

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tantangan global pada abad ke-21 menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (Kartini, 2022). Pembelajaran abad ke-21 mengintegrasikan kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan *technology*. Pembelajaran tidak semata-mata berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga menekankan kualitas proses pembelajaran yang berlangsung (Antika, 2022). Dalam proses tersebut terdapat berbagai komponen yang saling berkaitan satu dengan lainnya seperti kurikulum, guru, siswa, materi, metode, media dan evaluasi.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi saat ini memungkinkan lahirnya media pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif dan fleksibel (Kadek et al., 2022). Menurut Lestari & Nugrahani dalam (Fitriani, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yakni media grafis, media audio, dan media realita. Media grafis berfungsi untuk menampilkan ilustrasi atau informasi dalam bentuk visual agar lebih mudah dipahami dan diingat seperti poster, pamflet, foto, dan sebagainya. Media audio berfungsi untuk menyampaikan informasi melalui radio, televisi, smartphone, dan laptop. Sedangkan media realita atau media nyata, diperoleh dari lingkungan sekitar dan dapat berupa makhluk hidup maupun mati (Wulandari et al., 2021).

Salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital adalah e-modul, yaitu modul elektronik yang berisikan teks, gambar, audio, video yang dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet, maupun smartphone (Putri & Purmadi, 2020). E-modul memiliki berbagai keunggulan, seperti aksesibilitas yang mudah, fleksibilitas waktu dan tempat, serta interaktivitas yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri (Yohanes Ronaldo Da Santo & Yunus, 2024).

Program Studi Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta terdapat mata kuliah Desain Busana 2 yang wajib diikuti oleh mahasiswa pada semester empat. Salah satu sub-CPMK pada mata perkuliahan ini yaitu penguasaan mahasiswa dalam menguraikan dan mengembangkan sumber inspirasi sebagai ide dalam menciptakan desain busana. Pembelajaran pada mata kuliah ini menggunakan metode berbasis PBL (*Project Based Learning*) dengan model *Synchronous* dan *Asynchronous*. Akan tetapi, bahan ajar yang digunakan saat ini masih membutuhkan penguatan agar dapat mendukung penerapan sumber inspirasi secara sistematis. Dengan demikian, fokus penelitian ini yaitu pada penggunaan e-modul Penerapan Sumber Inspirasi untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar mahasiswa. Menurut (Arviana et al., 2020) dalam (Harianja & Utami, 2023), hasil belajar mencerminkan perubahan pada mahasiswa yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai pengaruh dari proses pembelajaran.

Dalam mata kuliah Desain Busana 2 di Universitas Negeri Jakarta, KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada semester 119 sebelum penerapan e-modul telah tercapai, rata-rata untuk nilai kelas sie 1 dan sie 2 berada pada kategori A. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar mahasiswa tergolong sangat baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah tersebut mengungkapkan bahwa masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada kemampuan mahasiswa dalam menerapkan sumber inspirasi secara inovatif. Sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide desain berdasarkan tema yang diberikan, sehingga lebih cenderung melakukan modifikasi desain yang sudah ada dibandingkan dengan menciptakan gagasan baru secara kreatif.

Selain itu, dosen pengampu juga mengungkapkan bahwa masih terdapat mahasiswa yang tidak memenuhi ketuntasan belajar bukan karena rendahnya kemampuan akademik, melainkan akibat keterlambatan dalam pengumpulan tugas berupa paper, yaitu lebih dari dua minggu setelah batas waktu yang ditetapkan, sehingga tugas tersebut dikumpulkan ketika nilai telah diunggah ke

Sistem Akademik (Siakad). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun capaian nilai akhir tergolong tinggi, kualitas pemahaman dan penerapan sumber inspirasi dalam proses perancangan busana belum sepenuhnya optimal.

Berdasarkan observasi peneliti pada mata kuliah lain yang terkait, yaitu pada mahasiswa semester 121 sedang mengikuti mata kuliah Desain Produksi 3 dan Produksi Busana Wanita 3 sebagai persiapan untuk pagelaran yang akan dilaksanakan pada semester 122 yang juga menunjukkan masalah serupa. Seharusnya pembahasan konsep desain hanya memerlukan dua pertemuan, tetapi karena mahasiswa belum maksimal dalam menerapkan sumber inspirasi, maka pertemuan harus ditambah hingga lebih dari enam pertemuan. Hal ini menegaskan bahwa mahasiswa masih kesulitan dalam menerapkan inspirasi ke dalam rancangan desain busana mereka.

Observasi ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah terkait, yang mengungkapkan bahwa banyak mahasiswa belum sepenuhnya memahami penerapan sumber inspirasi secara tepat dalam desain busana. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan e-modul Penerapan Sumber Inspirasi sebagai salah satu opsi dalam penyediaan bahan ajar untuk melihat pengaruh penggunaan terhadap hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Desain Busana 2.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian pembuatan media pembelajaran berupa e-modul Penerapan Sumber Inspirasi oleh (Silva Apriani Hanisa, 2025). Hasil penilaian oleh panelis menunjukkan bahwa e-modul tersebut memperoleh kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh dari penggunaan e-modul pengetahuan tentang Penerapan Sumber Inspirasi terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Busana 2 di semester 122. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan e-modul Penerapan Sumber Inspirasi terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Busana 2.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Mahasiswa mata kuliah Desain Busana 2 belum sepenuhnya mampu menerapkan sumber inspirasi secara tepat dan sistematis dalam proses penciptaan desain busana.
2. Hasil belajar mahasiswa yang belum optimal, khususnya pada aspek penerapan sumber inspirasi dalam perancangan busana.
3. Pada mata kuliah lain yang terkait, seperti Desain Produksi 3 dan Produksi Busana Wanita 3, mahasiswa juga menghadapi kendala dalam penerapan konsep desain, sehingga waktu pembelajaran menjadi kurang efisien.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, didapatkan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mencakup mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana UNJ yang sedang mengambil mata kuliah Desain Busana 2 di semester 122 tahun akademik 2025/2026.
2. Materi penelitian difokuskan pada pengetahuan tentang penerapan sumber inspirasi
3. Hasil belajar mahasiswa dibatasi hanya pada aspek kognitif, yang mencakup tingkat mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), serta menganalisis (C4).

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu : "Bagaimana pengaruh penggunaan e-modul Penerapan Sumber Inspirasi terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Busana 2?"

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Penggunaan e-modul Penerapan Sumber Inspirasi sebagai bahan ajar dalam mata kuliah Desain Busana 2 di Prodi Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Jakarta.
2. Menganalisis pengaruh penggunaan e-modul Penerapan Sumber Inspirasi pada mahasiswa Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Jakarta di semester 122 tahun akademik 2025/2026.
3. Mendeskripsikan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan e-modul Penerapan Sumber Inspirasi pada mata kuliah Desain Busana 2.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, dapat diuraikan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai pengaruh e-modul pengetahuan Penerapan Sumber Inspirasi terhadap hasil belajar pada mata kuliah Desain Busana 2.
2. Bagi Dosen Pendidikan Tata Busana
Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi serta menjadi bahan pertimbangan bagi dosen Pendidikan Tata Busana mengenai pengaruh e-modul Penerapan Sumber Inspirasi pada hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Desain Busana 2.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji pengaruh penggunaan e-modul pada hasil belajar di mata kuliah perancangan desain.