

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada era digital saat ini memberikan dampak signifikan terhadap berbagai bidang, termasuk pendidikan. Kemajuan ini mendorong para pendidik untuk terus berinovasi guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Sari & Munir (2024) bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya mengubah metode penyampaian materi, tetapi juga memacu para pendidik untuk mengembangkan pendekatan pengajaran yang inovatif. Inovasi ini merupakan solusi yang signifikan dalam mengatasi tantangan untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan pendidikan di era abad ke-21. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pendidikan merupakan langkah strategis yang sangat penting untuk memperkuat efektivitas pembelajaran (Judijanto *et al.*, 2025). Pendidik harus terus berinovasi dan menyesuaikan pendekatan mereka agar lebih relevan dengan tantangan dan dinamika global yang terus berkembang. Hal tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa peserta didik memperoleh pengalaman pembelajaran yang bermutu serta sejalan dengan kompetensi yang dibutuhkan di abad ke-21, di mana kompetensi digital menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan. Hal itu diperkuat oleh pernyataan yang dikemukakan Firmadani (2020), sejalan dengan kemajuan teknologi, pendidik dituntut untuk terus berinovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang selaras dengan dinamika perkembangan zaman.

Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Jakarta pada program studi S1 Pendidikan Tata Busana. Penelitian ini membahas mengenai pentingnya dan dibutuhkan nya e-modul sebagai media pembelajaran. Penggunaan e-modul dapat memperkaya pengalaman belajar mengajar, menjadikannya lebih menarik dan interaktif, serta memudahkan mahasiswa dalam memperoleh materi perkuliahan (Novrianti *et al.*, 2018). Strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, menyesuaikan dengan peradaban yang semakin maju diharapkan dapat

meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik dan memaksimalkan potensi mereka dalam meraih ilmu pengetahuan (Afriantoni *et al.*, 2025).

Program sarjana Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta memiliki mata kuliah Desain Busana 2, mata kuliah ini wajib diikuti oleh mahasiswa pada semester empat. Mata kuliah Desain Busana 2 memiliki beberapa sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) salah satunya yaitu menguraikan sumber inspirasi sebagai ide dalam mencipta desain busana.

Hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Desain Busana 2 mengungkapkan bahwa media pembelajaran, khususnya terkait penerapan sumber inspirasi yang digunakan sebagai referensi oleh mahasiswa dalam kegiatan belajar maupun secara mandiri masih terbatas. Media pembelajaran selama ini menggunakan *powerpoint* dan *paper* mahasiswa terdahulu sebagai acuan. Walaupun sebagian besar mahasiswa telah memperoleh nilai yang baik, masih terdapat sejumlah mahasiswa yang memperoleh nilai yang rendah. Selain itu, hasil kuesioner yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa yang telah mengikuti Mata Kuliah Desain Busana 2 menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam menentukan sumber inspirasi dan menerapkannya pada desain busana. Waktu yang dibutuhkan mahasiswa dalam menggali dan menerapkan sumber ide cukup lama, sehingga sebagian dari mereka tidak mengumpulkan tugas sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan. Mahasiswa juga memerlukan visualisasi yang lebih baik terhadap penerapan sumber inspirasi.

Uraian di atas merupakan hambatan-hambatan pembelajaran dalam Mata Kuliah Desain Busana 2 yaitu : (1) Terbatasnya media pembelajaran mengenai penerapan sumber inspirasi yang dapat dijadikan rujukan oleh mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran, baik di kelas maupun secara mandiri, (2) Mahasiswa kesulitan dalam menerapkan sumber inspirasi (3) Waktu yang dibutuhkan mahasiswa untuk menggali dan menerapkan sumber inspirasi cukup lama, (4) Mahasiswa memerlukan media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan gambaran atau visualisasi mengenai penerapan sumber inspirasi yang lebih baik. Hal tersebut menjadi urgensi bagi peneliti untuk membuat e-modul yang berisi tentang penerapan sumber inspirasi yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan menerapkan materi dengan baik secara mandiri. Selain itu, e-modul

yang dirancang diharapkan dapat mengatasi kurangnya efisiensi waktu mahasiswa dalam menerapkan sumber inspirasi pada Mata Kuliah Desain Busana 2.

E-modul yang dirancang mengacu pada teori Depdiknas (2008) yaitu :1) *Self Instruction*, kemampuan e-modul dalam mendukung pembelajaran mandiri oleh mahasiswa tanpa memerlukan pendampingan secara langsung dari dosen atau pihak lain; 2) *Self Contained*, seluruh konten pembelajaran dalam satu unit kompetensi disajikan secara utuh dalam satu kesatuan modul; 3) *Stand Alone*, modul dirancang secara menyeluruh tanpa harus didukung oleh media tambahan lainnya; 4) *Adaptive*, kemampuan e-modul dalam menyesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terbaru; 5) *User Friendly*, kemudahan pengoperasian modul oleh penggunanya, yakni dosen dan mahasiswa. Selain itu, e-modul juga mengacu pada aspek elemen mutu modul yaitu format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, spasi kosong, dan konsistensi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka diperoleh rumusan masalah berikut yang menjadi acuan dalam penelitian:

1. Pesatnya perkembangan teknologi yang menuntut pendidik untuk berinovasi dalam pembelajaran dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendidikan.
2. Terbatasnya media pembelajaran mengenai penerapan sumber inspirasi yang dapat dijadikan referensi oleh mahasiswa untuk menunjang proses pembelajaran yang berlangsung baik di kelas maupun secara mandiri.
3. Mahasiswa kesulitan dalam menentukan dan menerapkan sumber inspirasi yang menghambat efisiensi waktu dalam proses pembelajaran.
4. Perlunya media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran atau visualisasi yang lebih baik kepada mahasiswa mengenai materi pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka didapatkan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa e-modul yang dikemas secara interaktif

2. Cakupan materi yang diuraikan dalam e-modul memuat konsep mencipta desain busana, konsep sumber inspirasi, penguraian sumber inspirasi, dan penerapan sumber inspirasi dalam desain busana
3. Pengembangan e-modul penerapan sumber inspirasi mengacu pada aspek karakteristik modul yang mencakup indikator *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive* dan *user friendly*. Selain itu, penilaian juga mencakup aspek elemen mutu modul yang meliputi indikator format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), dan konsistensi.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah Kesesuaian E-Modul Penerapan Sumber Inspirasi pada Mata Kuliah Desain Busana 2 berdasarkan Karakteristik Modul dan Elemen Mutu Modul?”

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran ke dalam e-modul mengenai penerapan sumber inspirasi pada mata kuliah desain busana 2
2. Mengetahui kesesuaian media pembelajaran e-modul mengenai penerapan sumber inspirasi pada mata kuliah desain busana 2 berdasarkan karakteristik modul yang bersifat mandiri (*self instruction*), komprehensif (*self-contained*), berdiri sendiri (*stand alone*), luwes (*adaptive*), dan akrab pada penggunaanya (*user friendly*), juga berdasarkan aspek elemen mutu modul yaitu format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, spasi kosong, dan konsistensi.

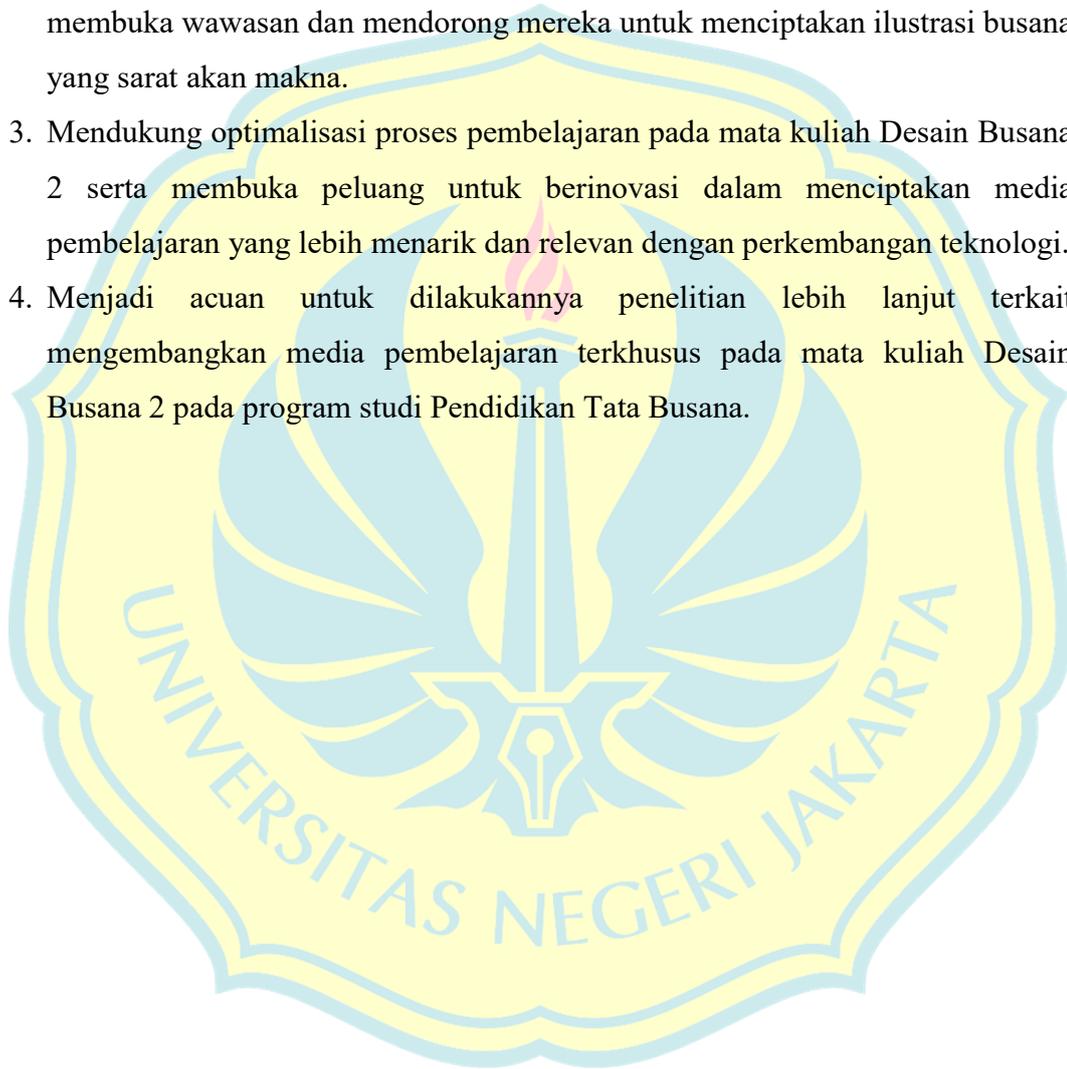
1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, maka manfaat penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Memperluas wawasan, pengalaman, serta pengetahuan peneliti dalam merancang e-modul pembelajaran interaktif mengenai penerapan sumber

inspirasi pada mata kuliah desain busana. Melalui hasil penelitian ini, peneliti diharapkan terdorong untuk terus berinovasi dan memperluas pengembangan di bidang terkait.

2. Membantu mahasiswa dalam mengeksplorasi materi pembelajaran secara fleksibel. Selain itu, e-modul mengenai penerapan sumber inspirasi dapat membuka wawasan dan mendorong mereka untuk menciptakan ilustrasi busana yang sarat akan makna.
3. Mendukung optimalisasi proses pembelajaran pada mata kuliah Desain Busana 2 serta membuka peluang untuk berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi.
4. Menjadi acuan untuk dilakukannya penelitian lebih lanjut terkait mengembangkan media pembelajaran terkhusus pada mata kuliah Desain Busana 2 pada program studi Pendidikan Tata Busana.



Intelligentia - Dignitas