

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu pilar fundamental dalam pembangunan suatu bangsa, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3. Pendidikan dalam konteks pembelajaran adalah proses transformasi sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam upaya mematangkan manusia melalui metode pengajaran dan pelatihan yang sesuai dengan prosedur pendidikan yang berlaku (Ramatni et al., 2023). Melalui pendidikan, anak dapat mengembangkan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) (Andriyani & Suniasih, 2021; Hisby & Kosasih, 2020; Winoto & Prasetyo, 2020) dalam (Pamungkas & Koeswanti, 2022). Di institusi pendidikan yang lebih luas, proses pembelajaran saat ini sering kali dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menantang, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, proses ini memberikan ruang yang lebih luas untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis masing-masing peserta didik. (Rahayu, 2013) dalam (Warsyena & Wibisono, 2021).

Salah satu komponen yang penting dalam proses belajar mengajar ialah media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik menurut menurut (Arsyad, 2019a) dalam (Pamungkas & Koeswanti, 2022) seharusnya memenuhi 4 kriteria yaitu Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, praktis, luwes, dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, penerapan. Terdapat berbagai macam media pembelajaran, diantaranya yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Berdasarkan penelitian Sovocom Company dari Amerika, kemampuan daya ingat manusia dalam menyerap pesan pada media audio 10%, visual 40%, dan audiovisual 50% (Siswosumarto, 1994) dalam (Hamimah & Azinar, 2020). Menurut Sanaky (2009) (Nurfadhillah et al., 2021), Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar gerak dan bersuara.

Multimedia Interaktif dapat digunakan untuk menerapkan media pembelajaran audio-visual.. Multimedia merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan memadukan berbagai ragam media untuk dipelajari siswa. Terdapat berbagai macam media yang dapat dipadukan dalam multimedia interaktif, menurut Munir (2013) dalam

(Prianggi et al., 2022) elemen multimedia yaitu teks, grafik, audio, video, dan animasi. Menurut Munir (2015:110) dalam (Deliany et al., 2019) Multimedia interaktif merupakan jenis multimedia yang dirancang dengan tampilan khusus untuk menyampaikan informasi atau pesan, serta dilengkapi dengan elemen interaktif bagi penggunaannya. Penggunaannya bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, dengan metode pelaksanaan yang inovatif karena menitikberatkan pada keterlibatan individu maupun kelompok. Media pembelajaran interaktif ini memiliki keunggulan, yaitu dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh yang sering muncul saat menggunakan media konvensional yang kurang menarik. Selain itu, mahasiswa juga dapat belajar secara mandiri tanpa harus selalu bergantung pada dosen (Warsyena & Wibisono, 2021).

Universitas Negeri Jakarta (UNJ) telah mengakui pentingnya Mata Kuliah *Fashion Draping* dengan menjadikannya sebagai mata kuliah wajib dalam kurikulum Prodi Pendidikan Tata Busana. Lebih dari itu, Mata Kuliah *Fashion Draping* dibagi menjadi dua bagian dengan total bobot SKS sebanyak 6 (3 SKS untuk Pola Draping, dan 3 SKS untuk *Fashion Draping*), menunjukkan bahwa pemahaman dan penerapan teknik draping memiliki peran yang signifikan dalam pembentukan dasar kompetensi mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana di UNJ. Draping adalah salah satu sistem pembuatan busana selain sistem konstruksi. Keunggulan dari sistem pola draping adalah penerapan desain dapat langsung diwujudkan menggunakan media dress form. Dengan menggunakan media dress form, kita dapat langsung melihat kualitas hasil berdasarkan tingkat kesesuaian desain (Radiona S P & Nurbaity A, 2019) . Keberhasilan dalam mendraping kain memerlukan kreativitas, ketelitian, dan kecakapan teknis, dan proses ini seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa prodi tata busana.

Pada Mata Kuliah Fashion Draping terdapat capaian pembelajaran mata kuliah memahami prinsip pembuatan busana dengan karakter tekstil tertentu, dengan salah satu materinya Penerapan bentuk model busana menggunakan bahan kaos / stretch dengan menerapkan prinsip disain (Berdasarkan RPS Fashion Draping pada Program Studi). Namun, terdapat beberapa hambatan yang terjadi selama pembelajaran materi draping dengan bahan stretch. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah Fashion Draping, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam proses mendraping kain, terutama dalam penggunaan bahan *stretch*. *Stretch* adalah jenis kain yang dapat meregang ketika diberikan gaya pada satu atau

lebih arah selama pemakaian normal (Ahirwar & Behera, 2023). Bahan *stretch* dianggap sulit karena memerlukan teknik yang tepat agar hasil draping terlihat clean, fitted, dan tidak berkerut. Penggunaan teknik *drapery*, *ruffles*, atau *flare* pada bahan *stretch* juga memerlukan perhatian khusus terhadap arah serat dan jatuhnya kain. Hasil wawancara tersebut sejalan dengan hasil survei yang dilakukan kepada 16 mahasiswa angkatan 2020 – 2023 yang telah mengambil Mata Kuliah Fashion Design. Sebagian besar (71%) mahasiswa mengidentifikasi kain *stretch* sebagai bahan yang paling sulit untuk didraping. Kesulitan utama yang dialami oleh 64% responden adalah kain yang sulit diatur bentuknya, sedangkan 57% menyebutkan kain yang terlalu licin sebagai hambatan.

Hambatan-hambatan tersebut mengharuskan mahasiswa melakukan revisi atau perbaikan sebelum hasil draping dinilai oleh dosen pengampu. Berdasarkan hasil wawancara, dosen pengampu mengatakan lebih dari 50% mahasiswa harus melakukan revisi sebelum dilakukan penilaian. Bahkan, tidak jarang mahasiswa harus melakukan lebih dari 2 kali revisi. Hal tersebut menghambat proses pembelajaran pada Mata Kuliah Fashion Draping, karena mahasiswa tidak diperbolehkan lanjut ke ujian praktikum dengan materi draping kain dengan sumber ide tertentu sebelum hasil draping kain dengan bahan *stretch* dinilai. Busana yang baik ditentukan oleh pemilihan dan pemakaian bahan tekstil yang tepat (Ernawati dkk, 2008) dalam (Vera et al., 2021). Untuk itu mahasiswa harus memahami teknik dan model/desain busana yang sesuai dengan karakteristik bahan *stretch* untuk menjadi perancang busana.

Mengatasi hal ini, dosen pengampu melakukan berbagai upaya salah satunya adalah melakukan revisi atau perbaikan diluar jam Mata Kuliah Fashion Draping, namun upaya tersebut masih belum maksimal untuk mengatasi hambatan tersebut. Dengan begitu, berdasarkan diskusi dengan dosen pengampu Mata Kuliah Fashion Draping serta survey yang dilakukan kepada mahasiswa, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran tambahan, seperti video tutorial yang lebih interaktif dengan panduan langkah demi langkah, guna membantu mereka dalam memahami teknik draping yang tepat, terutama untuk bahan *stretch*.

Menurut Rusman dalam (Manusia & Kelas, 2024) Multimedia Interaktif sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, dimana pada Mata Kuliah *Fashion Draping* materi yang diberikan merupakan materi praktik sehingga diharapkan multimedia video interaktif menjadi media pembelajaran yang tepat guna pada mata kuliah draping. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk membuat multimedia interaktif

draping dengan bahan *stretch*. Multimedia interaktif ini berisikan materi pembelajaran materi draping kain dengan bahan *stretch* mulai dari memilih konsep sebagai persiapan mendraping, video proses mendraping, hingga pembuatan jobsheet hasil draping. Multimedia interaktif akan dilengkapi dengan elemen multimedia yaitu teks, gambar, audio, video, animasi, serta tombol navigasi (Munir, 2015). Adanya multimedia interaktif diharapkan dapat menjadi sumber belajar, memperkaya media pembelajaran pada Mata Kuliah *Fashion Draping*, serta dapat membantu dan memotivasi mahasiswa untuk belajar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Hambatan pada media pembelajaran materi draping kain dengan bahan *stretch*.
2. Bahan *stretch* menjadi bahan yang sulit di draping bagi mahasiswa.
3. Pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif draping dengan bahan *stretch* berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran dan elemen multimedia.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka masalah dibataskan pada :

1. Penilaian media pembelajaran berupa multimedia interaktif.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada materi draping kain menggunakan bahan *stretch*. dengan menerapkan 5 prinsip desain sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK).
3. Penilaian multimedia interaktif berdasarkan aspek kriteria pemilihan media pembelajaran menurut (Arsyad, 2019) yang terdiri dari kesesuaian dengan tujuan, kesesuaian dengan isi pembelajaran, dan pengelompokan sasaran, serta aspek elemen multimedia menurut (Munir, 2015) berupa teks, grafik, audio, video, dan animasi.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah yang dari penelitian ini adalah “Bagaimana Penilaian Multimedia Interaktif Draping dengan Bahan *Stretch*?”

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai ialah :

1. Menghasilkan multimedia interaktif dengan materi draping dengan bahan stretch yang dapat digunakan untuk pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah draping.
2. Memperoleh penilaian para ahli mengenai multimedia interaktif draping dengan bahan *stretch*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### 1. **Bagi Pengajar :**

Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar tata busana, sehingga dapat memudahkan mereka dalam menyampaikan materi draping, khususnya dengan bahan *stretch*, secara lebih efektif dan menarik.

#### 2. **Bagi Mahasiswa :**

Membantu mahasiswa dalam mempelajari teknik draping dengan lebih mudah, menarik, dan interaktif, sehingga diharapkan pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat.

#### 3. **Bagi Pengembang Multimedia :**

Menyediakan informasi yang berguna dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih baik, khususnya untuk bidang tata busana, melalui data yang diperoleh mengenai komponen multimedia yang paling efektif dalam mendukung pembelajaran.

#### 4. **Bagi Institusi Pendidikan :**

Memberikan dasar bagi institusi pendidikan dalam mengembangkan multimedia interaktif sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran tata busana, khususnya pada materi yang memerlukan keterampilan praktis, seperti draping.

*Intelligentia - Dignitas*