

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Digitalisasi abad 21 semakin berkembang, dalam dunia pendidikan misalnya, terdapat integrasi media pembelajaran dengan teknologi (Rahayu et al., 2022). Media oleh Wulandari et al. (2023) dijabarkan sebagai alat bantu dalam menyajikan pengalaman konkret berupa materi kepada peserta didik. Lebih lanjut, Utomo (2023) menyebutkan, media pembelajaran dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi. Agar hal tersebut dapat dicapai, media pembelajaran harus dipilih sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Firdaus et al. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan modul interaktif sebagai media pembelajaran dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri dan meningkatkan pengetahuan. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang dituntut untuk memiliki kemampuan sebagai pembelajar mandiri.

Wahab et al. (2023) memaparkan bahwa modul merupakan media pembelajaran mandiri yang berisi materi tertentu, latihan dan evaluasi. Modul dirancang secara sistematis guna mencapai tujuan kompetensi. Modul dapat berbentuk cetak maupun digital. Modul digital berdasarkan Sari et al. (2024) ialah modifikasi modul cetak yang dipadukan dengan teknologi. Modul digital memiliki kelebihan, antara lain: 1) Menumbuhkan motivasi belajar; 2) Memudahkan evaluasi; 3) Mampu mencakup media lain; dan 4) Lebih interaktif (Latri, 2023). Besarnya peranan modul ini, semakin memperkuat urgensi penyediaan modul yang sesuai dengan capaian pembelajaran di perguruan tinggi. Sebaliknya, (Zamanmulyana, 2023) menyatakan ketidak-tersediaan media pembelajaran dalam bentuk panduan dapat menyebabkan hambatan pada proses pembelajaran. Hal serupa juga ditemukan dalam pembelajaran Desain Produk 3.

Desain Produk 3 merupakan mata kuliah yang berfokus pada konsep dasar mendesain dan mewujudkan produk busana menggunakan kain wastra, salah satunya ialah kain lurik. Kain lurik sendiri ialah kain tenun tradisional Indonesia dengan motif garis-garis (Paksi et al., 2023). Capaian pembelajaran yang diharapkan ialah mahasiswa mampu untuk mengidentifikasi sejarah, makna, dan ragam hias kain wastra sebagai bagian dari proses *concept research*, serta mampu

merancang dan merealisasikan menjadi produk busana. Hal ini selaras dengan penelitian Yuniarti (2022) yang menyatakan bahwa pemahaman desain dan ragam motif wastra merupakan hal yang sangat penting dalam proses mewujudkan produk siap pakai. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dosen pengampu, terdapat beberapa temuan permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran yaitu masih banyak mahasiswa yang belum bisa membedakan antara bahan kain lurik dengan kain *printing* bermotif garis, dan mahasiswa terkendala dalam proses pembuatan produk khususnya pemotongan dan penempatan motif agar berpadu. Selama pembelajaran, dosen pengampu telah melakukan upaya dengan memanfaatkan *e-book*, jurnal dan situs web (*google*). Sayangnya, materi membedakan kain lurik dengan kain *printing* bermotif garis dalam media tersebut belum ada, khususnya yang menegaskan perbedaan antara kain lurik dengan kain *printing*.

Hal senada juga ditemukan dalam hasil wawancara peneliti dengan mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Desain Produk 3. Adapun kendala dalam proses pembelajaran bagi mahasiswa adalah merasa kesulitan dan membutuhkan waktu lebih lama dalam mempelajari materi macam-macam kain wastra berdasarkan daerah, dan kesulitan dalam memadukan motif dengan baik. Waktu perkuliahan praktik yang terbatas membuat mahasiswa tidak bisa sepenuhnya bergantung pada dosen saat tatap muka. Mahasiswa harus lebih mandiri dan memperhatikan agar penyatuan motif tidak hancur atau rusak.

Atas dasar uraian permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran menunjukkan pentingnya penyediaan media pembelajaran dalam bentuk e-modul yang memperjelas identifikasi, sejarah, karakteristik dan bagaimana cara memadukan motif guna memudahkan mahasiswa pada saat membuat *concept research* dan merealisasikan produk menggunakan kain lurik. Karena itu penelitian ini bertajuk “Penilaian Media Pembelajaran E-Modul Lurik Mata Kuliah Desain Produk 3”. Agar mendapatkan e-modul yang berkualitas, Daryanto dalam Kurniati (2023) menjelaskan bahwa terdapat 5 karakteristik yang harus dimiliki modul yang baik, yaitu: 1) *Self-instruction*; 2) *Self-contains*; 3) *Stand-alone*; 4) *Adaptive*; serta 5) *User-friendly*. Sedangkan Munir dalam (Zamanmulyana, 2023) menilai berdasarkan elemen multimedia yang terdiri dari teks, gambar, video, audio serta

animasi. Hasil penilaian ini penting untuk mendapatkan gambaran seberapa baik modul sehingga layak disediakan dalam membantu proses pembelajaran. Adanya kombinasi media-media yang disusun dengan padu dapat memberikan informasi yang utuh dan saling melengkapi untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang, terdapat beberapa masalah yang ditemukan, yaitu:

1. Pembelajaran Desain Produk 3 masih banyak mahasiswa yang belum bisa membedakan antara kain wastra dengan kain *printing* bermotif wastra.
2. Waktu perkuliahan yang terbatas, membuat mahasiswa tidak bisa sepenuhnya bergantung pada dosen saat tatap muka, sehingga kesulitan dalam proses produksi khususnya pemotongan dan penempatan motif bahan.
3. Dibutuhkan alternatif media pembelajaran khususnya pada materi membedakan kain wastra dengan kain *printing* bermotif wastra serta proses produksi penempatan bahan.

1.3 Pembatasan Masalah

Guna mengurangi penyimpangan fokus dalam menjalankan penelitian, maka pembatasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan format digital, yaitu modul elektronik (E-modul).
2. Materi yang termuat mencakup pembahasan mengenal kain lurik, perkembangan kain lurik, dan desain & produksi kain lurik.
3. Penilaian E-Modul Lurik didasarkan pada aspek elemen multimedia, dengan indikator: 1) Teks; 2) Grafik; 3) Audio; 4) Video dan 5) Animasi.
4. Penilaian E-Modul Lurik didasarkan pada lima indikator pada aspek karakteristik modul, berupa: 1) *Self-instruction*; 2) *Self-contained*; 3) *Stand-alone*; 4) *Adaptive*; serta 5) *User-friendly*.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan dan dengan mengingat pembatasan masalah, maka rumusan masalah disimpulkan menjadi: "Bagaimana hasil penilaian E-Modul Lurik Desain Produk 3 berdasarkan aspek elemen multimedia dan karakteristik modul?"

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk membuat E-Modul Lurik guna mengoptimalkan usaha mengatasi permasalahan pada Mata Kuliah Desain Produk 3, khususnya terkait kebutuhan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperoleh penilaian E-Modul Lurik berdasarkan aspek karakteristik modul dan elemen multimedia.

1.6 Kegunaan Penelitian

Potensi kegunaan secara teoritik yang diharapkan dengan adanya penelitian ini, yaitu untuk pengembangan keilmuan dan menambah khasanah literatur kain lurik. Sedangkan ditinjau dari manfaat praktis yang akan didapatkan yaitu:

1. Untuk peneliti
Sebagai sarana mengembangkan pengalaman dan kreativitas membuat media pembelajaran E-Modul Lurik Desain Produk 3.
2. Untuk mahasiswa
Diharapkan hasil penelitian ini mampu berperan sebagai alat bantu pembelajaran pada Mata Kuliah Desain Produk 3.
3. Untuk Program Studi
Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dan memudahkan dalam penyampaian pembelajaran khususnya dalam mata kuliah Desain Produk 3.

Intelligentia - Dignitas