

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut UU No. 20 Tahun 2023 tentang SISDIKNAS, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran dalam makna yang lebih luas menjadi inti dari proses pendidikan, karena melalui kegiatan ini kemampuan peserta didik dikembangkan, karakter dibentuk, serta peradaban bangsa yang berdaya dan bermartabat dapat diwujudkan sebagai bagian dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk memulai, mendukung, dan mengoptimalkan proses belajar peserta didik secara berkelanjutan (Faizah & Kamal, 2024). Sementara itu, media pembelajaran merupakan kumpulan sarana pendukung yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar sebagai sumber informasi dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Mawarni & Hendriyani, 2021).

Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian (Wulandari, Yogica & Darussyamsu, 2021) *e-modul* menjadi alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang memfasilitasi proses penyampaian materi secara lebih efisien. Pemanfaatan *e-modul* interaktif diyakini mampu mendorong peningkatan motivasi belajar, kemandirian dalam proses pembelajaran, selain itu kemampuan dalam berpikir kritis juga mengalami peningkatan, yang selaras dengan temuan penelitian yang telah dipaparkan oleh (Idayanti & Suleman, 2024) , dalam penggunaan *e-modul* sebagai sumber pembelajaran telah terbukti berperan secara signifikan dalam mendorong peningkatan capaian belajar peserta didik.

Pada Program Studi Desain Mode jenjang Sarjana Terapan Universitas Negeri Jakarta, terdapat pembelajaran Desain Produk Wastra yang diarahkan pada aspek perancangan dan produksi busana menggunakan kain wastra Indonesia, salah satu fokus dalam proses pembelajaran adalah wastra lurik. Lurik menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (1997) merupakan kain tenun tradisional yang

berasal dari wilayah Jawa Tengah, yang memiliki ciri khas motif berupa garis-garis atau pola kotak-kotak (Puspita Sari *et al.* 2024). Warna dominan yang digunakan cenderung gelap atau redup, namun dipadukan dengan variasi warna benang yang beragam sebagai elemen penyalaras. Capaian pembelajaran yang mengarahkan mahasiswa mampu memahami sejarah wastra lurik, *concept research*, *mood board*, *style board*, *market board* dan membuat desain dengan menerapkan kain wastra. Proses pembelajaran akan diterapkan melalui pendekatan *student-centered learning*. Strategi pembelajaran yang dilaksanakan dengan asistensi, *case-based learning* dan *project-based learning*. Pada pembelajaran ini mahasiswa diharapkan untuk aktif mencari dan memperoleh yang diharapkan, baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Berdasarkan hasil data peneliti diperoleh dari wawancara dengan dosen pelaksana Desain Produk Wastra, menjelaskan bahwa terdapat hambatan dalam proses pembelajaran, sebagian mahasiswa belum mencapai tingkat pencapaian kompetensi minimal. Faktor ini terjadi karena kendala dalam memahami tahapan produksi secara mandiri. Selama proses pembelajaran, mahasiswa diarahkan untuk mengakses berbagai *platform digital* seperti *google*, *blogspot*, *pinterest*, dan *youtube* sebagai sarana belajar mandiri. Namun, referensi yang diperoleh melalui media tersebut bersifat beragam, serta belum terverifikasi kebenarannya. Akibatnya, mahasiswa kerap mengalami kebingungan dan perbedaan persepsi terhadap teori yang dipelajari. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan modul pembelajaran yang memuat tahapan proses pembuatan produk wastra lurik beserta contoh produk busana berbasis lurik, agar mahasiswa memiliki panduan yang tepat dan tidak mengalami kekeliruan dalam proses perancangan maupun produksi.

Berdasarkan hasil data peneliti melalui wawancara dengan mahasiswa Sarjana Terapan Desain Mode angkatan 2020 yang sudah mempelajari materi Desain Produk Wastra, menjelaskan bahwa pada proses pembelajaran saat itu belum tersedia media pembelajaran wastra. Dalam kegiatan pembelajaran kelas dosen memberikan tugas kepada mahasiswa untuk mencari materi dari berbagai *platform digital* kemudian dipresentasikan dan *direview* secara bersama-sama. Oleh karena itu, mahasiswa mengalami kendala diantaranya kesulitan dalam proses

belajar mandiri, dikarenakan teori yang didapat sangat beragam yang membuat mahasiswa merasa kesulitan dalam mencerna informasi khususnya pada proses produksi busana wastra. Berkaitan dengan kendala tersebut, mahasiswa berpendapat bahwa *e-modul* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Dengan adanya *e-modul* mahasiswa memperoleh kebebasan dalam mengakses dan mempelajari materi praktik secara mandiri diberbagai situasi dan waktu.

Dalam pembelajaran Desain Produk Wastra, telah tersedia *e-modul* Wastra Lurik yang disusun oleh (Maulani, 2025) sesuai dengan standar media pembelajaran dan dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji kelayakan, *e-modul* ini memperoleh skor sebesar 93,18% pada aspek elemen multimedia, yang dikategorikan dalam tingkat “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa kelima komponen utama yang mencakup teks, grafik, audio, video, dan animasi telah disajikan secara terpadu dan efektif. Selain itu, aspek karakteristik modul memperoleh skor sebesar 98,21% dengan kategori yang sama, yang mengindikasikan bahwa *e-modul* telah memenuhi kriteria indikator seperti *self-instruction*, *self-contained*, *stand-alone*, *adaptive*, serta *user-friendly*. Hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* tersebut layak untuk diuji guna mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar mahasiswa.

Menurut Yusrizal (2016), hasil belajar merujuk pada tingkat pemahaman seberapa baik peserta didik memahami bahan ajar, yang muncul sebagai hasil dari perubahan sikap yang muncul setelah menjalani proses pembelajaran sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan, hasil ini dijadikan sebagai acuan untuk mengevaluasi dan menilai sejauh mana individu menguasai materi pembelajaran yang telah dipelajari. Untuk mengidentifikasi hasil belajar diperlukan proses evaluasi melalui instrumen penilaian yang valid dan reliabel. Proses pembelajaran individu dipengaruhi oleh berbagai faktor terhadap kualitas hasil belajar. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan kedalam dua jenis faktor utama, yakni faktor dalam diri (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor dari dalam meliputi kondisi fisiologis serta aspek psikologis individu, sementara faktor dari luar mencakup kondisi pembelajaran serta unsur-unsur instrumental yang menunjang proses belajar. Faktor instrumental terdiri dari sarana prasarana pembelajaran, kurikulum, guru, media pembelajaran, strategi pembelajaran (Wahyuningsih,

2020). Sebagaimana dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Suliyanthini *et al.*, 2021), menjelaskan bahwa capaian ranah kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran campuran (blended learning) pada mata kuliah Kimia Tekstil menunjukkan bahwa 13% peserta didik hanya mencapai C3 (menerapkan) dengan skor rata-rata 71,37, 55,5% peserta didik hanya mencapai C4 (menganalisis) dengan skor rata-rata 82,7, dan hanya 31,5% peserta didik yang berhasil mencapai C5 (mensintesis) dengan skor rata-rata 88,7.

Menurut Bloom *et al.* (1956) dikutip dalam (Yusrizal, 2016), dalam penelitian ini, indikator yang digunakan untuk mengevaluasi dampak penggunaan *e-modul* berfokus pada hasil belajar siswa, yang diukur melalui aspek kognitif meliputi kemampuan pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis (C1-C4), melalui alat penilaian berupa tes objektif.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti akan melakukan penelitian pengaruh media pembelajaran modul elektronik (*e-modul*) terhadap mahasiswa yang menempuh materi Desain Produk Wastra pada semester 122. Namun demikian, *e-modul* tersebut belum memperoleh terkait efektivitasnya dalam meningkatkan capaian belajar mahasiswa. Dengan itu, peneliti bermaksud menguji pengaruh penggunaan *e-modul* terhadap efektivitas capaian hasil belajar mahasiswa pada materi Wastra Lurik dalam pembelajaran Desain Produk Wastra.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran pada bagian latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar mahasiswa sebagian masih dibawah standar kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, disebabkan oleh kesulitan dalam memahami langkah-langkah produksi secara mandiri.
2. Belum optimalnya pemahaman mahasiswa terhadap materi Wastra Lurik.
3. Pengaruh penggunaan *e-modul* Wastra Lurik pada capaian hasil belajar mahasiswa.

### 1.3. Batasan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka fokus penelitian ini dibatasi pada beberapa poin berikut:

1. Penelitian ini terfokus pada pengaruh penggunaan *e*-modul Wastra Lurik terhadap hasil belajar mahasiswa yang dinilai berdasarkan ranah kognitif *Taxonomy Bloom*, mencakup aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4).
2. Subjek penelitian dibatasi pada mahasiswa Program Studi Desain Mode jenjang Sarjana Terapan Universitas Negeri Jakarta yang sedang menempuh pembelajaran Desain Produk Wastra pada semester genap 122 tahun ajaran 2024/2025.
3. Media pembelajaran dibatasi pada *e*-modul Wastra Lurik

### 1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah, rumusan masalah yang diambil adalah: “Bagaimana pengaruh penggunaan *e*-modul Wastra Lurik terhadap hasil belajar diukur menggunakan tes objektif?”

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengukur peningkatan hasil belajar mahasiswa pada aspek kognitif (C1-C4) setelah penerapan *e*-modul Wastra Lurik, melalui instrumen tes objektif.
2. Mengidentifikasi pengaruh penggunaan *e*-modul Wastra Lurik pada mahasiswa Desain Mode Universitas Negeri Jakarta yang sedang menempuh pembelajaran Desain Produk Wastra pada semester genap 122 tahun ajaran 2024/2025.

### 1.6. Kegunaan Penelitian

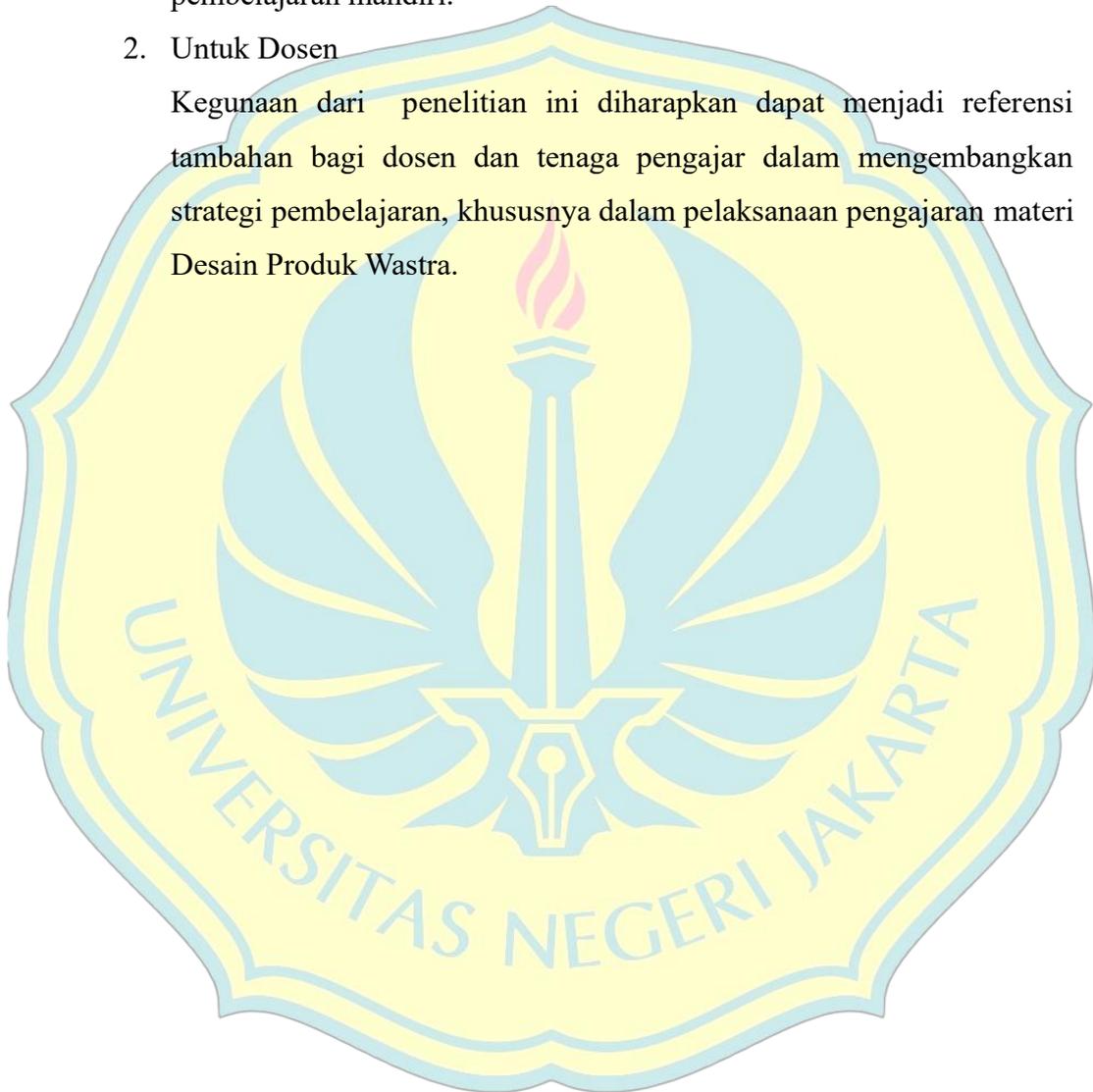
Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap hal-hal berikut:

1. Untuk mahasiswa

Melalui penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam membantu mahasiswa meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar pada pembelajaran Desain Produk Wastra, serta berfungsi sebagai sumber belajar digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran mandiri.

2. Untuk Dosen

Kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi dosen dan tenaga pengajar dalam mengembangkan strategi pembelajaran, khususnya dalam pelaksanaan pengajaran materi Desain Produk Wastra.



*Intelligentia - Dignitas*