

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek penting dalam membangun bangsa dan negara. Pendidikan merupakan pilar utama yang bertujuan untuk mencerdaskan individu dan masyarakat. Pendidikan dilakukan supaya individu dapat mengembangkan berbagai keterampilan, kemampuan, pengetahuan, wawasan, nilai, dan juga sikap untuk dapat berkontribusi di dalam aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya. Upaya dalam mencapai tujuan pendidikan dilaksanakan dengan mendukung segala proses pembelajaran. Proses pembelajaran lekat dengan adanya sarana atau alat yang mendukung proses pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan bahan ajar. Bahan ajar merupakan kumpulan materi pelajaran yang disusun secara sistematis untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan dan proses belajar mengajar (Srihartini et al., 2025). Bahan ajar menurut Depdiknas (2008) merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Pengembangan bahan ajar merupakan proses yang dinamis dan terus mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman. Pengembangan bahan ajar merupakan aspek penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Hayati et al., 2025). Di era digital saat ini pengembangan bahan ajar dilakukan dengan pemanfaatan teknologi dalam penyusunannya. Pemanfaatan teknologi yang efektif dalam pengembangan bahan ajar dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih baik karena mampu memberikan keterampilan pedagogis yang efektif melalui pengalaman dalam berinteraksi dengan teknologi secara langsung (Darmayasa et al., 2025). Beberapa contoh pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi diantaranya *Learning Management System* (LMS), *Multimedia Interaktif*, *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (AI) dalam Bahan Ajar dan lain sebagainya (Hayati et al., 2025).

Pengembangan bahan ajar berupa multimedia interaktif adalah salah satu contoh bahan ajar yang menggabungkan elemen-elemen multimedia untuk dapat meningkatkan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dibandingkan hanya

dengan menggunakan teks atau suara saja (Mayer, 2021). Pengembangan berupa multimedia interaktif dalam bahan ajar dapat disusun dalam beberapa kombinasi elemen seperti teks, gambar, audio, video, animasi, maupun elemen interaktif yang mampu memberikan pengalaman yang baru dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Handoyo et al., 2025). Pengembangan multimedia interaktif membantu pendidik dalam memberikan penjelasan materi sekaligus mendukung asesmen dan evaluasi yang lebih cepat yang akan mendukung efektivitas pembelajaran. Implementasi pengembangan bahan ajar berupa multimedia interaktif dapat diimplementasikan melalui *E-Book* Interaktif. *E-book* atau yang dikenal sebagai elektronik *book* merupakan bahan ajar yang sudah sering digunakan baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Pengembangan berupa *E-Book* interaktif dinilai efektif meningkatkan kualitas pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar dan mendorong peserta didik untuk dapat secara mandiri belajar melalui proses yang lebih bermakna serta mampu menarik minat belajar peserta didik (Rusdiana & Wulandari, 2022).

Mata kuliah *Fashion Merchandise* merupakan salah satu mata kuliah dari Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah *Fashion Merchandise* berdasarkan pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang mengacu kepada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Program Studi Tata Busana diharapkan mampu menciptakan mahasiswa yang memiliki kompetensi mulai dari memahami konsep *Fashion Merchandise* hingga mampu menganalisa bagian, fungsi, karakteristik, dan pekerjaan untuk *Fashion Merchandise*. *Fashion Merchandise* merupakan kompetensi esensial yang perlu dikuasai oleh mahasiswa Tata Busana sebagai bekal untuk memasuki industri mode yang dinamis dan kompetitif. Dalam praktiknya di industri mode, *Fashion Merchandise* tidak hanya berfokus pada aspek estetika produk busana, tetapi juga mencakup pada proses perencanaan, seleksi, pembelian, penataan, hingga pemasaran produk kepada konsumen secara strategis atau yang lebih dikenal dengan Manajemen *Retail* (Suhartini, 2025). Pengetahuan serta keterampilan dalam mata kuliah *Fashion Merchandise* khususnya pada Materi Manajemen *Retail* diperlukan oleh mahasiswa Tata Busana mencapai standar kompetensi lulusan yang diharapkan dalam menjembatani antara pembelajaran di kampus dengan bidang industri

mode. Upaya yang telah dilakukan dalam pembelajaran *Fashion Merchandise* di Program Studi Tata Busana saat ini dilaksanakan dengan mengintegrasikan teknologi dengan media pembelajaran berupa *power point*, *pdf*, dan Ms. Excel sebagai media penunjang pembelajaran baik melalui pertemuan *online*/daring maupun *offline*/luring. Namun dalam proses pembelajarannya, berdasarkan pada hasil kuisioner yang telah dilakukan dengan melibatkan 33 mahasiswa Tata Busana yang telah mengambil Mata Kuliah *Fashion Merchandise* dengan hasil kuisioner menunjukkan bahwa masih terdapat 51,5% mahasiswa yang mengalami kesulitan selama mempelajari Mata Kuliah *Fashion Merchandise*, 63,6% masih mengalami kesulitan dalam mencari sumber materi perkuliahan, dan 97% masih memerlukan sumber belajar lain untuk membantu perkuliahan yang berdasarkan hasil kuisioner mengatakan dibutuhkannya sumber yang lebih spesifik, *up to date*, mudah untuk diakses yang dapat memudahkan sumber pembelajaran. Selain itu, observasi awal juga melibatkan wawancara dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah *Fashion Merchandise* termasuk di Materi Manajemen *Retail* bahwa masih diperlukannya bahan ajar sebagai alternatif belajar lainnya yang mudah diakses, mendukung kemandirian pembelajaran sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa untuk dapat mengasah pengetahuan dan keterampilannya secara lebih interaktif dan mandiri.

Oleh sebab itu, untuk mendukung tercapainya standar kompetensi capaian pembelajaran mata kuliah *Fashion Merchandise* dari lulusan Tata Busana diperlukan alternatif bahan ajar lain yang spesifik, *up to date*, mudah diakses dimana saja, serta mendukung kemandirian belajar maka digagaslah *E-Book Fashion Merchandise Materi Manajemen Retail*. Pengadaan *E-Book Fashion Merchandise Materi Manajemen Retail* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran mahasiswa Tata Busana dan mempermudah proses pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih spesifik dan variatif. Pengadaan *E-Book Fashion Merchandise* ini diharapkan juga mampu menjadi jalan keluar bagi mahasiswa yang masih membutuhkan alternatif bahan ajar dengan pengadaan yang bukan hanya menunjang pengetahuan, wawasan, keterampilan, namun juga membantu mahasiswa dalam belajar secara lebih mandiri dan aktif dengan fitur-fitur multimedia interaktif yang disajikan. *E-Book Fashion Merchandise Materi*

Manajemen *Retail* juga diharapkan mampu untuk mendukung adanya pemanfaatan teknologi dengan pengadaan alternatif bahan ajar yang mudah diakses, murah, dan layak dalam mendukung proses pembelajaran *Fashion Merchandise* Materi Manajemen *Retail*.

Pengembangan alternatif bahan ajar *E-Book Fashion Merchandise* Materi Manajemen *Retail* mengacu kepada Aspek Kelayakan Bahan Ajar dari BSNP (2008) dengan 4 indikator yaitu indikator aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan kebahasaan, aspek kelayakan kegrafikan dan Aspek Elemen Multimedia dari Tay Vaughan (2010) dengan 4 indikator elemen diantaranya teks, gambar, suara, dan video.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat hambatan peserta didik dalam memahami mata kuliah *Fashion Merchandise* berdasarkan pada data observasi awal yang telah dilakukan dengan angket dengan *open end-up question* juga wawancara dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah *Fashion Merchandise*.
2. Diperlukannya alternatif bahan ajar oleh peserta didik dalam mata kuliah *Fashion Merchandise* yang dapat membantu mendorong proses pembelajaran sekaligus penambahan tugas dan proyek yang mampu untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan keterampilan sekaligus mengevaluasi hasil belajarnya
3. Diperlukannya alternatif bahan ajar yang membantu mata kuliah *Fashion Merchandise* sebagai alternatif belajar lain bagi mahasiswa dan tenaga pendidik (dosen) dalam mendorong proses pembelajaran *Fashion Merchandise* khususnya di Materi Manajemen *Retail*.
4. Diperlukannya alternatif bahan ajar yang lebih spesifik, terintegrasi teknologi sehingga mudah untuk diakses, murah, interaktif, dan mendorong mahasiswa dalam belajar secara lebih mandiri dalam memahami pembelajaran *Fashion Merchandise*.

### 1.3 Pembatasan Masalah

1. Bahan ajar berbentuk *e-book* untuk mata kuliah *Fashion Merchandise Materi Manajemen Retail*.
2. Materi yang diambil dibatasi pada materi Manajemen *Retail* yang mencakup diantaranya Pengantar Manajemen *Retail*, *Retail Collection*, *Size Breakdown*, *Purchasing Order*, *Inventory Management & Replenishment*, *Visual Merchandising* dalam *Retail*, Evaluasi dan Analisis Kinerja *Retail*, Tren Masa Depan dalam *Retail Fashion*.
3. *E-book* dinilai berdasarkan pada aspek kelayakan bahan ajar oleh BSNP (2008) yang terdiri atas aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan kebahasaan, aspek kelayakan grafik dan elemen multimedia dari Tay Vaughan (2010) dengan 4 indikator elemen diantaranya berupa teks, gambar, suara, dan video.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan dari penelitian sebagai berikut:

“Bagaimana penilaian *E-Book Fashion Merchandise Materi Manajemen Retail* berdasarkan pada prinsip aspek kelayakan bahan ajar oleh BSNP (2008) dan aspek elemen multimedia Tay Vaughan (2010)?”

### 1.5 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan alternatif bahan ajar berupa *E-Book Fashion Merchandise Materi Manajemen Retail*.
2. Memperoleh hasil penilaian dari *E-Book Fashion Merchandise* pada materi Manajemen *Retail* berdasarkan pada indikator aspek kelayakan bahan ajar dan aspek elemen multimedia.
3. Terciptanya alternatif bahan ajar yang interaktif yang mampu memudahkan peserta didik dalam memahami mata kuliah *Fashion Merchandise* khususnya pada Materi Manajemen *Retail* secara lebih interaktif dan dapat diakses secara *real-time*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat penelitian dilakukan diantaranya dengan melihat dari 3 sisi yaitu dari peserta didik, tenaga pendidik, dan peneliti.

### 1. Bagi Peserta Didik

- 1) Memudahkan peserta didik dalam memahami Mata Kuliah *Fashion Merchandise* khususnya Materi Manajemen *Retail*.
- 2) Menambah pengetahuan, wawasan, keterampilan dari peserta didik yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam mempelajari Mata Kuliah *Fashion Merchandise* Materi Manajemen *Retail*.
- 3) Memudahkan peserta didik dalam mendapatkan bahan ajar interaktif untuk Mata Kuliah *Fashion Merchandise* Materi Manajemen *Retail*.
- 4) Membantu peserta didik dalam mendapat alternatif bahan ajar lain yang mendukung kepada kemandirian belajar dan dukungan dalam mencapai standar kompetensi lulusan Tata Busana dalam Mata Kuliah *Fashion Merchandise*.

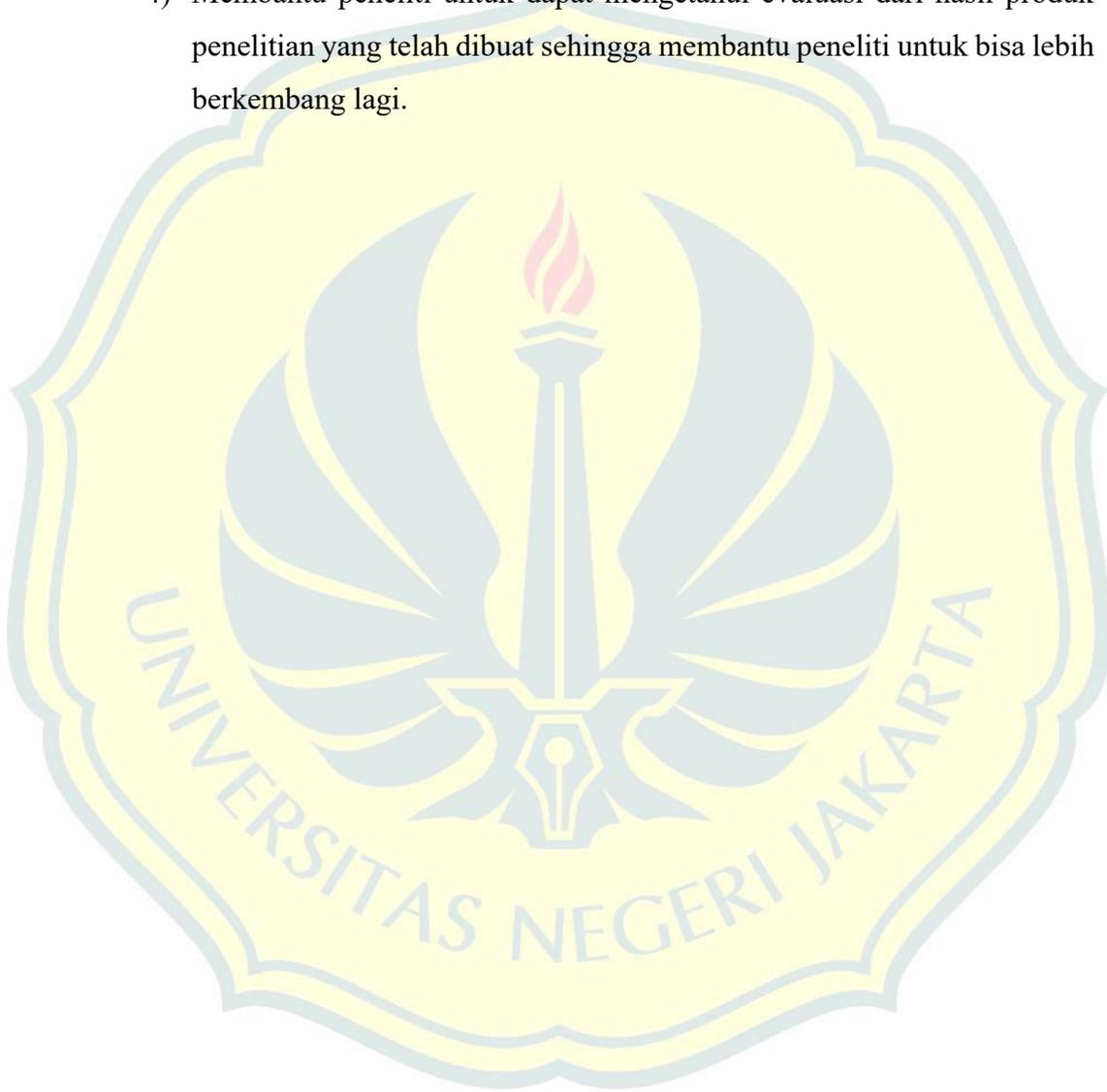
### 2. Bagi Tenaga Pendidik

- 1) Memudahkan pendidik dalam mencari mengakses materi yang lebih luas lagi dan lebih cepat.
- 2) Memudahkan pendidik dalam efisiensi biaya dan mendapatkan alternatif bahan ajar yang lebih ramah lingkungan.
- 3) Memudahkan pendidik dalam memberikan variasi metode pembelajaran kepada peserta didik melalui pengadaan fitur interaktif didalam *e-book*.
- 4) Mendorong inovasi pendidik sekaligus memudahkan pendidik dalam pembelajaran dengan sistem daring atau *hybrid*.

### 3. Bagi Peneliti

- 1) Membantu peneliti untuk lebih dalam lagi dalam studi pustaka dan literatur selama proses penyusunan bahan ajar *E-Book Fashion Merchandise* Materi Manajemen *Retail*.
- 2) Membantu peneliti untuk mendapatkan, pengalaman, pengetahuan, dan wawasan dalam proses penyusunan produk penelitian berupa bahan ajar *E-Book Fashion Merchandise* Materi Manajemen *Retail*.

- 3) Membantu peneliti untuk dapat menyusun bahan ajar hingga ke tahap penilaian untuk menilai kelayakan dari bahan ajar *E-Book Fashion Merchandise Materi Manajemen Retail* sebelum diimplementasikan secara lebih luas lagi dalam dunia pendidikan.
- 4) Membantu peneliti untuk dapat mengetahui evaluasi dari hasil produk penelitian yang telah dibuat sehingga membantu peneliti untuk bisa lebih berkembang lagi.



*Intelligentia - Dignitas*