

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini mengalami pembaruan seiring dengan kemajuan digitalisasi, yang memberikan berbagai kemudahan dalam proses belajar-mengajar. Iskandar dan Assegaff (2017) menyatakan bahwa perkembangan digitalisasi di bidang pendidikan semakin pesat. Selain itu, Iskandar, Aletmi, dan Sastradika (2019) menegaskan bahwa era Revolusi Industri 4.0 membawa perubahan signifikan bagi dunia pendidikan. Dengan demikian, digitalisasi yang berkembang pesat memberikan nuansa baru dalam sistem pendidikan (Fangestu & Syahrizal, 2023). Generasi Z adalah generasi yang saat ini berada dalam fase pendidikan formal, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Mereka tumbuh di tengah perkembangan pesat teknologi dan internet yang selalu terhubung. Dikenal pula sebagai generasi era digital, generasi ini sudah sangat akrab dengan media sosial dan berbagai platform daring. Dalam era di mana informasi dan teknologi terus berkembang, mereka menunjukkan kemampuan luar biasa dalam menyesuaikan diri dengan dunia digital sebagai sarana pembelajaran. Gaya belajar yang umum di antara mereka adalah melalui media digital dengan pendekatan audio-visual yang menggabungkan suara dan gambar, seperti video, untuk mempermudah pemahaman materi (Urba, Afriani, & Suryanda, 2024).

Teknologi digital memberikan banyak keuntungan bagi Generasi Z, yang sudah sangat akrab dengan penggunaan perangkat digital dan internet. Salah satu manfaat utama dari teknologi digital bagi mereka adalah akses cepat dan mudah mendapat beragam informasi. Generasi Z dapat mencari pengetahuan atau materi pendidikan kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka semakin mandiri dalam proses belajar mereka (Tuada & Raihani, 2025). Teknologi mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya aplikasi edukatif, video, gamifikasi, dan platform e-learning, proses belajar menjadi lebih menarik serta disesuaikan dengan gaya belajar yang lebih visual dan praktis (Rahmawati et al., 2023).

Menurut Ginting, Wesnina, dan Soeprijanto (2022), peran pendidik tidak hanya sebatas memahami media pembelajaran, melainkan juga mencakup penerapan aktif media tersebut dalam proses belajar mengajar, memberikan arahan, serta mendorong peserta didik agar dapat memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar baik yang dirancang khusus maupun yang telah tersedia guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran adalah *e-modul* (Prasetyo, 2020). *E-modul* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan modul konvensional. Di era teknologi saat ini, para pendidik dituntut untuk menyajikan materi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dalam konteks industri 4.0. Salah satu cara untuk menyesuaikan dengan kebutuhan ini adalah melalui *e-modul* sebagai media pembelajaran. Baik peserta didik maupun pendidik akan merasakan manfaatnya, karena *e-modul* memiliki sifat yang efisien dan fleksibel, sehingga dapat diakses dengan mudah oleh para peserta didik (Lasaret & Suryawati, 2022).

Untuk itu, pemanfaatan *e-modul* juga relevan diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran yang berkaitan dengan pembuatan busana. Setiap sekolah umumnya memiliki penamaan berbeda terhadap mata pelajaran yang memuat materi busana rumah. Sebagai contoh, di SMKN 38 Jakarta tempat dilakukannya studi kasus dalam penelitian ini mata pelajaran tersebut disebut Produksi Busana. Mata pelajaran Produksi Busana mempelajari proses pembuatan berbagai jenis busana, antara lain daster, kulot, blus, rompi atau bolero, dan kebaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dari sepuluh sekolah kejuruan Tata Busana di wilayah Jakarta, Bogor, dan Depok, ditemukan bahwa tiga sekolah di antaranya tidak memuat materi busana rumah. Sementara itu, tujuh sekolah lainnya mengajarkan materi busana rumah, dan enam di antaranya secara spesifik menekankan pada pembuatan daster. Namun, mayoritas guru menyatakan bahwa sumber belajar yang digunakan masih bersumber dari media atau internet. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya pengembangan materi pembelajaran daster yang lebih sesuai dengan ATP dan interaktif. Adapun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada mata pelajaran ini merupakan siswa diharapkan mampu menyiapkan pembuatan busana yang meliputi pembuatan lembar kerja sesuai dengan spesifikasi desain, membuat langkah kerja

produksi, mengambil ukuran, membuat pola, memotong bahan, menghitung biaya dan menentukan harga produk, siswa diharapkan mampu menjahit sesuai dengan prosedur, *trimming*, *pressing*, dan mengawasi mutu produk busana, serta melaksanakan penyelesaian akhir busana. Berdasarkan wawancara dengan Guru Tata Busana di SMKN 38 Jakarta pada tanggal 9 Oktober 2024, ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran mata pelajaran Produksi Busana, khususnya pada materi busana rumah. Pertama, media pembelajaran yang ada sekarang perlu dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Kedua, rendahnya pemahaman peserta didik terkait materi busana rumah. Ketiga, pembelajaran saat ini mengandalkan materi yang disampaikan oleh guru dengan membuat bahan ajar yang bersumber dari media atau sumber di internet sehingga siswa belum memiliki pedoman atau media yang sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan mereka belum bisa belajar secara mandiri dengan baik dan benar.

Penelitian Siregar (2022) yang berjudul "Pengembangan *E-Modul* Busana Rumah Anak Berbasis Model ADDIE" menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis digital dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran dan kemandirian belajar siswa. Namun, penelitian tersebut masih berfokus pada busana rumah anak. Oleh karena itu, pengembangan *e-modul* busana rumah dewasa, seperti daster, menjadi kajian yang relevan untuk dikembangkan lebih lanjut.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus dalam pengembangan *e-modul* busana rumah yang dilengkapi video pembelajaran, disusun berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan kebutuhan secara umum yang disesuaikan menggunakan karakteristik modul yang baik (Daryanto dalam Azkiya *et al.*, 2022), elemen mutu modul (Daryanto dalam Monica, 2023), dan elemen multimedia (Tay Vaughan, 2014 dalam Sapdianti, 2025). Dengan adanya pengembangan *e-modul* busana rumah ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang efektif oleh masyarakat yang tertarik dalam bidang tata busana.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sudah tersedia namun perlu dikembangkan kembali dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

2. Rendahnya pemahaman peserta didik terkait materi busana rumah
3. Pembelajaran saat ini mengandalkan materi yang disampaikan oleh guru dengan membuat bahan ajar yang bersumber dari media atau sumber di internet sehingga siswa belum memiliki pedoman atau media yang sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan mereka belum bisa belajar secara mandiri dengan baik dan benar.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka dibatasi pada:

1. Modul yang dibuat adalah modul elektronik
2. Modul busana rumah yang dibahas berfokus pada materi daster yang sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
3. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan
4. Modul ini dinilai menggunakan indikator karakteristik *e-modul* (Daryanto dalam Azkiya *et al.*, 2022), indikator elemen mutu modul (Daryanto dalam Monica, 2023), indikator elemen multimedia (Tay Vaughan, 2014 dalam Sapidanti, 2025)

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka perumusan masalah penelitian ini yaitu : “Bagaimana Hasil Pengembangan *E-modul* Busana Rumah?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *e-modul* busana rumah.
2. Untuk mendapatkan penilaian kelayakan dari para ahli terkait dengan *e-modul* busana rumah.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Bagi Siswa. Dengan adanya *e-modul* busana rumah siswa dapat belajar secara mandiri dan lebih memahami konsep dan langkah-langkah dalam pembuatan busana rumah sehingga kemampuan mereka dalam membuat busana rumah meningkat.
2. Bagi Guru. Penelitian ini dapat memberikan panduan bagi guru dalam menyediakan sumber belajar yang lebih terstruktur dan sistematis, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi Program Studi. Penelitian ini dapat dijadikan referensi di perpustakaan perguruan tinggi, media pembelajaran berbasis teknologi dengan materi busana rumah.
4. Bagi Peneliti. Melalui penelitian ini, peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam materi busana rumah serta penyusunan modul pembelajaran yang baik dan tepat untuk membantu proses pembelajaran.
5. Bagi Masyarakat. Memberikan sumber pembelajaran yang sistematis dan terstruktur bagi individu yang memiliki minat dalam bidang fashion atau pakaian. Dengan adanya *e-modul* ini masyarakat dapat mempelajari konsep, teknik, dan keterampilan membuat busana rumah secara mandiri sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta kompetensi mereka.