

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan atau perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya (Hamalik, 2006). Hasil belajar merupakan nilai keluaran berupa angka atau huruf yang diterima mahasiswa setelah menerima materi pembelajaran melalui tes atau ujian yang disampaikan oleh seorang instruktur (Eom & Ashill, 2016). Menurut Schunk (2008), hasil belajar juga mencerminkan seberapa jauh tujuan pembelajaran tercapai dan dapat diamati melalui perilaku mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Gambaran pemahaman peserta didik atas substansi pembelajaran diperoleh melalui hasil belajar. Rendahnya capaian belajar merupakan kendala esensial dalam bidang pendidikan, yang berpotensi mengurangi mutu pendidikan, mengingat hasil belajar merupakan indikator fundamental keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi. Tujuan pembelajaran dapat dianggap tercapai jika mahasiswa berhasil memperoleh hasil belajar yang baik (Trygwell & Prosser, 1991).

Terdapat dua jenis faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik: faktor internal dan eksternal. Kedua faktor ini signifikan dalam menjelaskan mengapa hasil belajar peserta didik di Indonesia masih rendah. Menurut Slameto (2015), faktor internal meliputi aspek dari dalam diri seseorang, seperti kesehatan fisik dan kondisi mental, sementara faktor eksternal mencakup elemen di luar diri seseorang yang juga memengaruhi capaian belajar mahasiswa. Faktor eksternal ini mencakup masalah seperti standarisasi pembelajaran serta efisiensi dan efektivitas pengajaran. Isu-isu ini masih menjadi tantangan besar dalam sistem pendidikan Indonesia secara keseluruhan. Banyak dosen yang kurang menggunakan berbagai strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar (TE et al., 2018). Pendekatan pembelajaran yang masih bergantung pada metode konvensional sering kali tidak efektif dan dapat menyebabkan kejenuhan, yang pada akhirnya menurunkan minat belajar mahasiswa (Gunawan et al., 2017). Keberhasilan peserta didik dalam ujian formatif, sumatif, dan keterampilan praktis sering dianggap sebagai indikator pencapaian pembelajaran. Pencapaian ini biasanya diukur berdasarkan

standar kompetensi dan kompetensi dasar Pendidikan tinggi yang ditetapkan oleh Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), indikator tersebut digunakan untuk menilai apakah mahasiswa telah berhasil menguasai kompetensi yang ditetapkan.

Teknologi telah diciptakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas, bahkan sejak lahir dan berkembang teknologi untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh banyak manusia, teknologi dan masalah telah menjadi satu bahkan saat ini. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran (*Technology Enhanced Learning, TEL*) sering digunakan dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Sebuah penelitian yang dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh TEL terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa TEL mempengaruhi nilai siswa lebih dari slide, ceramah membaca konten, atau blog (Dunn & Kennedy, 2019). Salah satu media pembelajaran yang telah mengikuti perkembangan teknologi adalah *e-modul*. Penggunaan *e-modul* secara efektif sangat penting dalam proses pembelajaran, karena *e-modul* memiliki berbagai keuntungan, seperti mampu mengubah konsep-konsep abstrak dan kompleks menjadi lebih nyata, sederhana, sistematis, dan jelas, serta meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran (Ermin, Iksan B Aly, Rusmin Sahril, 2024).

Mata Kuliah Ilmu Tekstil merupakan mata kuliah pada program studi Sarjana Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta yang bertujuan untuk memberikan kompetensi tentang materi serat tekstil. Mata kuliah Ilmu Tekstil sebelumnya belum menggunakan media untuk pembelajaran mandiri pada proses pembelajarannya, sebelumnya mahasiswa mendapat materi pembelajaran dari pemaparan dosen melalui *powerpoint*. Menurut mahasiswa yang sudah mengikuti mata kuliah tersebut, mahasiswa tidak bisa mengulang pelajaran secara mandiri karena belum adanya media pembelajaran yang dapat membantu belajar secara mandiri. Capaian kompetensi yang ditentukan hanya mencakup C1, C2, C3, dan C4 pada proses pembelajaran mata kuliah Ilmu Tekstil. C1 (pengetahuan) pada modul capaian kompetensi C1 meliputi konsep serat tekstil, C2 (pemahaman) yaitu pengenalan serat alam dan serat buatan, C3 (penerapan) meliputi penyesuaian serat tekstil dalam membuat busana, dan C4 (analisis) yaitu dapat memahami perbedaan serat alam dan serat buatan. Dengan permasalahan diatas maka peneliti ingin melihat hasil pengaruh media pembelajaran dalam bentuk *e-modul* di mata kuliah Ilmu Tekstil pada mahasiswa Sarjana Pendidikan Tata Busana dalam capaian kompetensi C1, C2, C3, dan C4.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah Ilmu Tekstil, terdapat beberapa hambatan yang ditemukan dalam proses

pembelajaran mata kuliah ilmu tekstil. Salah satunya adalah masih ada sekitar 25% mahasiswa yang belum berhasil menyelesaikan pembelajaran dalam aspek kognitif, jumlah mahasiswa yang dianggap cukup tinggi oleh dosen pengampu. Selain itu, perbedaan pola pembelajaran mahasiswa juga menjadi pertimbangan dimana mahasiswa dalam mata kuliah ilmu tekstil cenderung lebih fokus pada gaya belajar teori dan lebih banyak terlibat dalam pembelajaran praktikum kreatif.

Hal tersebut menunjukkan masih diperlukan studi lebih lanjut untuk mengkaji seberapa besar pengaruh *e-modul* terhadap hasil belajar mahasiswa. Hasil belajar sendiri merupakan tolak ukur utama dalam menilai keberhasilan suatu metode pembelajaran. Media yang sesuai seperti *e-modul*, terutama untuk mata kuliah Ilmu Tekstil, berpotensi menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah perkembangan teknologi mendorong pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran?
2. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar.
3. Mahasiswa masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai pengetahuan serat tekstil.
4. Penggunaan media *e-modul* dalam pembelajaran mata kuliah Ilmu Tekstil masih tergolong rendah.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat diselesaikan dalam waktu satu semester dengan hasil yang terarah dan mendalam, maka cakupan penelitian dibatasi pada aspek-aspek berikut:

1. Media pembelajaran dibatasi pada *E-Modul* Serat Tekstil.
2. Materi pembelajaran mengenai serat alam dan buatan, dan macam-macamnya.
3. Hasil Belajar yang diukur berdasarkan ranah kognitif C1, C2, C3, dan C4.
4. Subjek penelitian Mahasiswa Program Studi Sarjana Pendidikan Tata Busana pada mata kuliah Ilmu Tekstil Universitas Negeri Jakarta semester 122 tahun ajar 2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, peneliti merumuskan masalah “Bagaimana pengaruh *E-Modul* Serat Tekstil terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Ilmu Tekstil?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil belajar mahasiswa Tata Busana melalui media pembelajaran *E-Modul* Serat Tekstil yang akan berguna untuk pembelajaran via daring maupun luring. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur apakah media pembelajaran berbasis teknologi ini mampu membantu mahasiswa dalam memahami konsep ilmu tekstil dengan baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang signifikan, baik bagi peneliti, program studi, maupun industri fesyen secara umum. Berikut manfaat penelitian :

1. Bagi Mahasiswa

- Dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah Ilmu Tekstil.
- Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan mengenai materi serat tekstil melalui media pembelajaran berupa *e-modul*.
- Membantu mahasiswa untuk dapat memahami materi didalam *e-modul* pada saat jam perkuliahan maupun diluar jam perkuliahan.

2. Bagi Dosen Pendidikan Tata Busana

- Dapat menyediakan pedoman atau acuan baru yang relevan untuk kegiatan pembelajaran, terutama pada mata kuliah Ilmu Tekstil.
- Membantu dosen dalam membuat kebijakan selama proses pembelajaran untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Intelligentia - Dignitas