

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini telah masuk pada era *Society 5.0* yang memiliki konsep kehidupan masyarakat masa depan yang berdampingan dengan inovasi ilmiah dan teknologi. Secara sederhana, skema *Society 5.0* diartikan sebagai sebuah aktivitas dikumpulkannya data dari dunia nyata (*real world*), selanjutnya diproses oleh komputer dan hasil dari pemrosesan tersebut diterapkan juga kepada dunia nyata (Ramli, dkk., 2022: 82). Era ini berfokus untuk menjadikan manusia sebagai pusat dari segala informasi (*human centered*) dengan mengintegrasikan ruang fisik dan virtual, sehingga diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat (Grosse et al., 2023, diacu dalam Rahardja, dkk., 2024: 66).

Era *Society 5.0* merupakan langkah ke arah digitalisasi dan transformasi baru yang menggabungkan elemen-elemen kecerdasan buatan dengan kerjasama manusia untuk menciptakan masyarakat yang dapat menikmati kehidupan seutuhnya (Taraya dan Wibawa, 2022: 380). Sebagai contoh, dapat dilihat dari manusia yang dahulunya harus melaksanakan rapat melalui tatap muka secara langsung, namun pada pemanfaatan digitalisasi *Society 5.0* kini manusia dapat melaksanakan rapat secara virtual. Transformasi yang signifikan juga terjadi pada dunia pendidikan, di mana sebelumnya untuk sekolah, peserta didik harus pergi secara langsung ke sekolah. Namun saat ini banyak sekolah atau instansi pendidikan yang menerapkan sistem *hybrid* dengan memanfaatkan teknologi sehingga sekolah atau kelas dilaksanakan secara virtual. Begitu juga untuk belajar, saat ini media pembelajaran digital sudah sangat marak digunakan baik berupa video pembelajaran virtual, buku elektronik (*e-book*), koran elektronik (*e-newspaper*), dan pengembangan media pembelajaran lainnya. Banyak instansi yang menggabungkan penggunaan buku fisik dengan media digital, salah satunya modul pembelajaran elektronik (*e-modul*).

Transformasi yang terjadi membuat peserta didik dan pengajar tidak lagi bergantung pada bentuk fisik media pembelajaran seperti buku atau modul fisik. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki keterampilan dan kreativitas pada bidang

digital. Pendidik dituntut untuk mampu menggunakan beragam aplikasi yang dapat mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Sakiinah, dkk., 2022: 23). Bahkan memungkinkan bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran yang biasa dikembangkan berupa modul elektronik (*e-modul*) dengan tujuan tidak perlu mengeluarkan biaya cetak dan lebih fleksibel untuk diakses. Modul pada dasarnya adalah bahan belajar yang disusun secara sistematis dan digunakan dalam bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pemahaman mereka dan usia mereka (Prastowo, 2015, diacu dalam Famulaqih dan Lukman, 2024: 5). Dengan demikian, peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan yang minimal dari pendidik.

Dahulu, umumnya modul harus dicetak atau diperbanyak untuk dibagikan ke peserta didik sehingga biaya produksi terbilang cukup mahal. Namun, dengan dibuatnya modul elektronik (*e-modul*) menjadi solusi untuk masalah biaya produksi, keterbatasan jumlah yang tersedia, dan buku berbentuk tebal yang tidak menarik bagi peserta didik. Selain itu, *e-modul* juga menjadi media pembelajaran inovatif yang dapat menampilkan bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif, dan mengemban fungsi kognitif yang baik (Najuah, dkk., 2020: 20). Kelebihan lainnya ialah *e-modul* dapat diakses menggunakan berbagai perangkat seperti ponsel, laptop, komputer, serta mudah untuk diperbanyak (disebar) sehingga peserta didik dapat mempelajari materi tanpa terbatas ruang dan waktu.

Sejarah Mode adalah salah satu mata kuliah yang terdapat dalam program studi Pendidikan Tata Rias di Universitas Negeri Jakarta. Pada mata kuliah Sejarah Mode, mahasiswa mempelajari konsep mengenai sejarah perkembangan dan pengaruh budaya asing terhadap mode dan kecantikan di Indonesia (Pedoman Akademik Fakultas Teknik, 2020: 609). Salah satu Sub-Bahan Kajian dalam mata kuliah ini adalah prosesi acara upacara perkawinan dalam suku Betawi. Sesorahan menjadi salah satu prosesi yang terdapat dalam upacara pernikahan adat Betawi. Sebelum dilakukan akad nikah, calon pengantin pria memberikan seserahan kepada calon pengantin wanita. Sesorahan yang diberikan merupakan bentuk simbolik dari tanggung jawab dan kasih sayang dari calon pengantin pria kepada pasangannya. Materi seserahan menjadi salah satu materi yang dipelajari pada mata kuliah

Sejarah Mode, di mana mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan berbagai seserahan pengantin Betawi.

Berdasarkan analisa awal yang telah peneliti lakukan, pada mata kuliah Sejarah Mode khususnya materi seserahan pengantin Betawi belum ada pengembangan dan inovasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang didapatkan mahasiswa. Selama ini, media yang yang digunakan sebagai bahan pembelajaran masih bersifat konvensional, di mana mahasiswa mempelajari materi melalui artikel jurnal, membaca buku, dan *power point*, kemudian dosen menjelaskan isi dari konteks materi. Dengan metode tersebut, mahasiswa kesulitan memahami materi yang diajarkan karena tidak tertarik dengan bentuk teks yang banyak. *Power point* yang ditampilkan juga terlalu singkat karena menyesuaikan waktu yang ada. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan *e-modul* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang inovatif, fleksibel, serta tidak terbatas ruang dan waktu. Selain itu, peneliti ingin mengembangkan *e-modul* sebagai media pembelajaran karena penelitian-penelitian sebelumnya telah membuktikan dengan penggunaan *e-modul* dapat meningkatkan kognitif dan hasil belajar peserta didik (Afriani, dkk., 2022: 87). Selain itu, dengan menggunakan *e-modul* juga dapat meningkatkan motivasi belajar dari mahasiswa (Putri dan Purmadi, 2020: 178).

Fakta di lapangan yang peneliti dapatkan dari analisa kebutuhan pada mahasiswa Pendidikan Tata Rias UNJ angkatan 2021, sebanyak 60% peserta didik menjawab bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Sejarah Mode tidak mudah dipahami. Lalu terdapat 60% mahasiswa yang menjawab bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Selain itu, 100% mahasiswa setuju bahwa dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang penggunaannya lebih fleksibel, dan 80% peserta didik menjawab bahwa belum ada media pembelajaran berbasis *e-modul* pada mata kuliah Sejarah Mode khususnya materi seserahan pengantin Betawi.

Fokus penelitian seserahan pengantin Betawi ini berpusat pada daerah Condet, karena kawasan tersebut masih memiliki kekayaan budaya yang kental dan terjaga dengan baik. Condet dikenal sebagai salah satu pusat budaya Betawi yang

masyarakatnya masih melestarikan tradisi serta adat istiadat. Selain dalam kehidupan sehari-hari, upaya pelestarian budaya Betawi pada daerah Condet juga dilakukan melalui Festival Budaya Condet yang dilaksanakan setiap tahun (Siregar dan Rochelman, 2021: 67). Hal ini sejalan dengan temuan Nurizki, dkk (2020: 2772) yang mengatakan bahwa keunikan yang berada di daerah Condet seperti rumah asli Betawi, komunitas, kebun salak, dan festival menjadi daya tarik dari kawasan tersebut. Dengan demikian, penelitian yang terpusat pada daerah Condet memudahkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang akurat dan mendalam melalui budayawan setempat.

Umumnya, dalam mengembangkan *e-modul* para peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, model 4D, atau model Borg and Gall. Pengembangan *E-Modul* Instalasi Mikrotik dengan model ADDIE yang dilakukan oleh Mukhson dan Untari (2024: 14) mendapatkan hasil presentase 83% dengan kategori sangat baik. Kemudian, *E-Modul* Berbasis *Reciprocal Teaching* pada materi matriks yang dikembangkan oleh Kholifah, dkk., (2024: 64), dengan model 4D mendapatkan hasil presentase 81,023% dengan kategori tinggi atau baik. Selanjutnya, pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flip PDF Corporate Edition* pada mata kuliah Manajemen Diklat dengan model Borg and Gall juga telah dilakukan oleh Zinnurain (2021: 139) memperoleh hasil presentase 63% dengan kriteria cukup layak.

Melalui hasil beberapa penelitian sebelumnya, didapatkan bahwa setiap model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran mendapatkan hasil efektif. Namun, terdapat kelebihan dari pengembangan dengan model ADDIE yang tidak dimiliki model lain yaitu, model ini memperhatikan perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik, bersifat konsisten dan reliabel, artinya tidak dapat berubah-ubah dan dapat dipercaya karena isinya saling ketergantungan satu sama lain (Harefa, dkk., 2023: 4407). Terbukti pada penelitian sebelumnya di atas yang menggunakan model ADDIE, memiliki hasil penilaian yang paling tinggi. Kelebihan tersebut sesuai dengan konteks penelitian ini di mana sebelumnya mahasiswa Pendidikan Tata Rias belum pernah mendapatkan pengembangan media pembelajaran untuk mata kuliah Sejarah Mode. Dengan kelebihan yang dimiliki model ADDIE, mahasiswa dapat belajar secara

berkesinambungan melalui *e-modul* yang dikembangkan dengan harapan dapat lebih mudah memahami materi, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Modul* Sesorahan Pengantin Betawi pada Mata Kuliah Sejarah Mode”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Transformasi digitalisasi dalam pendidikan di Indonesia belum diimplementasikan pada mata kuliah Sejarah Mode di Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.
2. Media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Sejarah Mode sulit dipahami dan tidak dapat meningkatkan motivasi belajar.
3. Media pembelajaran yang saat ini digunakan pada mata kuliah Sejarah Mode belum fleksibel serta masih terbatas ruang dan waktu.
4. Belum tersedia media pembelajaran *e-modul* dengan materi seserahan pengantin Betawi pada mata kuliah Sejarah Mode.

### **1.3. Batasan Masalah Penelitian**

Agar penelitian yang dilakukan tidak meluas, maka peneliti membuat pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *e-modul* difokuskan pada materi seserahan pengantin Betawi dalam mata kuliah Sejarah Mode.
2. Fokus penelitian seserahan pengantin Betawi berada di daerah Condet.
3. Materi dalam pengembangan *e-modul* mengacu pada penelitian terdahulu, sumber buku, dan wawancara.
4. Pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi *Canva*.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengembangan *e-modul* seserahan pengantin Betawi yang layak digunakan pada mata kuliah Sejarah Mode di Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta?”

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan *e-modul* seserahan pengantin Betawi yang layak digunakan pada mata kuliah Sejarah Mode di Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

##### 1. Secara Teoritis:

- a. Meningkatkan wawasan pembaca dalam mempelajari materi seserahan pengantin Betawi.
- b. Diharapkan dapat memperkaya literatur yang berkaitan dengan pengembangan *e-modul* dalam dunia pendidikan.

##### 2. Secara Praktis:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis dan efektif pada mata kuliah Sejarah Mode.
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian serupa.

*Intelligentia - Dignitas*