

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman, kemajuan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu bidang yang mengalami berbagai perubahan dari pengaruh teknologi adalah pendidikan. Secara pesat, teknologi memiliki peran sebagai pendukung utama dalam peningkatan aksesibilitas sumber pembelajaran sehingga memungkinkan terlaksananya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan dinamis (Norpin *et al.*, 2024).

Perubahan pelaksanaan proses pembelajaran konvensional secara tatap muka atau luring menjadi PJJ atau daring merupakan hasil pemanfaatan positif teknologi dalam bidang pendidikan. PJJ menurut Prawiyogi dalam (Anjarani *et al.*, 2024) adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan suatu media pembelajaran tertentu yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengajar dan peserta didik tanpa harus berada di tempat dan waktu yang sama. Media pembelajaran yang digunakan dalam PJJ harus berbasis *online* agar dapat memfasilitasi proses pembelajaran tersebut. Yektayustuti & Ikhsan dalam (Aprillia *et al.*, 2022) menyampaikan bahwa media pembelajaran yang berbasis teknologi menjadi salah satu kunci dari kelancaran proses PJJ karena mampu memudahkan proses penyampaian informasi, baik dalam bentuk materi pembelajaran ataupun soal latihan. Kesuksesan pelaksanaan PJJ sangat dipengaruhi oleh kompetensi pengajar dalam memanfaatkan teknologi guna mengembangkan sebuah media pembelajaran sebagai cara yang lebih menarik dan interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran (Fitria *et al.*, 2025).

Menurut Hamka dalam (Purwakarta *et al.*, 2023) media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu, baik berupa fisik maupun non-fisik yang memiliki peran sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik guna memahami materi pembelajaran yang ingin disampaikan dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan minat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung

unsur instruksional untuk merangsang mahasiswa dalam pembelajaran, sehingga efektifitas serta tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai (Diahratri, 2022).

Banyak sekali media pembelajaran yang menyajikan bahan ajar agar bisa digunakan oleh pendidik, salah satu contohnya adalah modul elektronik (e-modul) (Yanindah & Ratu, 2021). Modul digital (e-modul) yang dilengkapi dengan teknologi audio visual terbukti dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi pembelajaran dari mahasiswa, sehingga proses pembelajaran akan terlaksana secara efektif dan kondusif (Ika *et al.*, 2022).

E-modul adalah salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi saat ini dalam bidang pendidikan (Dwiyanti *et al.*, 2021). Sejak zaman Covid-19, media pembelajaran yang umum digunakan sudah berbentuk digital. Perubahan dari penggunaan media pembelajaran konvensional menjadi digital diterapkan guna meningkatkan efektifitas dari penggunaannya sebagai panduan untuk mahasiswa selama proses pembelajaran. Dikutip dari (Azis, G. 2024), Larapathy menyatakan bahwa penggunaan e-modul memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena dengan tersedianya e-modul dapat membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan belajar, memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran secara terstruktur dan sistematis, serta menyajikan materi pembelajaran dalam format yang urut. E-modul dinilai lebih unggul dibanding modul konvensional dari berbagai aspek, mulai dari biaya pembuatannya, efisiensi untuk dibawa kemana saja, lebih mudah untuk diakses, lebih fleksibel penggunaannya, lebih aman untuk jangka panjang, serta dapat dilampirkan gambar, audio, video, dan animasi (Nisa *et al.*, 2020).

Pada Program Studi Pendidikan Tata Busana terdapat sebuah mata kuliah Desain Busana 1. Desain Busana 1 memiliki bobot 3 SKS. Sesuai Rancangan Pembelajaran Semester (RPS), mata kuliah Desain Busana 1 merupakan mata kuliah yang fokus mempelajari tentang proses perancangan busana melalui desain, meliputi beberapa tahapan perancangan mulai dari menggambar berbagai jenis *fashion style dan look*, memahami siluet busana, menerapkan unsur dan prinsip desain, dan sebagainya. Mata kuliah Desain Busana 1 memiliki tujuan utama untuk membekali mahasiswa dalam memberikan pengetahuan tentang konsep dasar mencipta desain busana dan keterampilan dalam mencipta desain busana. Salah satu

materi yang dipelajari pada mata kuliah Desain Busana 1 adalah menguasai teori tentang *Fashion Look*. *Fashion look* adalah tampilan pada busana yang mengadaptasi dari gaya berpakaian suatu kaum atau kelompok pada masyarakat. *Look* pada busana adalah perpaduan antara *trend fashion*, gaya individu, dan budaya setempat yang mencerminkan keunikan seseorang (Ratnawati, 2020). Penyajian *look* dari suatu busana dapat menjadi pernyataan yang kuat tentang sikap, nilai, serta afiliasi sosial dari pemakainya. Penciptaan suatu *look* tertentu pada busana dilengkapi dengan jenis aksesoris yang dikenakan, kombinasi busananya, sepatu yang dikenakan, tata rias pada wajah, hingga gaya rambut yang digunakan. Dapat dipahami, bahwa mengetahui jenis *Fashion Look* merupakan salah satu pengetahuan dasar dalam proses penciptaan desain busana yang wajib dimiliki oleh mahasiswa Pendidikan Tata Busana.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa Pendidikan Tata Busana yang telah menempuh mata kuliah Desain Busana 1 menyampaikan bahwa masih terdapat kendala dalam pemahaman materi *Fashion Look* yang disebabkan oleh kurang lengkapnya sumber belajar yang mencakup materi *Fashion Look* secara lengkap dan sistematis. Disebutkan dari total 30 mahasiswa yang diwawancara, 26 mahasiswa merasa belum sepenuhnya memahami materi *Fashion Look*, bahkan merasa belum memahami perbedaan antara *style* dan *look* pada busana karena mayoritas sumber belajar yang tersedia hanya menjelaskan materi *Fashion Style* saja. Meskipun telah tersedia beberapa sumber belajar yang membahas mengenai *Fashion Look*, aksesibilitas terhadap sumber belajar tersebut masih relatif terbatas. Sumber belajar yang mencakup materi *Fashion Look* kebanyakan berasal dari jurnal dengan cakupan materi yang masih terpisah-pisah. Kondisi tersebut menyulitkan mahasiswa dalam memperoleh materi secara komprehensif. Hal ini juga disebabkan dengan semakin berkembangnya zaman, maka jenis *look* juga menjadi semakin bervariasi. Pernyataan ini didukung oleh hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Desain Busana 1. Menurut dosen pengampu pada mata kuliah Desain Busana 1, belum adanya sumber belajar lengkap yang mencakup materi *Fashion Look* untuk digunakan mahasiswa Tata Busana sebagai panduan dalam pembuatan desain busana. Masalah ini mengakibatkan beberapa mahasiswa Tata Busana mengalami kendala dalam proses pembelajaran. Maka,

dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang relevan dan mencakup materi *Fashion Look* secara rinci untuk mata kuliah Desain Busana 1.

Melihat dari permasalahan yang sudah dijabarkan di atas, maka solusi yang diharapkan baik bagi dosen dan mahasiswa Tata Busana adalah tersedianya sebuah media pembelajaran berbasis teknologi atau e-modul yang menjelaskan mengenai materi *Fashion Look* sebagai sumber belajar bagi mahasiswa Tata Busana selama mengikuti mata kuliah Desain Busana 1. Media pembelajaran berupa e-modul ini diciptakan dengan harapan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menjelaskan mengenai materi *Fashion Look* secara sistematis, efektif, dan efisien agar mahasiswa Tata Busana mampu memahami materi dengan lebih baik, juga agar dosen mampu menjelaskan materi *Fashion Look* dengan lebih mudah. Media pembelajaran e-modul akan disajikan berbentuk digital. Keberhasilan penggunaan media pembelajaran e-modul didukung oleh penelitian relevan yang dilakukan oleh (Ayuardini, 2022) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Pembahasan Biologi” dengan hasil penelitiannya dinilai dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik karena media pembelajaran tersebut menarik dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penciptaan e-modul ini akan dinilai dengan dua teori penilaian agar dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian media pembelajaran e-modul materi *Fashion Look* akan dinilai berdasarkan karakteristik modul yang meliputi: aspek pembelajaran diri (*self instructional*), aspek kesatuan (*self contained*), aspek berdiri sendiri (*stand alone*), aspek menyesuaikan (*adaptive*), dan aspek mudah digunakan (*user friendly*). Serta berdasarkan prinsip multimedia yang meliputi: prinsip koheren, prinsip sinyal, prinsip redundansi, prinsip kesinambungan ruang, prinsip kesinambungan waktu, prinsip segmentasi, prinsip pra-pelatihan, prinsip modalitas, prinsip personalisasi, prinsip suara, dan prinsip multimedia.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diklasifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa Tata Busana masih belum bisa membedakan antara *look* dan *style* pada busana saat proses pembuatan desain busana.
2. Jenis *Fashion Look* yang selalu berubah dan berkembang menyebabkan terbatasnya sumber pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman.
3. Sumber materi pembelajaran yang mencakup materi *Fashion Look* secara lengkap dan sistematis masih terbatas jumlahnya.
4. Sumber belajar yang tersedia masih kurang dalam segi aksesibilitas.
5. Belum adanya media pembelajaran yang mencakup materi *Fashion Look* berupa e-modul pada mata kuliah Desain Busana 1.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan dari penelitian ini dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang dibuat berupa e-modul.
2. Materi *Fashion Look* pada e-modul meliputi: pengertian *fashion look*, fungsi *fashion look*, macam-macam *fashion look*, analisa busana berdasarkan *fashion look*, serta penerapan desain busana berdasarkan macam-macam *fashion look*.
3. Penilaian e-modul dengan materi *Fashion Look* pada busana menggunakan indikator karakteristik modul menurut Depdiknas (2008). Serta berdasarkan prinsip multimedia menurut Mayer (2009).

1.4. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimana Penilaian E-Modul dengan Materi *Fashion Look*?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berupa e-modul materi *Fashion Look* sebagai sumber belajar bagi mahasiswa Tata Busana.
2. Mengetahui hasil penilaian e-modul materi *Fashion Look* berdasarkan aspek karakteristik modul menurut Depdiknas (2008).
3. Mengetahui hasil penilaian e-modul materi *Fashion Look* berdasarkan prinsip multimedia menurut Mayer (2009).
4. Memberikan kontribusi bagi mahasiswa Tata Busana dan dosen dalam melaksanakan perkuliahan mata kuliah Desain Busana 1 dengan menyediakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti.
Melalui penelitian ini, peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam penyusunan sebuah e-modul yang baik dan tepat untuk memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran dalam bidang Tata Busana.
2. Bagi Mahasiswa.
E-modul dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa dalam memahami materi *Fashion Look* pada proses pembelajaran dengan harapan mahasiswa mampu melakukan pembelajaran secara mandiri.
3. Bagi Dosen.
E-modul dapat digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian materi *Fashion Look*, sehingga membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien dengan akses yang mudah.

4. Bagi Program Studi Tata Busana.

Melalui penelitian ini, e-modul yang disusun diharapkan dapat digunakan untuk membantu dosen sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi *Fashion Look* pada busana saat proses pembelajaran pada mahasiswa Tata Busana.

