alone*, *Adaptive*, *User friendly* dan berdasarkan aspek kelayakan media pembelajaran dengan indikator kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kegrafikan.
4. Dibatasi materi unsur desain pada mata kuliah Dasar Seni dan Desain

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan poin-poin identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah Penilaian E-Modul Materi Unsur Desain Warna?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah membuat e-modul unsur desain warna dan memperoleh penilaian pada e-modul materi unsur desain warna berdasarkan aspek penilaian kelayakan media pembelajaran dan aspek penilaian karakteristik modul, sehingga dapat dijadikan pedoman belajar pada mata kuliah Dasar Seni dan Desain, prodi pendidikan tata busana di Universitas Negeri Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Universitas, manfaat penelitian bagi universitas adalah hasil penelitian ini dapat digunakan oleh universitas sebagai acuan maupun referensi untuk pembuatan e-modul yang ideal untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang saat ini dikerjakan dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi Mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan mendukung proses pembelajaran mata kuliah Dasar Seni dan Desain dengan e-modul materi unsur desain warna.
3. Bagi Pendidik, membantu dalam menyampaikan materi ajar agar lebih mudah sampai pada pemahaman mahasiswa.