

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sustainable fashion menjadi topik yang relevan dengan isu global saat ini karena merujuk pada konsep produksi yang ramah lingkungan. Industri tekstil dan *fashion* termasuk salah satu penyumbang limbah terbesar di dunia, berkontribusi pada 20% limbah air dan 10% emisi karbon (UNEP, 2021). Isu ini juga menjadi bagian dari agenda internasional dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya tentang konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab. Dengan meningkatnya kesadaran konsumen global serta tuntutan industri untuk beralih pada praktik ramah lingkungan, pembahasan *sustainable fashion* menjadi sangat penting, termasuk dalam konteks pendidikan vokasi bidang tata busana. Menurut Sudira (2020), pendidikan kejuruan termasuk bidang tata busana perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan isu-isu global agar lulusan tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga wawasan keberlanjutan.

Pendidikan berperan penting dalam keberlangsungan suatu bangsa yang meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam membentuk karakter dan mengembangkan potensi dari yang terampil pada bidangnya. Dalam pelaksanaannya, terdapat proses pembelajaran yang saat ini didukung oleh perkembangan teknologi digital, sehingga mendorong inovasi metode belajar, memperluas akses informasi, dan memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar yang lebih efektif serta relevan dengan kebutuhan zaman. Hal ini pun diadopsi di

lingkungan sekolah dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan berbagai media pembelajaran yang lebih menarik, mudah diakses dimana saja. Semakin banyaknya kemungkinan untuk menciptakan media pembelajaran, maka penting untuk menerapkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Menegaskan prinsip bahwa pemilihan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) harus mempertimbangkan potensi, kebutuhan, serta karakteristik peserta didik dan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks pengembangan multimedia, guru perlu mengikuti prosedur tertentu untuk memilih media yang “tepat” agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal (Mitfah, 2022).

E-modul merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran digital yang kini banyak dikembangkan di sekolah, karena mampu menghadirkan materi ajar secara lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital. E-modul dinilai interaktif dan menarik karena mampu memadukan berbagai bentuk media (teks, gambar, audio, video, animasi) dengan fitur interaktif seperti latihan soal dan umpan balik, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel, personal, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. E-modul merupakan salah satu solusi untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan generasi digital, untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan menarik. Hasil penelitian yang dilakukan Najuah dan Ricu Sidiq (2020), menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif dalam pembelajaran aplikatif dengan kombinasi audio, teks, gambar dan video yang disajikan mampu membuat suasana belajar mengajar lebih efisien, serta meningkatkan minat belajar peserta

didik dari hasil analisis belajar menggunakan e-modul interaktif berbasis android dengan hasil nilai *post-test* rata-rata nilai 86 lebih besar dibandingkan pretest dengan rata-rata nilai 61. Sebagai pembelajaran yang aplikatif, saat ini e-modul digunakan oleh banyak sekolah di Indonesia termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK merupakan satuan pendidikan menengah formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan sebagai kelanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan SMK berfungsi mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan dalam bidang tertentu, mampu bekerja secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan di dunia usaha dan dunia industri sesuai dengan kompetensinya (Permendikbud, 2018).

SMK Tata Busana merupakan lembaga pendidikan formal yang berfokus pada pengembangan keterampilan peserta didik dalam bidang tekstil, *style*, perancangan desain, pembuatan pola, teknik menjahit, hingga seni menghias busana. Pada jenjang kelas XI, mata pelajaran Desain dan Produksi Busana menjadi salah satu mata pelajaran produktif yang memuat berbagai elemen saling terkait. Salah satu elemen penting adalah elemen gaya dan pengembangan desain yang dikaitkan dengan konsep *sustainable fashion*, dengan tujuan agar peserta didik mampu mengamati sekaligus mengeksplorasi fenomena dalam dunia mode melalui pendekatan berkelanjutan. *Sustainable fashion* merupakan salah satu materi dalam pembelajaran siswa kelas XI Tata Busana yang terdapat dalam elemen 3 yaitu gaya dan pengembangan desain fase F. Capaian pembelajaran *sustainable fashion* yaitu

siswa mampu menerapkan *sustainable fashion*, kemudian tujuan pembelajarannya adalah siswa memahami penerapan *sustainable fashion*. *Sustainable fashion* sendiri merupakan materi yang bersifat teori.

Kurikulum Merdeka sejak awal dirancang untuk mencerminkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti kreativitas, kemandirian, dan berpikir kritis. Materi *sustainable fashion* diintegrasikan ke dalam mata pelajaran busana untuk memberikan ruang bagi siswa mengeksplorasi dan memahami isu keberlanjutan dari sudut pandang praktik desain dan produksi busana. Integrasi materi *sustainable fashion* ke dalam kurikulum merdeka menunjukkan bahwa sekolah kejuruan perlu menyiapkan generasi muda yang peka terhadap perubahan tren sekaligus mampu memberikan solusi dalam praktik industri kreatif (Kemdikbudristek, 2022). Dengan demikian, penerapan materi *sustainable fashion* dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya memperkuat kompetensi siswa secara teknis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kritis dan sikap peduli terhadap keberlanjutan, sehingga mereka siap menghadapi tantangan dan berkontribusi dalam industri kreatif masa depan.

SMK Negeri 1 Beringin merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan dengan salah satu jurusan yang ada di sekolah tersebut adalah jurusan Tata Busana. Mengacu pada hasil wawancara dengan ibu Novita Sari, S.Pd selaku guru bidang studi desain dan produksi busana pada tahun 2025 di SMK Negeri 1 Beringin, diketahui bahwa materi *sustainable fashion* merupakan materi yang masih tergolong baru yang ada dalam kurikulum merdeka. Tahun ini merupakan tahun kedua materi *sustainable fashion* dipelajari oleh siswa Tata Busana kelas XI. *Fashion berkelanjutan* atau *sustainable fashion* merupakan sebuah konsep dalam

dunia busana yang menekankan pentingnya mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan melalui pemilihan bahan ramah lingkungan, efisiensi penggunaan material, serta penerapan prinsip daur ulang dalam proses produksi. Dengan pengetahuan tentang materi *sustainable fashion* ini, siswa diharapkan paham dan sadar mengenai urgensi penerapan prinsip *fashion* berkelanjutan ditengah pesatnya perkembangan industri *fashion*. Siswa seharusnya cenderung peduli terhadap isu lingkungan, terutama yang berkaitan dengan pencemaran akibat limbah tekstil.

Berdasarkan wawancara tersebut, diketahui pada kenyataannya pemahaman sekaligus kesadaran siswa mengenai urgensi penerapan prinsip *fashion* berkelanjutan masih rendah. Menurut penjelasan Ibu Novita Sari, dalam praktiknya siswa cenderung kurang peduli terhadap isu lingkungan, misalnya masih banyak siswa yang belum memahami secara mendalam permasalahan lingkungan yang timbul dari maraknya tren *fast fashion*. Mereka juga belum terbiasa mempertimbangkan aspek efisiensi ketika melakukan proses pengguntingan bahan. Akibatnya, praktik peletakan pola pada kain seringkali dilakukan tanpa perhitungan yang matang sehingga menimbulkan pemborosan material. Padahal, jika peserta didik memiliki kesadaran dan pengetahuan yang memadai, proses perencanaan peletakan pola tidak hanya berfungsi untuk menghemat bahan, tetapi juga menjadi bagian dari kontribusi nyata dalam mengurangi limbah tekstil dan mendukung prinsip *sustainable fashion*. Sementara menurut Marlianti dan Kurniawan (2020), penerapan *sustainable fashion* dalam konsep *zero waste* dapat meminimalkan limbah tekstil melalui proses peletakan pola busana pada lembaran kain sebelum proses pengguntingan terjadi. Selain itu sisa-sisa pengguntingan bahan dan limbah

tekstil lainnya seperti benang, kancing dan ristleling yang rusak berakhir di tempat pembuangan, sedangkan menurut Gwilt (2020), ristleling yang sudah dibuang atau rusak dapat dimanfaatkan dengan menggabungkan ristleling menjadi blok-blok warna untuk membuat produk aksesoris dalam penerapan konsep *upcycling*.

Kurangnya pemahaman siswa dalam penerapan prinsip *sustainable fashion* ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada elemen gaya dan pengembangan desain khususnya pada materi *sustainable fashion* yang rendah. Berdasarkan hasil ulangan harian pada materi *sustainable fashion*, 60,8% siswa dari total 69 siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), artinya ada sebanyak 42 orang siswa yang nilai ulangan hariannya dibawah 60. Data ini menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi *sustainable fashion* yang berdampak pada kurangnya pemahaman siswa dalam penerapan *sustainable fashion*. Siswa kesulitan dalam memahami materi *sustainable fashion* ini karena konsep *sustainable fashion* yang tergolong abstrak bagi siswa SMK yang terbiasa dengan pembelajaran praktik konkret, dimana konsep seperti *fashion* berkelanjutan, etika *mode*, atau dampak *fashion* bagi lingkungan terasa abstrak dan jauh dari kehidupan mereka. Beberapa siswa belum melihat relevansi langsung antara *sustainable fashion* dan kehidupan mereka sebagai calon penjahit atau perancang busana. Istilah seperti *eco-fashion*, *upcycling*, *slow fashion*, atau *zero waste pattern* masih terasa asing bagi siswa. Materi ini sangat membutuhkan contoh visual seperti vidio, studi kasus, atau penyampaian yang bukan hanya lewat teks atau ceramah.

Berdasarkan latar belakang yang sama, Milka Aprillina Lafau, (2025) lewat penelitiannya yang berjudul “Pengembangan E-Modul pada Materi *Sustainable*

Fashion di Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin” mencoba untuk menghadirkan media pembelajaran e-modul pada materi *sustainable fashion* yang aplikatif dan menarik untuk digunakan serta dapat diakses dengan mudah baik oleh guru maupun siswa di sekolah, di rumah dan di mana saja hanya dengan bermodalkan kuota dan *smartphone*. E-modul dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memiliki keistimewaan yaitu lebih interaktif dan menarik karena mampu memadukan berbagai bentuk media (teks, gambar, audio, video, animasi) yang membuat pembelajaran lebih fleksibel, personal dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Sejalan dengan itu, terdapat penelitian terkini dalam bidang tata busana yang menganalisis 10 penelitian terkait pengembangan e-modul di bidang tata busana, hasilnya menunjukkan validitas media tinggi (97,14 % dari ahli materi), praktis (85 %), serta efektif meningkatkan hasil belajar (peningkatan 48 % dan 31,6 % pada dua studi validasi), (Alannawa, 2021). E-modul *sustainable fashion* yang dirancang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi saat ini yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan dengan pertimbangan kebutuhan peserta didik. Adapun e-modul yang dikembangkan oleh Milka Aprillina Lafau sudah melaui tahap uji kelayakan dengan tingkat kelayakan “sangat baik” (85,5 % - 85,8 %), dan mendapat tanggapan positif dari siswa ($\geq 89,7$ %) dan guru (92,2 %) (Lafau, 2025).

Selama sesi wawancara, guru memberikan penjelasan bahwa sebelumnya e-modul juga sudah pernah di terapkan pada mata pelajaran lain di sekolah tersebut dengan peserta didik yang cukup antusias dalam menggunakannya. Guru juga menilai bahwa modul *sustainable fashion* yang dikembangkan oleh Milka Aprillina

Lafau menarik dan layak untuk diajarkan, tetapi guru mempunyai keraguan akan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Keraguan ini timbul karena untuk mengakses e-modul siswa harus menggunakan *smartphone* yang didalamnya juga terdapat banyak hal yang dapat mengalihkan perhatian siswa. Awalnya bisa saja siswa berniat untuk belajar kemudian menyalakan *smartphone* untuk mengakses modul, tetapi kemudian ada notifikasi dari aplikasi lain yang dapat mengganggu konsentrasi siswa dan membuat mereka beralih ke hal-hal lain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dalaiden, dkk (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* berpotensi mengganggu konsentrasi belajar karena adanya notifikasi yang memicu distraksi. Bahkan ketika peserta didik pada awalnya berniat untuk menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran, notifikasi dari aplikasi lain dapat mengalihkan perhatian mereka sehingga menurunkan fokus dan efektivitas belajar (Daleiden dkk, 2025).

Berdasarkan uraian diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-modul khususnya pada materi *sustainable fashion* pada hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai pertimbangan guru dalam menggunakan e-modul untuk pembelajaran kedepannya baik pada materi *sustainable fashion* maupun materi-materi lainnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga nantinya dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang dapat meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media E-**

Modul Terhadap Hasil Belajar *Sustainable Fashion* Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan penjelasan latar belakang masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap materi *sustainable fashion* yang membuat rendahnya pemahaman sekaligus kesadaran siswa mengenai urgensi penerapan prinsip *fashion* yang berkelanjutan.
2. Hasil ujian harian menunjukkan bahwa rendahnya capaian hasil belajar pada ranah kognitif terhadap materi *sustainable fashion*.
3. Siswa kesulitan mempelajari materi *sustainable fashion* karena konsep *sustainable fashion* yang tergolong abstrak bagi siswa, banyak istilah-istilah asing dan kurangnya contoh visual.
4. Media pembelajaran yang digunakan belum optimal untuk memperkenalkan konsep *sustainable fashion* dan menumbuhkan kesadaran siswa dalam menerapkan prinsip *sustainable fashion*.
5. Dibutuhkan media pembelajaran aplikatif, khususnya e-modul pada materi *sustainable fashion* di kelas XI SMK Negeri 1 Beringin.
6. E-modul terbukti interaktif, menarik, dan sesuai kebutuhan generasi digital, tapi masih ada keraguan dari guru terkait efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar, karena penggunaan *smartphone* bisa menimbulkan distraksi dari notifikasi aplikasi lain.

1.3. Batasan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang masalah yang diidentifikasi, penting ditetapkan batasan masalah sehingga peneliti dapat terfokus terhadap masalah yang akan diteliti. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini, yakni:

1. Subjek penelitian dibatasi oleh seluruh siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Bahan ajar yang digunakan dalam penelitian pada kelas eksperimen adalah E-modul *Sustainable Fashion*.
3. Bahan ajar yang digunakan kelas kontrol adalah buku paket Desain dan Produksi Busana.
4. Materi dibatasi sesuai dengan isi modul *sustainable fashion* dengan pokok bahasan meliputi; *sustainable fashion*, prinsip-prinsip *sustainable fashion*, konsep-konsep *sustainable fashion*, bahan yang ramah lingkungan dan karya *designer* dalam penerapan *sustainable fashion*.
5. Hasil belajar kognitif siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin pada elemen gaya dan pengembangan desain, khususnya pada materi *sustainable fashion*.

1.4. Perumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil belajar *sustainable fashion* siswa dengan menggunakan bahan ajar buku paket?
2. Bagaimanakah hasil belajar *sustainable fashion* siswa menggunakan e-modul *sustainable fashion*.
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan e-modul *sustainable fashion* terhadap hasil belajar gaya dan pengembangan desain?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar *sustainable fashion* siswa dengan menggunakan bahan ajar buku paket.
2. Untuk mengetahui hasil belajar *sustainable fashion* siswa menggunakan e-modul *sustainable fashion*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-modul *sustainable fashion* terhadap hasil belajar gaya dan pengembangan desain.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan manfaat dan kegunaan untuk berbagai pemangku kepentingan, antara lain:

1. Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori di bidang pendidikan kejuruan dan media pembelajaran digital. Secara khusus, penelitian ini memperkaya kajian tentang efektivitas penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK. Selain itu, penelitian ini juga mendukung pengintegrasian konsep *sustainable fashion* dalam kurikulum pembelajaran Tata Busana, yang sejalan dengan upaya membangun kesadaran lingkungan sejak dini dalam dunia pendidikan kejuruan. Penelitian ini juga relevan dengan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran, di mana siswa diharapkan aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar digital yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan masa kini.

2. Praktis

a. Bagi peserta didik

Penggunaan e-modul dapat membantu peserta didik dalam memahami materi *sustainable fashion*, memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan diharapkan setelah mempelajari bahan ajar e-modul dapat meningkatkan kesadaran peserta didik sebagai calon tenaga kerja dalam dunia usaha dan industri busana mengenai pentingnya *sustainable fashion* dalam industri *fashion*.

b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi gaya dan pengembangan desain terhadap penelitian yang dilakukan peneliti dalam menggunakan sumber belajar lainnya, yaitu e-modul dengan materi pokok *sustainable fashion*.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas mutu pendidikan menuju pembelajaran modern dalam era digital dan menjadi acuan bagi pihak sekolah dalam penggunaan e-modul pada materi *sustainable fashion*.

d. Bagi Pengembangan media pembelajaran

Menjadi acuan dalam merancang e-modul yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK, terutama dalam bidang keahlian Tata Busana.

e. Bagi penulis

Mampu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mengenai pendayagunaan media e-modul dan memperoleh informasi yang lebih luas mengenai pengetahuan *sustainable fashion*.