

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah memengaruhi cara guru dan dosen menyampaikan materi kepada peserta didik. Salah satu bentuk adaptasi teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media berbasis digital seperti video interaktif. Media pembelajaran berbasis video interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Sofyan, 2020). Terutama dalam pembelajaran keterampilan vokasional, penggunaan media visual menjadi sangat penting untuk memperjelas langkah-langkah praktis yang tidak mudah dipahami hanya dengan penjelasan verbal.

Di sisi lain, kemajuan teknologi pembelajaran juga harus sejalan dengan perkembangan nilai-nilai keberlanjutan (*sustainability*) yang menjadi perhatian global saat ini. Dalam konteks pendidikan vokasi, khususnya bidang tata busana, konsep *sustainability* penting dikenalkan sejak proses belajar. Salah satu pendekatan yang mendukung gerakan tersebut adalah penerapan konsep *zero waste* dalam desain dan produksi busana. *Zero waste fashion* merupakan metode perancangan yang bertujuan untuk meminimalkan atau bahkan menghilangkan limbah tekstil dalam proses produksi pakaian (Minimaki, 2013; Gwilt, 2014).

Penerapan prinsip *zero waste* secara nyata dalam dunia pendidikan, khususnya pada mata kuliah Teknik *Draping*, sangat relevan. Teknik *draping* sendiri merupakan metode penciptaan busana langsung pada dress form atau manekin, yang dalam praktiknya dapat menghasilkan sisa kain dalam jumlah besar jika tidak direncanakan dengan baik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Teknik *Draping* di Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta, diketahui bahwa belum terdapat media pembelajaran yang secara khusus mengajarkan teknik *draping* berbasis *zero waste*. Mahasiswa masih belajar dengan metode konvensional melalui penjelasan dosen dan demonstrasi langsung, sehingga pemahaman

terhadap prinsip *zero waste* belum maksimal, dan kesadaran terhadap pengelolaan limbah kain pun masih rendah.

Lebih lanjut, dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Teknik *Draping*, telah disebutkan pentingnya pengembangan keterampilan mahasiswa dalam menyusun dan menerapkan teknik pembuatan busana yang efisien dan bertanggung jawab terhadap limbah bahan. Salah satu Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dengan materi pokok “Menerapkan desain bagian busana dengan penerapan prinsip desain secara kreatif dan inovatif” dengan salah satu sub-materi “Menerapkan konsep desain *zero waste*” (RPS *draping* 2024) mengarah pada penguasaan teknik pembuatan busana dengan mempertimbangkan prinsip efisiensi bahan dan keberlanjutan. Namun, belum tersedia media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan prinsip tersebut.

Kondisi ini mendorong pentingnya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan konten materi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran mahasiswa terhadap isu keberlanjutan dan pengelolaan limbah. Untuk mengukur hal tersebut, teori *Theory of Planned Behavior* (Ajzen, 1991) digunakan sebagai landasan untuk menyusun indikator penilaian kesadaran mahasiswa terhadap prinsip *zero waste*. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh sikap, norma subjektif, dan persepsi kontrol atas perilaku tersebut. Dalam konteks ini, kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya pengurangan limbah tekstil dalam praktik *draping* dapat dipengaruhi oleh pengetahuan yang diperoleh melalui media yang relevan dan interaktif.

Selain itu, kedisiplinan mahasiswa dalam menangani sisa bahan selama praktik pembelajaran juga menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan. Konsep *zero waste* dan kesadaran terhadap limbah sangat relevan dengan mata kuliah *fashion draping*, karena pada praktiknya sering kali menghasilkan limbah kain dalam jumlah besar. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif yang tidak hanya menjelaskan teknik secara visual, tetapi juga mengintegrasikan nilai keberlanjutan dan tanggung jawab terhadap limbah.

Pengembangan media ini juga didorong oleh kemajuan teknologi pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik dan

efektif. Menurut Wardani (2020), media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sofyan (2020) yang menyatakan bahwa media video interaktif dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami langkah-langkah praktis yang kompleks. Winarno dan Dermawan (2020) juga menambahkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mendukung proses pembelajaran mandiri, fleksibel, serta berorientasi pada kebutuhan generasi digital saat ini. Dengan demikian, teknologi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen penting dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan.

Berdasarkan fenomena, teori, dan kebutuhan di atas, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif yang membahas tentang teknik *draping* berbasis *zero waste*. Media ini diharapkan tidak hanya menjadi sumber belajar yang menarik dan mudah diakses, tetapi juga menjadi sarana untuk menumbuhkan sikap dan kesadaran mahasiswa terhadap penerapan prinsip keberlanjutan dalam proses pembelajaran dan praktik busana. Media ini dikembangkan sesuai dengan kaidah desain pembelajaran dan divalidasi oleh ahli untuk memastikan kelayakannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kemajuan teknologi pembelajaran harus sejalan dengan perkembangan nilai-nilai keberlanjutan yang menjadi perhatian global, terutama dalam pendidikan vokasi, seperti bidang tata busana.
- 2) Limbah tekstil yang dihasilkan dari proses produksi pakaian, termasuk dari teknik *draping*, dapat mencapai jumlah yang signifikan jika tidak dirancang dengan pendekatan efisien.
- 3) Dalam pembelajaran keterampilan vokasional, khususnya teknik *draping*, belum terdapat media pembelajaran berbasis interaktif yang mengajarkan teknik *draping* dengan prinsip *zero waste*.
- 4) Kesadaran mahasiswa terhadap pengelolaan limbah kain masih rendah,

yang dapat mempengaruhi penerapan prinsip *zero waste* dalam praktik *draping*.

- 5) Kurangnya kesadaran mahasiswa dalam menangani sisa bahan selama praktik pembelajaran menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan dalam konteks *zero waste*.
- 6) Belum adanya media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai keberlanjutan dan tanggung jawab terhadap limbah, yang saat ini belum ada.
- 7) Perlu adanya media pembelajaran berupa video interaktif materi *draping* berbasis *zero waste* berupa video interaktif yang tidak hanya menjelaskan teknik secara visual, tetapi juga menumbuhkan sikap dan kesadaran mahasiswa terhadap penerapan prinsip keberlanjutan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman pembaca terhadap penelitian ini maka penulis membatasi masalah penelitian ini berdasarkan:

- 1) Media pembelajaran video interaktif pada mata kuliah *fashion draping* dengan materi *dress cowl neck* teknik *zero waste*.
- 2) Segi elemen multimedia berupa tampilan visual, kejernihan audio, tata letak elemen media, kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan interaktivitas (Winarno dalam Ernawati (2017) dan Dermawan, 2020)
- 3) Uji kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen skala *likert* dengan empat kategori penilaian, yaitu: sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik.
- 4) Penilaian video pembelajaran *draping* dengan indikator Wardani & Sofyan, 2018., Winarno dalam Ernawati, 2017., dan Dermawan, 2020)

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Materi *Fashion Draping Zero Waste*?”.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif materi draping berbasis *zero waste* berupa video interaktif yang tidak hanya menjelaskan teknik secara visual, tetapi juga menumbuhkan sikap dan kesadaran mahasiswa terhadap penerapan prinsip keberlanjutan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran video interaktif berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembelajaran mata kuliah *Draping* khususnya pada materi *zero waste*, serta menambah referensi di bidang desain busana berkelanjutan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa, dosen, dan institusi pendidikan akan pentingnya inovasi desain yang ramah lingkungan, serta mendorong penerapan prinsip keberlanjutan untuk mengurangi limbah tekstil di masa depan.

