PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATA KULIAH TATA HIDANG DI UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Oleh
BELLA RESTYA ISKANDAR
5161142003

JURUSAN PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
MEDAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini diajukan oleh: Bella Restya Iskandar, NIM.5161142003
Jenjang Pendidikan S-1/ Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Program Studi Pendidikan Tata Boga
Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan

Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Medan, 23 Juli 2021
Disetujui oleh
Dosen Pembimbing Skripsi

Dra. Nuwairy Hilda, M.Pd
NIP. 195806141982032002

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATA KULIAH TATA HIDANG DI UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

BELLA RESTYA ISKANDAR
NIM. 5161142003

Dipertahankan didepan Panitia Penguji Skripsi
Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan
Tanggal : 16 Maret 2021

PANITIA PENGUJI

NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
Prof. Dr. Harun Sitompul, M.Pd (Ketua)	.....	28-07-2021
Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si (Sekretaris)	.....	28-07-2021
Dra. Nuwairy Hilda, M.Pd (Dosen Pembimbing/ Penguji)	.....	23-07-2021
Dr. Erli Mutiara, M.Si (Dosen Penguji)	.....	26-07-2021
Dra. Nikmat Akmal, M.Pd (Dosen Penguji)	.....	25-07-2021
Dra. Sulistiawikarsih, M.Pd (Dosen Penguji)	.....	26-07-2021

Medan, 28 Juli 2021
Dekan

Prof. Dr. Harun Sitompul, M. Pd
NIP. 19600705 198601 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa	: Bella Restya Iskandar
NIM	: 5161142003
Jurusan	: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Prodi	: Pendidikan Tata Boga
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Tata Hidang Di Universitas Negeri Medan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi ini tidak terdapat karya ataupun pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran, dan apabila kelak dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar (skripsi plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar kesarjanaan dan atau sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Medan, 23 Juli 2021

Saya yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL

Bella Restya Iskandar

NIM. 5161142003

ABSTRAK

Bella Restya Iskandar. 5161142003. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Tata Hidang Di Universitas Negeri Medan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang di Universitas Negeri Medan. Lokasi penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan.Waktu penelitian pada bulan Desember 2020-Februari 2021 semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*, yakni penelitian pengembangan media pendidikan untuk menghasilkan media pembelajaran *canva* yang dapat digunakan pada mata kuliah Tata Hidang. Subjek penelitian terdiri dari 3 orang ahli materi, 1 orang ahli bahasa dan 3 orang ahli media. Instrument pengumpulan data yaitu angket untuk menjaring data kualitas materi, kualitas penggunaan bahasa, dan kualitas media. Data dianalisis secara deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian ini, media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang menurut ahli materi termasuk kategori sangat baik dengan rataan sebesar 90,30 persen, menurut ahli bahasa termasuk kategori sangat baik dengan rataan sebesar 94,30 persen dan menurut ahli media termasuk kategori sangat baik dengan rataan sebesar 90 persen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang yang dikembangkan termasuk kategori sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga.

ABSTRACT

Bella Restya Iskandar. 5161142003. Development of Canva-based Learning Media in Dish Courses at Medan State University. Thesis. College of Engineering, Medan State University. 2021.

This study aims to develop a Canva-based educational media in the dishes course at Medan State University. The site research was conducted at the Restaurant Education Study Program, Medan State University. Research time was December 2020 - February 2021, individual semester for the academic year 2020/2021. The research method used is research and development, i.e. research and development of educational media to produce Canva educational media that can be used in the course of dishes. The research topics consisted of 3 material and linguistic experts and 3 media experts. The data collection tool is a questionnaire to collect data on material quality, language use quality, and media quality. The data was analyzed descriptively.

Based on the results of this study, the Canva-based learning media in Hidang course according to subject matter experts are in a very good category with an average of 90.30 percent, according to linguists it is in a very good category with an average of 94.30 percent and according to media experts in very good condition with an average of 90 percent. So it can be concluded that the Canva-based learning media in the dishes course developed in a category is very good and can be used as an educational tool for students of the restaurant education study program.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkatNya telah memberikan serta kesehatan, keselamatan, waktu dan kesempatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Tata Hidang Di Universitas Negeri Medan".**

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Dra. Nuwairy Hilda, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing dan memberi dorongan sampai skripsi ini terwujud.
2. Dr. Erli Mutiara, M.Si selaku dosen penasehat akademik dan dosen penguji sekaligus Ketua Prodi Pendidikan Tata Boga, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dra. Nikmat Akmal M.Pd dan Dra. Sulistiawikarsih, M.Pd selaku dosen penguji, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan yang baik dalam penyusunan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Dina Ampera, M. Si selaku Ketua Jurusan PKK Fakultas Teknik,

Dra. Fatma Tresno Ingtyas, M.Si selaku Sekretaris Jurusan PKK Fakultas Teknik.

5. Seluruh dosen-dosen PKK dan staff tata usaha yang telah memberikan ilmunya kepada penulis dan pelayanan administrasi selama perkuliahan.
6. Prof. Dr Harun Sitompul, M. Pd Selaku Dekan Fakultas Teknik, Dr. Zulkifli Matondang, M.Si selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Teknik.
7. Teristimewa kepada Ayahnda Iskandar dan Ibunda Sri Leli Sanggita yang telah memberikan dukungan baik moral dan materil selama proses perkuliahan.
8. Terimakasih kepada Adinda Anugerah Dwi Lanang dan Isly Neyskha Iskandar yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
9. Terimakasih kepada teman seperjuangan penulis Budi Kurniawan Melayu, S.Pd, Khairani Novrilia, Siti Nurjannah, Emarisa, Bunga Salsa Miranti, M. Vairus Adipraga, Apriani yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
10. Kepada teman-teman Prodi Tata Boga stambuk 2016 yang telah memberikan sumbangan fikiran dan motivasi kepada penulis.

Atas bantuan dan bimbingan yang telah diberikan selama ini, penulis mengucapkan terimakasih, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membutuhkan.

Medan, Juni 2021

Bella Restya Iskandar
NIM. 5161142003

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR TABEL ..... **vii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **viii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Pembatasan Masalah 3
1.4 Rumusan Masalah 4
1.5 Tujuan Pengembangan Produk 4
1.6 Manfaat Pengembangan Produk 4
1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan 4
1.8 Pentingnya Pengembangan 5
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **6**

2.1 Kajian Teoritis 6
2.1.1 Media Pembelajaran Canva 6
2.1.2 Tata Hidang 9
2.2 Penelitian yang Relevan 12
2.3 Model Pengembangan Produk Yang Digunakan 14

BAB III METODE PENELITIAN **18**

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian 18
3.2 Sasaran Produk yang dihasilkan 18
3.3 Metode Pengembangan Produk 18
3.3.1 Teknik Pengembangan 18
3.3.2 Alat dan Bahan 20
3.3.3 Tahap Pengembangan 20
3.4 Teknik Pengumpulan Data 23
3.5 Teknik Analisis Data 24

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **25**

4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran 25
4.1.1 Kualitas Materi 25
4.1.1.1 Kelayakan Isi 25

4.1.1.2 Aspek Penyajian 26
4.1.1.3 Aspek Kebahasaan..... 28
4.1.2 Penggunaan Bahasa Media Pembelajaran Berbasis Canva Oleh Ahli Bahasa 29
4.1.3 Kualitas Media..... 30
4.1.3.1 Penyajian 30
4.1.3.2 Kegrafikan 31
4.2 Penilaian Keseluruhan Ahli 33
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian..... 34

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 38
5.1 Kesimpulan..... 38
5.2 Saran 38

DAFTAR PUSTAKA 39

LAMPIRAN..... 43

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Kisi-Kisi Angket Kualitas Materi 19
2. Kisi-Kisi Angket Penggunaan Bahasa 19
3. Kisi-Kisi Angket Kualitas Media..... 20
4. Kriteria Penilaian (Media Pembelajaran Berbasis *Canva*) 24
5. Sebaran Responden Menurut Aspek Kelayakan Isi 26
6. Sebaran Responden Menurut Aspek Penyajian 27
7. Sebaran Responden Menurut Aspek Kebahasaan..... 28
8. Sebaran Responden Berdasarkan Jawaban Aspek Penggunaan Bahasa 29
9. Sebaran Responden Menurut Aspek Penyajian 31
10. Sebaran Responden Menurut Aspek Kegrafikan 33
11. Hasil Penilaian Keseluruhan Ahli 34

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Rencana Pembelajaran Semester 42
2. Tabulasi Data 45
3. Pengenalan langkah-langkah pembuatan media 53
4. Tampilan media pembelajaran tata hidang 56
5. Kuesioner penilaian ahli media 60
6. Rubrik penilaian ahli media 62
7. Kuesioner penilaian ahli materi 68
8. Rubrik penilaian ahli materi 70
9. Kuesioner penilaian ahli bahasa 76
10. Rubrik penilaian ahli bahasa 78

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau dosen yang dilakukan bagi mahasiswa agar dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan. Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media adalah alat bantu proses belajar mengajar, dimana media dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses mengajar (Munadi, 2018).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Karena media pembelajaran berfungsi sebagai penyambung/perantara dalam penyampaian materi ajar kepada mahasiswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran yaitu adalah *canva. Canva* adalah sebuah tools/akun untuk desain grafis yang menjembatani penggunanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Peran dosen sangat diperlukan dimana dosen harus mampu mengajarkan pelajaran tersebut semenarik mungkin, sehingga membuat mahasiswa cepat mengerti dan paham akan materi yang diajarkan (Arsyad, 2018).

Universitas Negeri Medan merupakan salah satu perguruan tinggi di Indonesia yang menyelenggarakan Program Studi Pendidikan Tata Boga. Salah satu mata kuliah di Program Studi Pendidikan Tata Boga yaitu Tata Hidang. Tata

hidang diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dasar sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan, kreativitas dan keterampilan pada mahasiswa.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan (November, 2020). Pada mata kuliah Tata Hidang terdapat beberapa materi yang harus dikuasai diantaranya adalah *table setting* dan *table service*. Proses pembelajaran Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan yaitu pembelajaran berupa teori dan praktek, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan harus spesifik dan media pembelajaran yang digunakan juga harus menarik.

Proses pembelajaran selama ini dosen belum menggunakan media pembelajaran berbasis *canva*, materi yang disampaikan masih menggunakan bahan ajar dengan bantuan powerpoint. Mata kuliah Tata Hidang merupakan mata kuliah inti yang sangat menentukan kemampuan mahasiswa bersangkutan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad,2018).

Canva merupakan salah satu aplikasi baru yang memiliki kelebihan karena tampilannya yang menarik. Media *canva* sangat baik untuk digunakan dosen dalam menyampaikan materi mata kuliah Tata hidang. Media *canva* dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami pembelajaran karena media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai

dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Rahma dan Delsina, 2019). Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Kuliah Tata Hidang Di Universitas Negeri Medan".**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dosen masih menggunakan bahan ajar dan media powerpoint dalam kegiatan pembelajaran.
2. Dosen belum menggunakan media pembelajaran berbasis *canva*.
3. Kurangnya pengetahuan mahasiswa tentang materi *table setting* dan *table service.*
4. Mahasiswa kesulitan dalam mengikuti materi praktek.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:.

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *canva.*
2. Materi pelajaran dibatasi pada materi *table setting* dan *table service*
3. Subjek penelitian dibatasi pada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Kuliah Tata Hidang Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, dosen, mahasiswa, media *canva* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah, singkat dan menyenangkan. Media pembelajaran *canva* dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat disosialisasikan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain. Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang yang dikembangkan untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga sesuai dengan silabus di Prodi Pendidikan Tata Boga.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini karena media pembelajaran berbasis *canva* dapat membantu proses penyampaian materi kepada mahasiswa, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar khususnya pembelajaran Tata Hidang.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain :

1. Media pembelajaran *canva* dapat menjadikan suasana pembelajaran di kelas lebih aktif dan efektif dalam penyampaian materi pembelajaran kepada mahasiswa.
2. Media pembelajaran *canva* lebih menarik perhatian dan minat mahasiswa dalam belajar.
3. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media *canva* hanya untuk materi materi *table setting* dan *table service*.

THE Character Building UNIVERSITY

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran *Canva*

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Arsyad, 2018). Kata media dan pembelajaran secara terpisah maka dengan menggabungkan kedua istilah tersebut pengertian media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah, yaitu apa saja yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2018) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pada pengertian lain, media menurut pendapat Criticos (Daryanto, 2016) merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesandari komunikator menuju komunikan. Menurut Gagne (Kaddarudin, 2016), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Senada dengan pendapat Gagne, Briggs (Kaddarudin, 2016) mendefinisikan media pembelajaran sebagai bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai, segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas terlihat bahwa media pembelajaran merupakan media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki fungsi menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2018) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) Memotivasi minat atau tindakan; (2) Menyajikan informasi; (3) Memberi intruksi.

Kemudian manfaat dari media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2018) adalah: (1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku; (2) Pembelajaran bisa lebih menarik; (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan pengetahuan; (4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat kerana kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan- pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinanya dapat diserap oleh siswa; (5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilaman integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas; (6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secra individu; (7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; (8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban

guru untuk menjelaskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini *youtube*, cerita *instagram*, kiriman *twitter*, dan sampul *facebook* (Rahma dan Delsina, 2019).

Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada canva antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam penelitian digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, template serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan (Rahma dan Delsina, 2019).

Media pembelajaran berbasis *Canva* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *Canva* (Rahma dan Delsina, 2019), adalah sebagai berikut : (1) Memiliki baragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik; (2) Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag dan drop; (3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang prakti;. (4) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *canva* yang telah diberikan oleh guru; (5) Memiliki resolusi gambar

yang baik dan slide media *canva* dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan; (6) Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain *canva* untuk saling berbagi media pembelajaran; (7) Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel; (8) Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media *canva* dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti *pdf* dan *jpg*. Sehingga untuk menerapkan presentasi offline dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti *powerpoint* (Rahma dan Delsina, 2019).

Canva memiliki beberapa kekurangan , yaitu : (1) Karena berbasis web, untuk mengaksesnya membutuhkan jaringan internet; (2) Gangguan pada sinyal akan berpengaruh ke kinerja *canva*; (3) Media *canva* merupakan media untuk mendesain, sehingga tidak dapat dijadikan media interaktif dalam proses pembelajaran (Rahma dan Delsina, 2019).

2.1.2 Tata Hidang

Pengertian Tata Hidang itu sendiri bila dilihat dari pengertian setiap kata yaitu tata yang berarti menyusun untuk memperindah dan hidangan berarti makanan dan minuman yang disajkan kepada tamu dan konsumen (Annayanti, 2017). Di dalam mata pelajaran Tata Hidang terdapat kompentensi dasar yang membahas mengenai *table setting* dan *table service*.

Penataan Meja (*table setting*) merupakan komponen fisik restoran yang mendukung suasana dan memberikan kesan pertama kali memasuki restoran, ini dapat menumbuhkan atau sebaliknya merusak citra Pelayanan yang diterima pelanggan selama berada di restoran tersebut. Selain untuk kenyamanan tamu, *table setting* sangat berpengaruh pada efesiensi kerja para *waiter/waitress* (Annayanti, 2017).

Setelah meja makan berada pada posisi benar sesuai *layout* dan telah ditutup dengan kain *moulton* dan *table cloth* atau *place mat,* maka tahapan *table setting* dapat dilakukan dengan urutan sebagai berikut; (1) Letakkan *flower* (vas bunga) tepat di titk tengah meja makan (Estelita dan Nikmat, 2017); (2) *Salt and pepper shakers* (tempat garam dan merica), *ashtray* (asbak), *table number* (nomor meja) diletakkan disekeliling *flower vase* dengan *table number* menghadap pintu utama (Estelita dan Nikmat, 2017); (3) Letakkan *show plate* (piring untuk dasar piring makan) di tengah sisi meja dengan jarak ± 2 cm dari tepi meja (Estelita dan Nikmat, 2017); (4) Letakkan *dinner fork* (garpu makan) dan *dinner knife* (pisau makan) sejajar, dengan jarak ± 26 cm atau 1 cm 1 cm lebih panjang dari garis tengah *show plate* atau *dinner plate* (Estelita dan Nikmat, 2017)*;* (5)Letakkan *silverware* sesuai dengan hidangan yang akan dihidangkan sesuai dengan pedoman *table setting* (Estelita dan Nikmat, 2017)*;* (6) Letakkan *water goblet* ± 2 cm tepat di atas *dinner knife* dengan logo menghadap ke tempat duduk pelanggan (Estelita dan Nikmat, 2017); (7) Pasang *bread & butter plate* (piring kecil tempat roti dan mentega) ± 3 cm di sebelah kiri jenis garpu yang berada paling kiri

(Estelita dan Nikmat, 2017); (8) Pasang *guest napkin* di atas *show plate* atau di tengah antar *dinner knife* dan *dinner fork* (Estelita dan Nikmat, 2017).

Jenis *Table Set-Up (Cover)* terdiri dari; (1) Table Set-up Basic Cover adalah *set up* yang paling sederhana, hanya menyajikan satu giliran (*course*) hidangan (Estelita dan Nikmat, 2017); (2) Table Set-up Standart Ala Carte, menyajikan dua giliran (*course*), misalnya *soup* dan *main course* atau *salad* dan *main course* atau *main course* dan *dessert* (Estelita dan Nikmat, 2017); (3)Table Set-up Elaborate Cover, menyajikan tiga atau lebih giliran (*course*), misalnya pembuka dingin *(salad)*, pembuka panas *(soup)*, *main course* dan *dessert* (Estelita dan Nikmat, 2017).

Pelayanan makanan dan minuman di restoran meliputi menyiapkan dan mengatur, menyambut tamu, mengambil dan memproses pesanan, menyajikan makanan dan minuman, dan menutup area restoran (Annayanti, 2017).

Jenis-Jenis Pelayanan terdiri dari 2 pelayanan yaitu pelayanan hidangan secara *table service* dan pelayanan hidnagan secara *self service* (Estelita dan Nikmat, 2017). Pelayanan Hidangan Secara *Table Service;* (1)American Service, disebut juga *Plate Service*, karena semua makanan sudah diporsikan atau disiapkan di atas piring dari dapur (Estelita dan Nikmat, 2017); (2) English Service, lebih dikenal dengan istilah *family service* yang pelayanannya mencerminkan kekeluargaan (Estelita dan Nikmat, 2017); (3) Russian Service , ciri khas *Russian Service* sebelum hidangan dibawa oleh pramusaji, ketika masih berada di dapur, makanan tersebut dipotong-potong terlebih dahulu sesuai porsi, kemudian ditata dipiring dari perak *(platter)* dan dihias agar lebih menarik

(Estelita dan Nikmat, 2017); (4) French Service, semua jenis hidangan disiapkan (dimasak, dihias) dan disajikan secara *demonstrative* didepan pelanggannya oleh dua orang pramusaji dan beberapa petugas khusus yang melayani minuman (Estelita dan Nikmat, 2017).

Pelayanan Hidangan Secara Self Service yaitu**;** (1) Buffet Service, adalah tamu melayani diri sendiri dengan mengambil hidangan dari *counter* (meja) yang sudah di tata dengan baik dan menarik (Estelita dan Nikmat, 2017); (2) *Tray Service***,** makanan dibawa ketempat tamu dengan tray/ nampan atau *gueridon*, makanan panas maupun dingin harus dihidangkan langsung dengan memakai *tray* (nampan) (Estelita dan Nikmat, 2017); (3) *Breakfast Service***,** pelayanan makan pagi pada umumnya mempunyai tingkat penjualan makanan yang sangat menguntungkan, baik di restoran maupun di *coffee shop* (Estelita dan Nikmat, 2017).

2.2 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu hasil penelitian Farida Hasan Rahmaibu (2016) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar PKN Studi Kasus: SDI Al Madina Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *adobe flash* layak digunakan, menurut pendapat ahli materi sebesar 90 persen termasuk kategori sangat baik dan ahli media sebesar 80 persen termasuk kategori sangat baik. Selanjutnya hasil penelitian Andy Sudarmaji (2015) dengan judul Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora *Inspire* untuk Mata Pelajaran Sistem AC di SMK Negeri 2 Klaten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *lectora inspire* layak digunakan, menurut pendapat ahli materi dengan skor rataan sebesar 3,8 termasuk kategori sangat layak dan menurut ahli media dengan skor rataan sebesar 3,4 termasuk kategori layak. Selanjutnya hasil penelitian Sri Wahyuni (2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *lectora inspire* mempunyai kualitas sangat baik dan layak, menurut pendapat ahli media dengan skor rata-rata 90 persen termasuk dalam kategori sangat baik, menurut ahli materi dengan skor rata-rata 76 persen termasuk kategori baik, menurut peserta didik dengan skor rata-rata 84 persen termasuk kategori sangat baik, dan menurut ahli Bahasa Prancis dengan skor rata-rata 96 persen termasuk kategori sangat baik. Selanjutnya hasil penelitian Akbar Ramadhan (2014) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora *Inspire* Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *adobe flash* layak digunakan, menurut pendapat ahli media sebesar 84,37 persen termasuk kategori layak, menurut ahli materi sebesar 81,25 persen termasuk kategori layak, dan menurut ahli bahasa sebesar 81,25 persen termasuk kategori layak, dan menurut ahli media sebesar 87,5 persen termasuk kategori layak.

2.3 Model Pengembangan Produk Yang Digunakan

Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. Model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya.

Model ADDIE memiliki kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. ***Analysis* (Tahap Analisis)**

   Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), melakukan analisis tugas (*task analysis)* dan mengidentifikasi masalah (kebutuhan). Oleh karena itu pada tahap ini akan diketahui karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

   Kegiatan pada tahap analisis untuk menentukan komponen yang diperlukan untuk tahap pengembangan selanjutnya yaitu: 1. Menentukan karakteristik pebelajar; 2. Menganalisis kebutuhan pebelajar dalam pembelajaran; 3. Membuat peta konsep berdasarkan penelitian awal.

Dilanjutkan dengan merancang flow chart memberikan arah yang jelas untuk produksi produk; 4. Menentukan jenis media yang akan dikembangkan; 5. Menganalisis kendala yang ditemukan; 6. merancang *assessment* untuk menguji kompetensi belajar. Akurasi dalam menyelesaikan tugas, lembar kerja, kuis, dll; 7. Mempertimbangkan pedagogis (verbal, visual, taktis, auditori, dll) (Mahendra Jaka, 2016).

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap ini merupakan tahap membuat rancangan. Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses rancangan yaitu: 1. Merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*spesifik, measurable, applicable,* dan *realistic*); 2. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut; 3. Memilih sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam satu rancangan yang jelas dan rinci.

Data yang diperoleh untuk pembelajaran berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Silabus dan RPP digunakan sebagai panduan untuk menyusun bahan ajar yang akan dimuat dalam produk pengembangan (Mahendra Jaka, 2016).

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain menjadi sebuah produk. Pada tahap sebelumnya rancangan yang telah disusun direalisasikan

menjadi produk yang siap di implementasikan. Hal pertama yang dilakukan dalam pengembangan produk adalah menganalisis pengguna dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna pada produk (Mahendra Jaka, 2016).

4. *Implementation* (Tahap Implementasi)

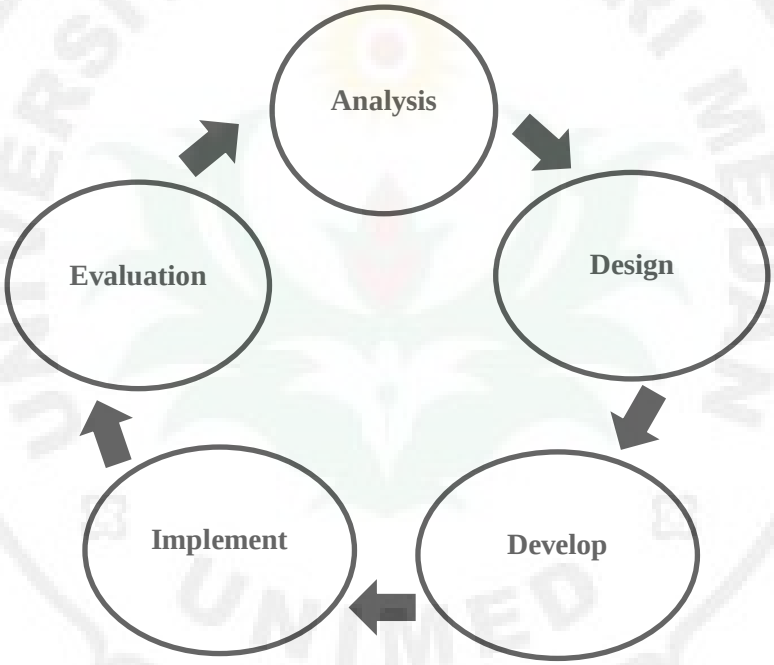
Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan produk pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di-*instal* atau di-*setting* sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap implementasi pada penelitian ini, dilaksanakan dengan mengujicobakan media secara langsung. Uji coba media dilaksanakan yaitu uji validitas oleh ahli. Hasil dari uji coba ini dijadikan landasan untuk melaksanakan tahap evaluasi (Mahendra Jaka, 2016).

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian dilaksanakan bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli dan uji lapangan untuk selanjutkan dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Analisis data kuantitatif

diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan. Semua tahapan evaluasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk akhir (Mahendra Jaka, 2016).

Model ADDIE yang telah dijelaskan diatas dapat digambarkan dalam gambar sebagai berikut :



Gambar 1. Model Desain Pembelajaran *ADDIE* (Mahendra Jaka, 2016).

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Medan Program Studi Pendidikan Tataboga. Waktu penelitian pada bulan Desember 2020 – Februari 2021 pada semester ganjil Tahun ajaran 2020/2021.

3.2 Sasaran Produk yang dihasilkan

Sasaran produk yang dihasilkan dalam penelitian adalah media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang di Program Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan

3.3 Metode Pengembangan Produk

3.3.1 Teknik Pengembangan

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Angket digunakan untuk menilai media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang, angket terdiri dari:

3.3.1.1 Angket Kualitas Materi

Instrumen yang digunakan untuk kualitas materi terdiri dari 3 aspek yaitu (1) Kelayakan isi; (2) Penyajian; (3) Kebahasaan. Kualitas materi terdiri dari 4 indikator yaitu (1) Kualitas materi pembelajaran; (2) Sistem penyampaian informasi; (3) Kualitas penyajian materi pembelajaran; (4) Kualitas kebahasaan

materi pembelajaran. Kisi-kisi instrumen kualitas materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Kualitas Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Isi	Kualitas materi pembelajaran	2
		Sistem penyampaian informasi	4
2.	Penyajian	Kualitas penyajian materi pembelajaran	4
3.	Kebahasaan	Kualitas kebahasaan materi pembelajaran	2
Jumlah			12

3.3.1.2 Angket Penggunaan Bahasa

Instrumen yang digunakan untuk penggunaan bahasa terdiri dari 1 aspek yaitu penggunaan bahasan. Penggunaan bahasa terdiri dari 2 indikator yaitu (1) Kualitas penggunaan bahasa, (2) Kesesuaian penempatan kalimat. Kisi-kisi instrumen kualitas penggunaan bahasa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Penggunaan Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Penggunaan Bahasa	Kualitas Penggunaan Bahasa	5
		Kesesuaian Penempatan Kalimat	2
Jumlah			7

3.3.1.3 Angket Kualitas Media

Instrumen yang digunakan untuk kualitas media terdiri dari 2 aspek yaitu (1) Penyajian; (2) kegrafikan. Kualitas media terdiri dari 2 indikator yaitu (1)

Kualitas desain penyajian media; (2) Kualitas desain media. Kisi-kisi instrumen kualitas materi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Kualitas Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Penyajian	Kualitas desain penyajian media	10
2.	Kegrafikan	Kualitas desain media	7
Jumlah			17

3.3.1.4 Subjek Uji Coba

Produk pengembangan media pembelajaran *canva* membutuhkan masukan-masukan dalam rangka evaluasi media. Masukan tersebut diperoleh dari para subjek yang terdiri dari 3 orang ahli materi yaitu pengampu mata kuliah Tata Hidang, 1 orang ahli bahasa yaitu dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan dan 3 orang ahli media yaitu dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan yang ahli dalam bidang media.

3.3.2 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah aplikasi *canva* dan laptop untuk membuat media.

3.3.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu : (1) Tahap Analisis, (2) Tahap Desain, (3) Tahap Pengembangan, (4) Tahap Evaluasi.

Tahap kegiatan pengembangan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

a. Analisis awal

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Tata Boga untuk mengetahui hambatan-hambatan yang ada selama proses pembelajaran serta menganalisis ketersediaan media pembelajaran pada mata kuliah Tata Hidang. Analisis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi, masalah yang ada pada mata kuliah Tata hidang adalah belum tersedianya media pembelajaran berbasis *canva* yang menarik.

b. Analisis akhir

Analisis akhir dilakukan setelah mengetahui permasalahan yang diperoleh dari analisa awal, yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis *canva*.

c. Pengumpulan materi dan pendukung materi

Pengumpulan materi dan pendukungnya dilakukan setelah menganalisis semua yang dibutuhkan.

2. Tahap Desain

Setelah pembuatan konsep, kemudian dimulailah pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* yang diawali dengan merancang tampilan media yang akan dibuat. Rancangan desain yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini pembuatan tampilan media pembelajaran berbasis *canva* menggunakan aplikasi *canva*, yang kemudian memasukkan materi yang didalamnya terdapat gambar dan video. Sebelumnya gambar dan video yang dimasukkan ke dalam *canva* di edit dan di sesuaikan dengan materi.

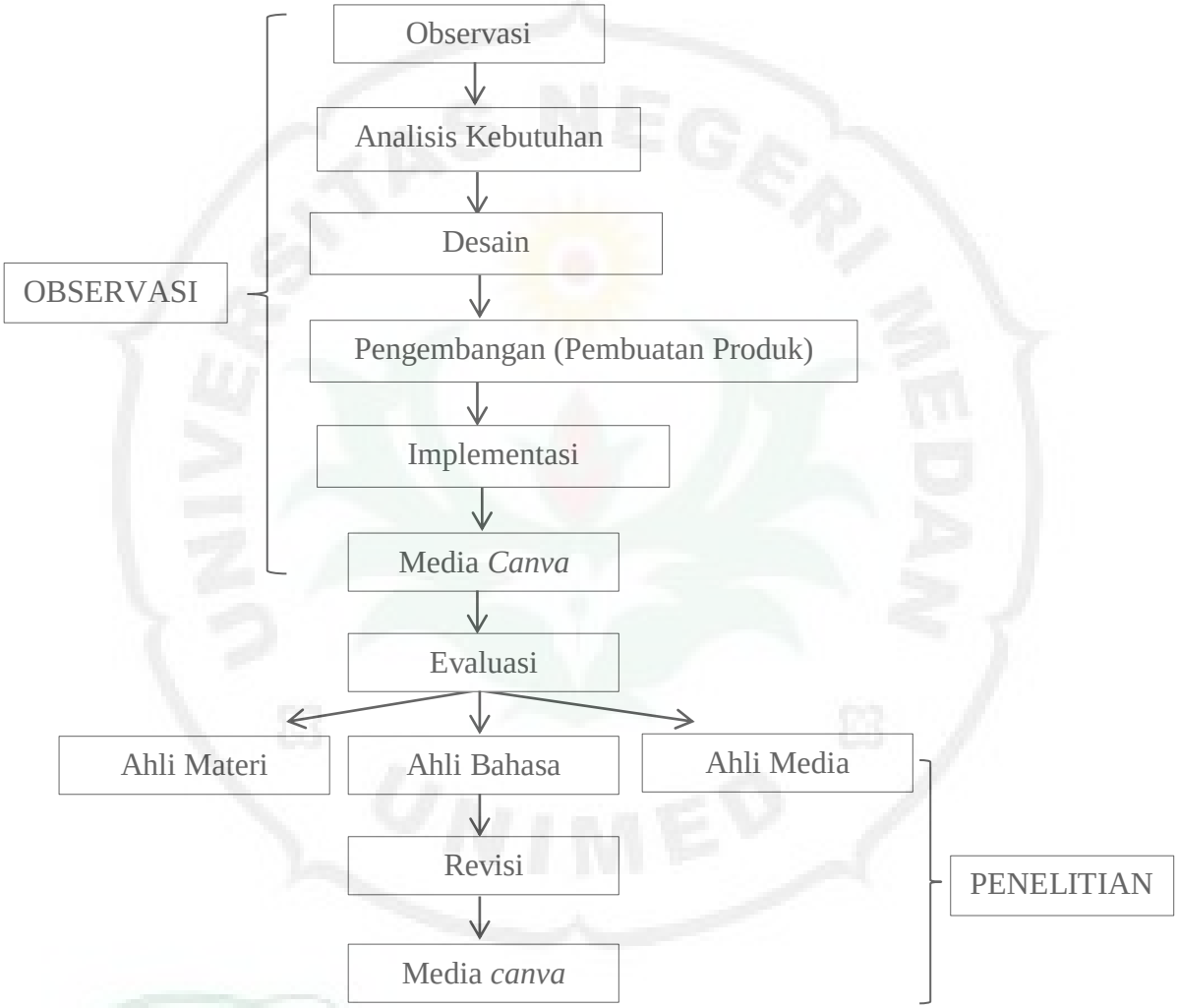
4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan guna melihat kondisi media *canva* saat media dijalankan. Jika media yang dibuat sudah dapat dijalankan sesuai dengan yang direncanakan, maka kegiatan selanjutnya adalah mengevaluasi media. Tetapi, apabila tidak sesuai maka dilakukan kembali tahap revisi terhadap media.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan untuk menilai media pembelajaran *canva*. Maka pada tahap evaluasi media di validasi oleh ahli bertujuan untuk mengetahui kekurangan pada media dan memperoleh perbaikan/koreksi. Media *canva* yang dihasilkan dari pembuatan tahap awal kemudian divalidasi oleh ahli. Terdapat dua kemungkinan hasil validasi terhadap media *canva* yakni : valid dan tidak valid

Berikut ini langkah-langkah tahap kegiatan pengembangan media pembalajaran berbasis *canva* yang digunakan dalam penelitian ini :



Gambar 2. Bagan Pelaksanaan Penelitian

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket merupakan atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden) yang dimana angket tersebut memiliki pertanyaan yang diikuti oleh kolom-kolom yang

menuju tingkatan-tingkatan, dari sangat bagus, bagus, cukup, kurang bagus dan tidak bagus.

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dari ahli materi, ahli media, dan pengguna media dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Skor empiris} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\ \%$$

Skala dalam penelitian ini mengacu pada Skala Likert, dimana masing-masing dibuat dengan menggunakan skala 1-5 kategori jawaban diberi skor atau bobot yaitu banyaknya skor atau bobot antara 1 sampai 5, dengan rincian seperti yang tertulis pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Kriteria Penilaian (Media Pembelajaran Berbasis *Canva*)

Nilai	Kriteria	Persentase
A	Sangat Baik	100-90
B	Baik	89-70
C	Sedang	69-50
D	Kurang Baik	49-30
E	Sangat Kurang Baik	29-0

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil pengembangan produk pada media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan dapat dilihat dari kualitas materi, penggunaan bahasa dan kualitas media.

4.1.1 Kualitas Materi

Kualitas materi terdiri dari 3 aspek yaitu (1) Kelayakan Isi; (2) Penyajian; (3) Kebahasaan.

4.1.1.1 Kelayakan Isi

Kelayakan isi merupakan salah satu aspek yang ada pada kualitas materi. Pada aspek kelayakan isi terdapat 2 indikator yaitu kualitas materi pembelajaran dan sistem penyampaian informasi. Pada aspek kelayakan isi angket berisikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran, maka media yang disajikan harus mengacu pada sasaran yang harus dicapai mahasiswa sesuai dengan rencana pembelajaran semester (RPS).

Berdasarkan hasil penelitian ini pada Tabel 5 dapat dilihat sebaran responden berdasarkan aspek kelayakan isi yaitu kesesuaian dan ketepatan materi dengan kompetensi sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan 33.30 persen responden menyatakan setuju. Ketepatan cakupan materi dengan kompetensi sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan sebanyak 33.30 persen responden menyatakan setuju. Kesesuaian konsep dengan

materi sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan sebanyak 33.30 persen responden menyatakan cukup. Kedalaman materi pembelajaran sebanyak 66.70 persen responden menyatakan setuju dan sebanyak 33.30 persen responden menyatakan cukup. Kesesuaian dengan kurikulum sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan sebanyak 33.30 persen responden menyatakan setuju. Ketepatan urutan penyampaian materi pembelajaran sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan sebanyak 33.30 persen responden menyatakan cukup.

Tabel 5. Sebaran Responden Menurut Aspek Kelayakan Isi

No	Pernyataan	Jawaban	n	%
1	Kesesuaian dan ketepatan materi dengan kompetensi	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00
2	Ketepatan cakupan materi dengan kompetensi	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00
3	Kesesuaian konsep dengan materi	Sangat Setuju	2	66.70
		Cukup	1	33.30
		Total	3	100.00
4	Kedalaman materi pembelajaran	Setuju	2	66.70
		Cukup	1	33.30
		Total	3	100.00
5	Kesesuaian dengan kurikulum	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00
6	Ketepatan urutan penyampaian materi pembelajaran.	Sangat Setuju	2	66.70
		Cukup	1	33.30
		Total	3	100.00

4.1.1.2 Aspek Penyajian

Aspek penyajian merupakan salah satu aspek yang ada pada kualitas materi. Pada aspek penyajian terdapat satu indikator yaitu kualitas penyajian

materi pembelajaran. Pada aspek penyajian angket berisikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran, maka media yang disajikan harus menarik dan mampu mendorong terjadinya proses berpikir.

Berdasarkan hasil penelitian ini pada Tabel 6 dapat dilihat sebaran responden berdasarkan aspek penyajian yaitu materi yang disajikan secara sederhana dan jelas sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan sebanyak 33.30 persen responden menyatakan setuju. Materi disajikan secara runtut yakni dari sederhana ke kompleks sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan sebanyak 33.30 persen responden menyatakan setuju. Gambar dan materi sesuai sebanyak 33.30 persen responden menyatakan sangat setuju dan sebanyak 66.70 persen responden menyatakan setuju. Alokasi waktu sesuai dengan kebutuhan untuk belajar sebanyak 100.00 persen responden menyatakan sangat setuju.

Tabel 6. Sebaran Responden Menurut Aspek Penyajian

No	Pernyataan	Jawaban	n	%
1	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00
2	Materi disajikan secara runtut yakni dari sederhana ke kompleks	Sangat Setuju	2	66.70
		Cukup	1	33.30
		Total	3	100.00
3	Gambar dan materi sesuai	Sangat Setuju	1	33.30
		Setuju	2	66.70
		Total	3	100.00
4	Alokasi waktu sesuai dengan kebutuhan untuk belajar	Sangat Setuju	3	100.00
		Total	3	100.00

4.1.1.3 Aspek Kebahasaan

Aspek kebahasaan merupakan salah satu aspek yang ada pada kualitas materi. Aspek kebahasaan terdapat 1 indikator yaitu kualitas kebahasaan materi pembelajaran. Pada aspek kebahasaan angket berisikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran, maka media harus sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan hasil penelitian ini pada Tabel 7 dapat dilihat sebaran responden berdasarkan aspek kebahasaan yaitu bahasa yang digunakan sederhana sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan sebanyak 33.30 persen responden menyatakan setuju. Ketercernaan materi dan pemaparan logis sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan sebanyak 33.30 persen responden menyatakan setuju. Bahasa yang digunakan mudah dipahami sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan sebanyak 33.30 persen responden menyatakan setuju.

Tabel 7. Sebaran Responden Menurut Aspek Kebahasaan

No	Pernyataan	Jawaban	n	%
1	Bahasa yang digunakan sederhana	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00
2	Ketercernaan materi dan pemaparan logis	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00

4.1.2 Penggunaan Bahasa Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Oleh Ahli Bahasa

Penggunaan bahasa media pembelajaran pada media pembelajaran harus menggunakan aturan penulisan yang sesuai dengan EYD, sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh mahasiswa. Kualitas bahasa terdiri dari 2 indikator yaitu (1) kualitas penggunaan bahasa; (2) Kesesuaian penempatan kalimat. Berdasarkan hasil penelitian ini pada Tabel 8 dapat dilihat sebaran responden berdasarkan aspek penggunaan bahasa yaitu penggunaan bahasa mengacu pada EYD sebanyak 100.00 persen responden menyatakan sangat setuju. Ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa asing sebanyak 100.00 persen responden menyatakan setuju. Kejelasan kata yang digunakan sebanyak 100.00 persen responden menyatakan sangat setuju. Penggunaan teks dalam video sudah sesuai sebanyak 100.00 persen responden menyatakan sangat setuju. Bahasa yang digunakan mudah dipahami sebanyak 100.00 persen responden menyatakan sangat setuju. Pengaturan jarak yang digunakan dalam tiap kalimat sebanyak 100.00 persen responden menyatakan sangat setuju. Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan sebanyak 100.00 persen responden menyatakan setuju.

Tabel 8. Sebaran Responden Berdasarkan Jawaban Aspek Penggunaan Bahasa

No	Pernyataan	Jawaban	n	%
1	Penggunaan bahasa mengacu pada EYD	Sangat Setuju	1	100.00
		Total	1	100.00
2	Ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa asing	Setuju	1	100.00
		Total	1	100.00

No	Pernyataan	Jawaban	n	%
3	Kejelasan kata yang digunakan	Sangat setuju	1	100.00
		Total	1	100.00
4	Penggunaan teks dalam video sudah sesuai	Sangat setuju	1	100.00
		Total	1	100.00
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	Sangat setuju	1	100.00
		Total	1	100.00
6	Pengaturan jarak yang digunakan dalam tiap kalimat	Sangat setuju	1	100.00
		Total	1	100.00
7	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan	Setuju	1	100.00
		Total	1	100.00

4.1.3 Kualitas Media

Kualitas media terdiri dari 2 aspek yaitu (1) Penyajian, (2) Kegrafikan.

4.1.3.1 Penyajian

Aspek penyajian merupakan salah satu aspek yang ada pada kualitas media. Pada aspek penyajian terdapat satu indikator yaitu kualitas desain penyajian media. Pada aspek penyajian angket berisikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran, maka media yang disajikan harus menarik dan mampu mendorong terjadinya proses berpikir.

Berdasarkan hasil penelitian ini pada Tabel 9 dapat dilihat sebaran responden berdasarkan aspek penyajian yaitu pada indikator kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran mata kuliah sebanyak 100.00 persen responden menyatakan sangat setuju. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran sebanyak 100.00 persen responden menyatakan sangat setuju. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran sebanyak 100.00 persen responden menyatakan sangat setuju. Materi menarik untuk dipelajari sebanyak 66.7 persen responden

menyatakan sangat setuju dan 33.30 persen responden menyatakan setuju. Materi mudah dicerna pengguna sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan 33.30 persen responden menyatakan setuju. Kesesuaian video dengan materi sebanyak 100.00 persen responden menyatakan sangat setuju. Penggunaan bahasa mengacu pada EYD sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan 33.30 persen responden menyatakan setuju.

Tabel 9. Sebaran Responden Menurut Aspek Penyajian

No	Pernyataan	Jawaban	N	%
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran mata kuliah	Sangat Setuju	3	100.00
		Total	3	100.00
2	Kesesuaian materi dengan indikator	Sangat Setuju	3	100.00
		Total	3	100.00
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Sangat Setuju	3	100.00
		Total	3	100.00
4	Materi menarik untuk dipelajari	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00
5	Materi mudah dicerna pengguna	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00
6	Kesesuaian video dengan materi	Sangat Setuju	3	100.00
		Total	3	100.00
7	Penggunaan bahasa mengacu pada EYD	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00

4.1.3.2 Kegrafikan

Aspek kegrafikan merupakan salah satu aspek yang ada pada kualitas media. Pada aspek penyajian terdapat satu indikator yaitu kualitas desain media. Pada aspek penyajian angket berisikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran, maka media yang disajikan harus memiliki

tampilan yang menarik mecakup penggunaan font, jukuran tulisan, serta tata letak, dan isi media harus menggambarkan ciri khas dari materi yang ditampilkan dengan menggunakan gambar, foto, dan video.

Berdasarkan hasil penelitian ini pada Tabel 10 dapat dilihat sebaran responden berdasarkan aspek kegrafikan yaitu pada indikator ketepatan komposisi warna yang digunakan sebanyak 100.00 persen responden menyatakan setuju. Kesesuaian warna teks dengan background sebanyak 100.00 persen responden menyatakan setuju. Gambar ilutrasi sesuai dengan materi sebanyak 66.7 persen responden menyatakan setuju dan 33.30 persen responden menyatakan cukup. Media mudah dipahami pengguna sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan 33.30 persen responden menyatakan cukup. Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan 33.30 persen responden menyatakan cukup. Ukuran huruf yang digunakan tepat sebanyak 100.00 persen responden menyatakan sangat setuju. Kualitas visual (gambar) sebanyak 33.30 persen responden menyatakan sangat setuju dan 66.70 persen responden menyatakan setuju. Kualitas video sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan 33.30 persen responden menyatakan setuju. Suara pada video sudah jelas sebanyak 66.70 persen responden menyatakan sangat setuju dan 33.30 persen responden menyatakan setuju. Media mudah diakses menggunakan *link* sebanyak 100.00 persen responden menyatakan setuju.

Tabel 10. Sebaran Responden Menurut Aspek Kegrafikan

No	Pernyataan	Jawaban	N	%
1	Ketepatan komposisi warna yang digunakan	Setuju	3	100.00
		Total	3	100.00
2	Kesesuaian warna teks dengan background	Setuju	3	100.00
		Total	3	100.00
3	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.	Setuju	2	66.70
		Cukup	1	33.30
		Total	3	100.00
4	Media mudah dipahami pengguna	Sangat Setuju	2	33.30
		Cukup	1	33.30
		Total	3	100.00
5	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai	Sangat Setuju	2	66.70
		Cukup	1	33.30
		Total	3	100.00
6	Ukuran huruf yang digunakan tepat	Setuju	3	100.00
		Total	3	100.00
7	Kualitas visual (gambar)	Sangat Setuju	1	33.30
		Setuju	2	66.70
		Total	3	100.00
8	Kualitas video	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00
9	Suara pada video sudah jelas	Sangat Setuju	2	66.70
		Setuju	1	33.30
		Total	3	100.00
10	Media mudah diakses menggunakan *link*	Sangat Setuju	3	100.00
		Total	3	100.00

4.2 Penilaian Keseluruhan Ahli

Berdasarkan hasil penelitian ini menurut ahli materi bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 90,30 persen. Sedangkan menurut ahli bahasa pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang

termasuk kategori sangat baik yaitu sebesar 94,30 persen. Begitu juga menurut ahli media bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang termasuk dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 90.00 persen.

Berdasarkan hasil penelitian ini menurut ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang termasuk kategori sangat baik, dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Hasil Penilaian Keseluruhan Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Ahli	%	Keterangan
Ahli Materi	90,30	Sangat Baik
Ahli Bahasa	94,30	Sangat Baik
Ahli Media	90,00	Sangat Baik

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini beberapa kegunaan dan manfaat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang adalah: 1) materi mudah dipahami karena konsep yang disajikan direncanaka untuk mempermudah mahasiswa dan sistematis; 2) Belajar menjadi cepat dan menarik sehingga tidak menimbulkan kebosanan karena dilengkapi dengan gambar-gambar; 3) adanya kesempatan dalam menjawab soal pada test, jika jawaban dianggap salah dengan tujuan agar mahasiswa dapat memahami materi yang telah dipelajari; 4) media pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai altenatif media pembelajaran secara mandiri.

Aspek yang direvisi dan disempurnakan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa bertujuan untuk

menggali beberapa aspek yang biasanya ada dalam proses pengembangan suatu produk.

Berdasarkan hasil penelitian ini menurut ahli materi media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang termasuk kategori sangat baik dengan nilai sebesar sebesar 90,30. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Rosmala (2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Berbantuan Lembar Kerja Pesserta Didik (LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Pola Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Tebing Tinggi. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 97,5 persen dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian Rida Wati Ningrum (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Mata Pelajaran Dasar Pola Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,8 dalam kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian Tri Cipto dan Faqih (2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 74 persen dengan kategori baik. Selanjutnya penelitian Sultia Linika Sari dkk (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smarthphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Banda Aceh. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 87 persen dengan kategori sangat layak. Selanjutnya peneltian Dina Fitriana (2014) dengan judul pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah

Manusia Di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 80 persen sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian ini menurut ahli bahasa media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang termasuk kategori sangat baik dengan nilai sebesar sebesar 94,30 persen. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Nuha Islamia (2019) dengan judul Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Biologi. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 90 persen dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian Hernadito Medika Putra (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Akutansi Dasar KD 3.10 Dan 4.10 Jurnal Penyesuaian Di SMK Negeri 1 Godean Kelas X. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 4,53 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian Nofa Putri Amanda (2019) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Ingrris Berbasis *Macromedia Flash* Kelas V SD/MI. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 97,5 persen dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian Giyanti (2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Pop- Up Book* Untuk Peserta Didik Tunarungu SMP-LB Pada Materi Gerak Dan Gaya. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 89 persen dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian Ardiansyah (2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Negosiasi Terhadap Siswa Kelas X SMA

Negeri 2 Tarakan. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 88 persen dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian ini menurut ahli media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Tata Hidang termasuk kategori sangat baik dengan nilai sebesar sebesar 90,00 persen. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Syalima Gultom (2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Sulaman Berwarna Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 89,37 persen dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian Muhammad Aziz Fauzan dan Dwi Rahdiyanta (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 80,63 persen dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian Ilham Musyadat (2015) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 88 persen dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian Ima Ayu Maesyarah (2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Powtoon* Pada Materi Dinamika Untuk SMA Kelas X. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 81 persen dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian Maya Masyitha dan Retno Mustika (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh skor 81,18% dengan kategori sangat baik.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut: .

1. Media pembelajaran berbasis *canva* menurut ahli media termasuk kategori sangat baik sebesar 90.00 persen.
2. Media pembelajaran berbasis *canva* menurut ahli materi termasuk kategori sangat baik sebesar 90.30 persen.
3. Media pembelajaran berbasis *canva* menurut ahli bahasa termasuk kategori sangat baik sebesar 94.30 persen.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka perlu di sarankan sebagai berikut:

1. Untuk mempermudah mahasiswa dalam menerima materi pembelajaran sebaiknya dosen menggunakan media pembelajaran berbasis *canva.*
2. Sebaiknya dosen menggunakan media *canva* untuk mata kuliah lainnya karena media *canva* dapat meningkatkan kualitas belajar mahasiswa dalam mendukung tujuan pembelajaran yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

Amanda, Nofa Putri. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Ingrris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI.*Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.http://repository.radenintan.ac.id/5885/1/SKRIPSI%20dan%20Lampiran.pdf. [27 April 2021].

Ardiansyah (2018). *Pengembangan. Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Negosiasi Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tarakan*. Universitas Borneo Tarakan.http://repository.borneo.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1498&keywords=.[27 April 2021]

Arsyad, Azhar. (2018). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Budiningsih, Annayanti. (2017). *Tata Hidang Kelas XI SMK*. Bogor: Yudhistira.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran.* Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Estelita dan Akmal. (2017). *Penataan dan Penyajian Hidangan*. Medan: Unimed.

Fardany, Maya Masitha dan Retno Mustika. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Universitas Negeri Surabaya. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/36356/32318. [06 Juli 2021].

Fauzan, Muhammad Aziz dan Dwi Rahdiyanta. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais*. Universitas Negeri Yogyakarta. https://journal.uny.ac.id/index.php/dynamika/article/view/1599. [06 Juli 2021]

Fitriana, Dina. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karang Ploso Malang*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. http://etheses.uin-malang.ac.id/7724/1/10140111.pdf. [06 Juli 2021].

Giyanti. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop- Up Book Untuk Peserta Didik Tunarungu SMP-LB Pada Materi Gerak Dan Gaya.* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

http://repository.radenintan.ac.id/5658/1/skripsi%20giyanti.pdf.[27 April 2021].

Kaddaruddin. (2016). *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Maesyarah, Ima Ayu. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Powtoon Pada Materi Dinamika Untuk SMA Kelas X*. UIN Intan Lampung. http://repository.radenintan.ac.id/3667/1/SKRIPSI%20LENGKAP%20B.pdf . [06 Juli 2021].

Mahendra, Jaka. (2016). *Model Pengembangan Media Pembelajaran ADDIE*. https://grafispaten.wordpress.com/2016/01/02/model-pengembangan-media-pembelajaran-addie/. [09 Juni 2021]

Munaidi, Yudhi. (2018). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

Musyadat, Ilham. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. http://etheses.uin-malang.ac.id/2948/1/11130002.pdf. [06 Juli 2021].

Nuha, Islamia. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Biologi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. http://repository.radenintan.ac.id/6852/1/SKRIPSI_FULL.pdf. [27 April 2021].

Putra, Herdito Medika. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Akutansi Dasar KD 3.10 Dan 4.10 Jurnal Penyesuaian Di SMK Negeri 1 Godean Kelas X.Universitas Dharma Sanata Yogyakarta*. http://repository.usd.ac.id/37830/2/161334018_full.pdf.[27 April 2021].

Rahmaibu, F. H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI AL MADINA SEMARANG* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang). http://lib.unnes.ac.id/24463/1/1401412398.pdf. [5 Januari 2021].

Rida Wati Ningrum. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Mata Pelajaran Dasar Pola Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat*. Skripsi. Medan: Fakultas Teknik. UNIMED.

Romadhan, A., & Rusimamto, P. W. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 3 Jombang*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 4(2). https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/11483. [5 Januari 2021].

Rosmala. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Berbantu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Pola Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Tebing Tinggi*. Skripsi. Medan: Fakultas Teknik. UNIMED.

Sari, Sulitia Linika dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Banda Aceh*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh. https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/article/view/2190. [06 Juli 2021].

Sumardji, Andy. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran Sistem AC di SMK Negeri 2 Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta. https://eprints.uny.ac.id/32743/1/Andy%20Sudarmaji%2011504241040.pdf. [5 Januari 2021]

Syalima A Gultom. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Pembuatan Sulaman Berwarna Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti*. Skripsi. Medan: Fakultas Teknik. UNIMED.

Tanjung, Rahma Elvira dan Delsina Faiza. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.* Jurnal Vokasional Elektronika dan Informatika. http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261 . [28 September 2020].

Wahyuni, Sri. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Keals X SMA Negeri 1 Depok*. Universitas Negeri Yogyakarta. https://eprints.uny.ac.id/61510/1/SKRIPSI%20FULL-unlocked.pdf . [5 Januari 2021]

Wardoyo, Tri Cipto Tunggul dan Faqih M. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo*. Universitas Negeri Yogyakarta. http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/sipil/article/view/4171. [06 Juli 2021]

LAMPIRAN 1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Tata Hidang

Ganjil (V)/2019-2020

3 SKS / Wajib

Dra. Nikmat Akmal, M.Pd

Yuzia Eka Putri S.ST M.Pd M.Par

Pend. Tata Boga (S1)

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

2020

PROGRAM STUDI TATA BOGA
FAKULTAS TEKNIK-UNIMED

RENCANA PROGRAM DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SEMESTER (RPKPS)

KODE MATA KULIAH (MK)	KODE	BOBOT (sks)	SEMESTER	Status Mata kuliah	Mata Kuliah Prasyarat
	TATA HIDANG	2	1	-	-

Capaian Pembelajaran	Setelah mempelajari mata kuliah TATA HIDANG mahasiswa mampu:	
	SUB CPMK	1. Memahami konsep dan ruang lingkup tata hidang
		2. Memahami struktur organisasi pelayanan; pramusaji dan tamu; peralatan pelayan;polishing; merangkai bunga
		3. Memahami pramusaji dan tamu
		4. Memahami peralatan pelayanan
		5. Mempraktekkan polishing
		6. Mempraktekkan merangkai bunga
		7. Memahami sejarah dan jenis pelayanan restoran
		8. Memahami dan mempraktekkan dasar table set up
		9. Memahami dan mempraktekkan table service dan table manner
Diskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini mempelajari tentang: Konsep dan Ruang Lingkup tata hidang; struktur organisasi pelayanan, pramusaji dan tamu, peralatan dan pelayanan,*polishing*, *napkin folding*; sejarah dan jenis pelayanan restoran; dasar *table set up* (prosedur pelayanan di restoran; tahapan pelayanan di restoran; *ala carte* dan *table manner*), *table service*, tata cara makan secara International dan table manner	
Bahan Kajian: Materi pembelajaran	1. Konsep dan Ruang lingkup layanan makanan dan minuman 2. Jenis-jenis peralatan makan, minum dan menghidang 3. Peralatan ruang makan, furniture dan lenan meja 4. Table Setting 5. Jenis-jenis pelayanan/ Table Service 6. Tata cara makan secara Internasional 7. Table Manner	

Metode Penilaian dan Kaitan Dengan CPMK	**Komponen Penilaian**	**Persentase**	**CPMK**							
			1	2	3	4	5	6	7	8

	Tugas Mandiri : Makalah terstruktur	10	√							
	Kuis	5		√						
	Praktek	20				√	√	√	√	√
	UTS (online)	20	√	√	√					
	Tuga kelompok	5						√		
	UAS (online)	40					√	√	√	√

Pustaka	**Utama:** 1. Abd. Rahman Arief. 2005. *Pengantar Ilmu Perhotelan dan Restoran*. Graha Ilmu 2. Marum WA. 2005. *Restoran dan Segala Permasalahannya*, Andi Yogyakarta 3. Deparpostel. 1996. *Manual Operasional Restoran* . Jakarta. 4. Ekawatiningsih, Prihastuti. dkk. 2008. *Restoran Jilid 3* . Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Departemen Pendidikan Nasional. 5. Sihite R. 2000. *Food Service (Tata Hidang)*. Surabaya: Penerbit SIC. 6. Soekresno dan I NR Pendit.1998. *Petunjuk Praktis Food & Beverage Service*. Buku Panduan Sekolah Pariwisata dan Perhotelan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 7. Soekresno. 2005. *Table Manners Etiket Jamuan Makan.* Yogyakarta : Graha Ilmu. 8. Siegel S. 2000.*Tata Hidang dan Minuman*. Jakarta: Percetakan Buku Sekolah Trauner Vais. 9. Wiwoho A. 2008. *Pengetahuan Tata Hidang*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
Dosen Pengampu	1. Dra. Nikmat Akmal, M.Pd 2. Yuzia Eka Putri S.St M.Pd M.Par

Otorisasi	Tanggal Penyusunan	Koordinator Mata Kuliah	Ketua Program Studi Tata Boga
	26 Agustus 2020		Dr. Erli Mutiara M.Si

Mgu Ke-	Sub CPMK (Kemampuan Akhir yang direncanakan)	Metode Penilaian			Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Metode Pembelajaran	Beban Waktu	Pengalaman Belajar	Media Pembelajaran	Fasilitator
		Indikator	Komponen	Bobot (%)						
11,12	Sub-CPMK-8 Mampu memahami dan mempraktekkan *table setting*	• Ketepatan menjelaskan prosedur pelayanan Keterampilan mempraktekan seting table	Praktek	5	1. Prosedur pelayanan Dasar table setting	Kuliah online dan diskusi melalui forum diskusi di SIPDA DAN PRAKTEK DI LAB	2(3x50 menit)	Teori dan Praktek	TATAP MUKA	
13, 14	Sub-CPMK-9 Mampu Memahami dan mempraktekkan table service dan table manner	• Ketepatan menjelaskan prosedur pelayanan • Ketepatan mempraktekkan table manner	Praktek	5	1. Table service Self-service	Kuliah online dan diskusi melalui forum diskusi di SIPDA DAN PRAKTEK DI LAB	2(3x50 menit)	a. Teori dan Praktek	TATAP MUKA	

Lampiran 2

Tabulasi Data

Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Canva* oleh Ahli Materi Berdasarkan Aspek Kelayakan Isi

No	Indikator Penilaian	Ahli Materi			Total / 3
		1	2	3	
1	Kesesuaian dan ketepatan materi dengan kompetensi	5	4	5	4.7
2	Ketepatan cakupan materi dengan kompetensi	5	4	5	4.7
3	Kesesuaian konsep dengan materi	5	3	5	4.3
4	Kedalaman materi pembelajaran	4	3	4	3.7
5	Kesesuaian dengan kurikulum	5	4	5	4.7
6	Ketepatan urutan penyampaian materi pembelajaran.	5	3	5	4.3
Skor					26.4
Nilai					$\frac{26.4}{30} \times 100\%$ $= \mathbf{88}\%$ **(Baik)**

Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Canva* oleh Ahli Materi Berdasarkan Aspek Penyajian

No	Indikator Penilaian	Ahli Materi			Total / 3
		1	2	3	
1	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas	5	4	5	4.7
2	Materi disajikan secara runtut yakni dari sederhana ke kompleks	5	3	5	4.3
3	Gambar dan materi sesuai	4	5	4	4.3
4	Alokasi waktu sesuai dengan kebutuhan untuk belajar	5	5	5	5
Skor					18.3
Nilai					$\frac{18.3}{20} \times 100\%$ $= \mathbf{91.5}\%$ **(Sangat Baik)**

Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Canva* oleh Ahli Materi Berdasarkan Aspek Kebahasaan

No	Indikator Penilaian	Ahli Materi			Total / 3
		1	2	3	
1	Bahasa yang digunakan sederhana	5	4	5	4.7
2	Ketercernaan materi dan pemaparan logis	5	4	5	4.7
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	4	5	4.7
Skor					14
Nilai					$\frac{14}{15} \times 100\%$ $= \mathbf{93,3\%}$ **(Sangat Baik)**

Skor Penilaian Keseluruhan Menurut Ahli Materi Berdasarkan Kualitas Materi Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Ahli Materi			Total / 3
		1	2	3	
1	Kesesuaian dan ketepatan materi dengan kompetensi	5	4	5	4.7
2	Ketepatan cakupan materi dengan kompetensi	5	4	5	4.7
3	Kesesuaian konsep dengan materi	5	3	5	4.3
4	Kedalaman materi pembelajaran	4	3	4	3.7
5	Kesesuaian dengan kurikulum	5	4	5	4.7
6	Ketepatan urutan penyampaian materi pembelajaran.	5	3	5	4.3
7	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas	5	4	5	4.7
8	Materi disajikan secara runtut yakni dari sederhana ke kompleks	5	3	5	4.3
9	Gambar dan materi sesuai	4	5	4	4.3
10	Alokasi waktu sesuai dengan kebutuhan untuk belajar	5	5	5	5
11	Bahasa yang digunakan sederhana	5	4	5	4.7
12	Ketercernaan materi dan pemaparan logis	5	4	5	4.7
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	4	5	4.7
Skor					58.7
Nilai					$\frac{58.7}{65} \times 100\%$ $= \mathbf{90.3\%}$ **(Sangat Baik)**

Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Canva* oleh Ahli Bahasa Berdasarkan Aspek Penggunaan Bahasa

No	Indikator Penilaian	Ahli Bahasa	Total
1	Penggunaan bahasa mengacu pada EYD	5	5
2	Ketepatan. penggunaan dan penulisan bahasa asing.	4	4
3	Kejelasan kata yang digunakan	5	5
4	Penggunaan teks dalam video sudah sesuai.	5	5
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	5
6	Pengaturan jarak yang digunakan dalam tiap kalimat	5	5
7	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan.	4	4
Skor			33
Nilai			$\frac{33}{35} \times 100\%$ $= \mathbf{94.3\%}$ **(Sangat Baik)**

Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Canva* oleh Ahli Media Berdasarkan Kualitas Penyajian

No	Indikator Penilaian	Ahli Media			Total / 3
		1	2	3	
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran mata kuliah	5	5	5	5
2	Kesesuaian materi dengan indikator	5	5	5	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	5	5
4	Materi menarik untuk dipelajari	5	5	4	4.7
5	Materi mudah dicerna pengguna	5	5	4	4.7
6	Kesesuaian video dengan materi	5	5	5	5
7	Penggunaan bahasa mengacu pada EYD	5	5	4	4.7
Skor					34
Nilai					$\frac{34}{35} \times 100\%$ $= \mathbf{97\%}$ **(Sangat Baik)**

THE Character Building UNIVERSITY

Skor Penilaian Media Pembelajaran Berbasis *Canva* oleh Ahli Media Berdasarkan Kegrafikan

No	Indikator Penilaian	Ahli Media			Total / 3
		1	2	3	
1	Ketepatan komposisi warna yang digunakan	4	4	4	4
2	Kesesuaian warna teks dengan background	4	4	4	4
3	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.	4	3	4	3.7
4	Media mudah dipahami pengguna	5	3	5	4.3
5	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai	5	3	5	4.3
6	Ukuran huruf yang digunakan tepat	4	4	4	4
7	Kualitas visual (gambar)	5	4	4	4.3
8	Kualitas video	5	4	5	4.7
9	Suara pada video sudah jelas	5	4	5	4.7
10	Media mudah diakses di Google Classroom	5	5	5	5
Skor					43
Nilai					$\frac{43}{50} \times 100\%$ $= \mathbf{86\%}$ **(Baik)**

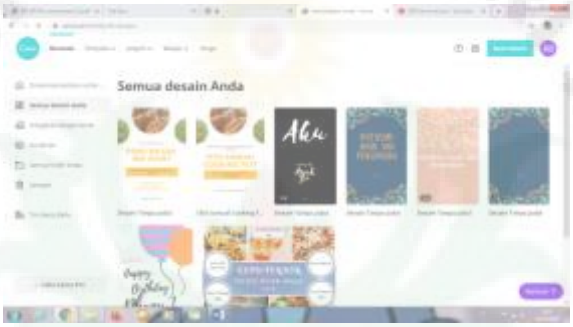
Skor Penilaian Keseluruhan Menurut Ahli Media Berdasarkan Kualitas Desain Media Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Ahli Media			Total / 3
		1	2	3	
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran mata kuliah	5	5	5	5
2	Kesesuaian materi dengan indikator	5	5	5	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	5	5
4	Materi menarik untuk dipelajari	5	5	4	4.7
5	Materi mudah dicerna pengguna	5	5	4	4.7
6	Kesesuaian video dengan materi	5	5	5	5
7	Penggunaan bahasa mengacu pada EYD	5	5	4	4.7
8	Ketepatan komposisi warna yang digunakan	4	4	4	4
9	Kesesuaian warna teks dengan background	4	4	4	4
10	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.	4	3	4	3.7
11	Media mudah dipahami pengguna	5	3	5	4.3
12	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai	5	3	5	4.3
13	Ukuran huruf yang digunakan tepat	4	4	4	4
14	Kualitas visual (gambar)	5	4	4	4.3
15	Kualitas video	5	4	5	4.7
16	Suara pada video sudah jelas	5	4	5	4.7
17	Media mudah diakses di Google Classroom	5	5	5	5
Skor					77
Nilai					$\frac{77}{85} \times 100\%$ $= \mathbf{90}\%$ **(Sangat Baik)**

Lampiran 3

PENGENALAN LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CANVA*

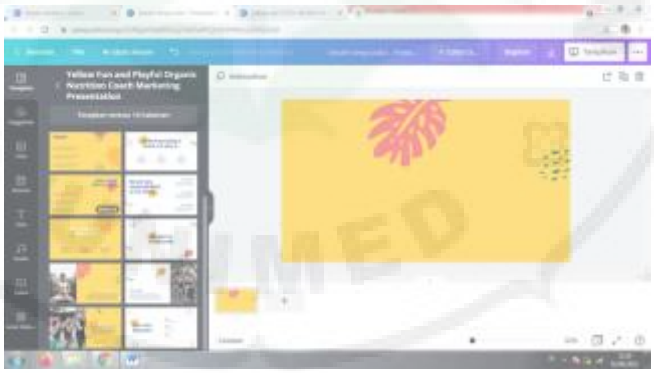
1. Sign-up ke Canva dengan login di https://www.canva.com Ada beberapa cara untuk sign-up bisa menggunakan Facebook, Gmail maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun *canva*.



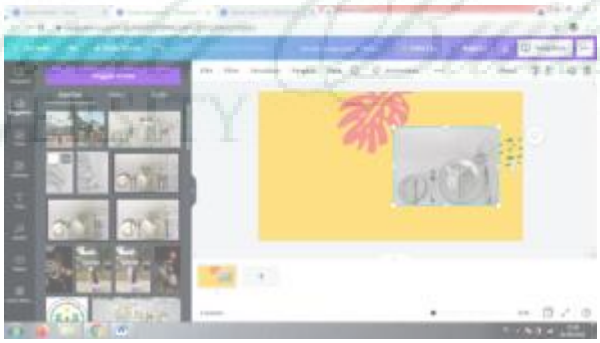
2. Pilih Kebutuhan. Misalnya, anda membutuhkan *canva* untuk desain presentasi. maka pilih desain presentasi

3. Memilih template sesuai dengan kebutuhan *canva* menyediakan berbagai macam layout dengan dimensi yang sudah disesuaikan untuk platformnya.

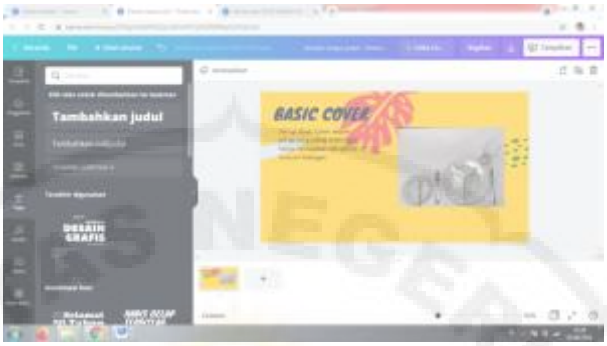
4. Setelah menentukan jenis *template* yang digunakan, anda sudah bisa mendesain presentasi sesuai dengan kebutuhan.



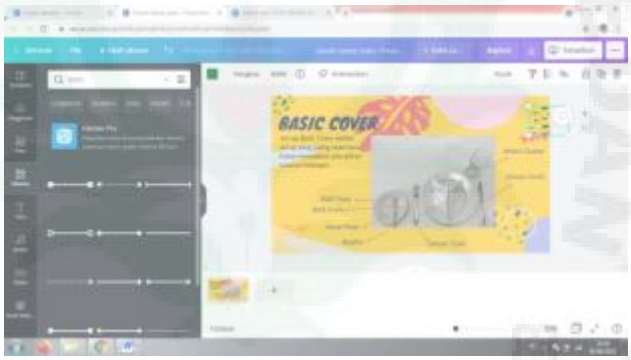
5. Bila pada materi diperlukan gambar maka masukkan gambar dengan cara mengklik ikon unggahan pada sebelah kiri desain dan pilih bagian gambar. Kemudian pilih gambar yang ingin dimasukkan.



6. Setelah itu klik ikon teks untuk menambahkan bahan ajar/materi berupa teks.



7. Apabila pada gambar diperlukan panah untuk menjelaskan materi. Maka klik ikon elemen. Pilih elemen yang sesuai dengan materi yang dibahas.



8. Bila pada materi diperlukan video maka masukkan video dengan cara mengklik ikon unggahan pada sebelah kiri desain dan pilih bagian video. Kemudian pilih video yang ingin dimasukkan.

Lampiran 4

TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN TATA HIDANG

1. **Cover Media Pembelajaran**

2. **Video Profil**

3. **Capaian Pembelajaran *Table Setting***

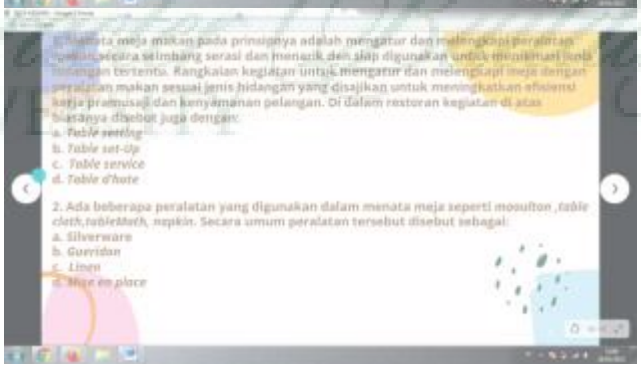
4. Materi *Table Setting*

5. **Tugas**

6. **Capaian Pembelajaran *Table Service***

7. **Materi *Table Service***

8. Tugas dan evaluasi



Lampiran 5

1. Kuesioner Ahli Media Pembelajaran

PENILAIAN KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS CANVA

Nama :
N.I.P :
Validasi :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom kategori sesuai dengan pilihan anda terhadap media pembelajaran dengan berpedoman pada criteria penilaian berikut:
- Nilai 5 : Sangat Setuju
- Nilai 4 : setuju
- Nilai 3 : cukup
- Nilai 2 : tidak setuju
- Nilai 1 : sangat tidak setuju

2. Tiap kolom harus diisi, jika ada penilaian yang tidak sesuai atau ada kekurangan saran atau kritik pada media pembelajaran mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

3. Atas ketersediaan untuk mengisi lembar angket ini, diucapkan terima kasih..

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK VALIDATOR AHLI MEDIA

ASPEK	INDIKATOR	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
ian	Kualitas desain penyajian media	1. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran mata kuliah 2. Kesesuaian materi dengan indikator 3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 4. Materi menarik untuk dipelajari 5. Materi mudah dicerna pengguna 6. Kesesuaian video dengan materi 7. Penggunaan bahasa mengacu pada EYD					
Kegrafikan	Kualitas desain media	1. Ketepatan komposisi warna yang digunakan 2. Kesesuaian warna teks dengan background 3. Gambar ilustrasi sesuai dengan materi. 4. Media mudah dipahami pengguna 5. Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai 6. Ukuran huruf yang digunakan tepat 7. Kualitas visual (gambar) 8. Kualitas video 9. Suara pada video sudah jelas 10. Media mudah diakses menggunakan link					

REKOMENDASI

(a) Valid

(b) Valid perlu revisi

(c) tidak valid perlu revisi

Catatan :

Medan, Desember 2020

Validator Ahli Media

Nip.

Rubrik Penilaian Ahli Media Pembelajaran.

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	KRITERIA	SKOR
Penyajian	Kualitas desain penyajian media	1. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran mata kuliah	5. Bila materi yang disajikan sangat sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah 4. Bila materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah 3. Bila materi yang disajikan cukup sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah 2. Bila materi yang disajikan tidak sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah 1. Bila materi yang disajikan sangat tidak sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah
		2. Kesesuaian materi dengan indikator	5. Bila materi yang disajikan sangat sesuai dengan indikator 4. Bila materi yang disajikan sesuai dengan indikator 3. Bila materi yang disajikan cukup sesuai dengan indikator 2. Bila materi yang disajikan tidak sesuai dengan indikator 1. Bila materi yang disajikan sangat tidak sesuai dengan indikator
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5. Bila materi yang disajikan sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran 4. Bila materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Bila materi yang disajikan cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. Bila materi yang disajikan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran 1. Bila materi yang disajikan sangat tidak sesuai tujuan pembelajaran
		4. Materi menarik untuk dipelajari	5. Bila isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran sangat menarik untuk

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	KRITERIA	SKOR
			dipelajari (terdapat video, dan gambar) 4. Bila isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran menarik untuk dipelajari (terdapat video dan gambar) 3. Bila isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran cukup menarik untuk dipelajari (terdapat video dan gambar) 2. Bila isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran tidak menarik untuk dipelajari (terdapat video dan gambar) 1. Bila isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran sangat tidak menarik untuk dipelajari (terdapat video dan gambar).
		5. Materi mudah dicerna pengguna	5. Bila materi pembelajaran sangat sederhana mudah tercerna oleh pengguna 4. Bila materi pembelajaran sederhana mudah tercerna oleh pengguna 3. Bila materi pembelajaran cukup sederhana mudah tercerna oleh pengguna 2. Bila materi pembelajaran tidak sederhana mudah tercerna oleh pengguna 1. Bila materi pembelajaran sangat tiak sederhana mudah tercerna oleh pengguna
		6. Kesesuaian video dengan materi	5. Bila video yang digunakan dalam media sudah sangat sesuai dengan materi. 4. Bila video yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan materi. 3. Bila video yang digunakan dalam media sudah cukup sesuai dengan materi. 2. Bila video yang digunakan dalam media tidak sesuai dengan materi. 1. Bila video yang digunakan dalam media sangat tidak sesuai dengan materi.

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	KRITERIA	SKOR
		7. Penggunaan bahasa mengacu pada EYD	1. Bila aspek kualitas bahasa sudah sangat sesuai dan tepat dalam penggunaan bahasa mengacu pada EYD 2. Bila aspek kualitas bahasa sudah sesuai dan tepat dalam penggunaan bahasa mengacu pada EYD 3. Bila aspek kualitas bahasa sudah cukup sesuai dan tepat dalam penggunaan bahasa mengacu pada EYD 4. Bila aspek kualitas bahasa sudah tidak sesuai dan tepat dalam penggunaan bahasa mengacu pada EYD 5. Bila aspek kualitas bahasa sudah sangat tidak sesuai dan tepat dalam penggunaan bahasa mengacu pada EYD
Kegrafikan	Kualitas desain media	1.Ketepatan komposisi warna yang digunakan	5.Bila warna yang digunakan dalam media sudah sangat sesuai (kesesuaian kecerahan warna, kontras warna, perpaduan warna dan gradasi warna pada media) 4.Bila warna yang digunakan dalam media sudah sesuai (kesesuaian kecerahan warna, kontras warna, perpaduan warna dan gradasi warna pada media) 3.Bila warna yang digunakan dalam media sudah cukup sesuai (kesesuaian kecerahan warna, kontras warna, perpaduan warna dan gradasi warna pada media) 2.Bila warna yang digunakan dalam media sudah tidak sesuai (kesesuaian kecerahan warna, kontras warna, perpaduan warna dan gradasi warna pada media) 1.Bila warna yang digunakan dalam media sudah sangat tidak sesuai (kesesuaian kecerahan warna, kontras warna, perpaduan warna dan gradasi warna pada media)
		2. Kesesuaian warna teks dengan	5.Bila warna teks sangat sesuai dengan *background* dalam media 4.Bila warna teks sesuai dengan *background*

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	KRITERIA	SKOR
		background	dalam media 3.Bila warna teks cukup sesuai dengan *background* dalam media 2. Bila warna teks kurang sesuai dengan *background* dalam media 1.Bila warna teks sangat kurang sesuai dengan *background* dalam media
		3. Gambar ilustrasi sesuai materi	5.Bila gambar yang digunakan sangat sesuai dengan materi (gambar yang digunakan sesuai atau runtut, gambar dapat memberikan ketertarikan pada mahasiswa, gambar dapat meningkatkan visual mahasiswa) 4.Bila gambar yang digunakan sesuai dengan materi (gambar yang digunakan sesuai atau runtut, gambar dapat memberikan ketertarikan pada mahasiswa, gambar dapat meningkatkan visual mahasiswa) 3.Bila gambar yang digunakan kurang sesuai dengan materi (gambar digunakan sesuai atau runtut, gambar dapat memberikan ketertarikan pada mahasiswa, gambar dapat meningkatkan visual mahasiswa) 2.Bila gambar yang digunakan tidak sesuai dengan materi (gambar yang digunakan sesuai atau runtut, gambar dapat memberikan ketertarikan pada mahasiswa, gambar dapat meningkatkan visual mahasiswa) 1.Bila gambar yang digunakan sangat tidak sesuai dengan materi (gambar yang digunakan sangat tidak sesuai atau runtut, gambar tidak dapat memberikan ketertarikan pada mahasiswa, gambar tidak dapat meningkatkan visual siswa)
		4. Media mudah dipahami pengguna	5.Bila teks, gambar dan animasi yang digunakan pada media pembelajaran sangat baik dan dapat dipahami mahasiswa. 4.Bila teks, gambar danyang digunakan pada media pembelajaran baik dan dapat

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	KRITERIA	SKOR
			dipahami oleh mahasiswa. 3.Bila teks, gambar dan animasi yang digunakan pada media pembelajaran cukup baik dan dapat dipahami oleh mahasiswa. 2.Bila teks, gambar dan animasi yang digunakan pada media pembelajaran kurang baik dan kurang dapat dipahami oleh mahasiswa. 1.Bila teks, gambar dan animasi yang digunakan pada media pembelajaran tidak baik dan tidak dapat dipahami oleh mahasiswa.
		5. Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai	5.Bila jenis huruf dalam teks yang digunakan pada media pembelajaran sudah sangat sesuai 4.Bila jenis huruf dalam teks yang digunakan pada media pembelajaran sudah sesuai 3.Bila jenis huruf dalam teks yang digunakan pada media pembelajaran cukup sesuai 2.Bila jenis huruf dalam teks yang digunakan pada media pembelajaran tidak sesuai 1.Bila jenis huruf dalam teks yang digunakan pada media pembelajaran sangat tidak sesuai
		6. Ukuran huruf yang digunakan tepat	5.Bila ukuran huruf dalam teks yang digunakan pada media pembelajaran sudah sangat sesuai 4.Bila ukuran huruf dalam teks yang digunakan pada media pembelajaran sudah sesuai 3.Bila ukuran huruf dalam teks yang digunakan pada media pembelajaran cukup sesuai 2.Bila ukuran huruf dalam teks yang digunakan pada media pembelajaran tidak sesuai

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	KRITERIA	SKOR
			1.Bila ukuran huruf dalam teks yang digunakan pada media pembelajaran sangat tidak sesuai
		7. Kualitas visual (gambar)	5. Bila kualitas visual (gambar) dalam media sangat baik 4. Bila kualitas visual (gambar) dalam media baik 3. Bila kualitas visual (gambar) dalam media cukup baik 2. Bila kualitas visual (gambar) dalam media kurang baik 1. Bila kualitas visual (gambar) dalam media sangat kurang baik
		8. Kualitas video	5. Bila kualitas video dalam media sangat baik 4. Bila kualitas video dalam media baik 3. Bila kualitas video dalam media cukup baik 2. Bila kualitas video dalam media kurang baik 1. Bila kualitas video dalam media sangat kurang baik
		9. Suara pada video sudah jelas	5.Bila kualitas suara pada video dalam media sangat jelas 4.Bila kualitas suara pada video dalam media jelas 3.Bila kualitas suara pada video dalam media cukup jelas 2.Bila kualitas suara pada video dalam media tidak jelas 1.Bila kualitas suara pada video dalam media sangat tidak jelas.

INDIKATOR	SUB INDIKATOR	KRITERIA	SKOR
		10. Media mudah diakses melalui Google Classroom	5.Bila media sangat mudah di akses melalui Google Classroom 4.Bila media mudah di akses melalui Google Classroom 3.Bila media cukup mudah di akses melalui Google Classroom 2.Bila media tidak mudah di akses melalui Google Classroom 1.Bila media sangat tidak mudah di akses mealui Google Classroom

2. Kuesioner Ahli Materi Pembelajaran

KUESIONER AHLI MATERI PEMBELAJARAN

PENILAIAN KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN

BERBASIS CANVA

Nama :

N.I.P :

Validasi : Materi

PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda cek (V) pada kolom kategori sesuai dengan pilihan anda terhadap media pembelajaran dengan berpedoman pada criteria penilaian berikut: :
   - Nilai 5 : sangat setuju
   - Nilai 4 : setuju
   - Nilai 3 : cukup
   - Nilai 2 : kurang setuju
   - Nilai 1 : tidak setuju
2. Tiap kolom harus diisi, jika ada penilaian yang tidak sesuai atau ada kekurangan saran atau kritik pada media pembelajaran mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
3. Atas ketersediaan untuk mengisi lembar angket ini, diucapkan terima kasih

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK VALIDATOR

AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Pernyataan	1	2	3	4	5
Kelayakan Isi	Kualitas materi pembelajaran	1 Kesesuaian dan ketepatan materi dengan kompetensi					
		2 Ketepatan cakupan materi dengan kompetensi					
	Sistem Penyampaian Pembelajaran	1. Kesesuaian konsep dengan materi					
		2. Kedalaman materi pembelajaran					
		3. Kesesuaian dengan kurikulum					
		4. Ketepatan urutan penyampaian materi pembelajaran.					
Penyajian	Kualitas Penyajian materi pembelajaran	1. Materi di sajikan secara sederhana dan jelas					
		2. Materi disajikan secara runtut yakni dari sederhana ke kompleks dan dari umum ke khusus.					
		3. Gambar dan materi sesuai					
		4. Alokasi waktu sesuai dengan kebutuhan untuk belajar					
Kebahasan	Kualitas kebahasan materi pembelajaran	1. Bahasa yang digunakan sederhana.					
		2. Ketercernaan materi dan pemaparan logis.					
		3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					

REKOMENDASI

(a) Valid

(b) Valid perlu revisi

(c) Tidak Valid Perlu Revisi

Catatan :

Medan, Februari 2021

Validator Ahli Materi

NIP

Rubrik Penilaian Ahli Materi

Indikator	Sub Indikator	Kriteria	Skor
Kelayakan Isi	Kualitas Materi Pembelajaran	1. Kesesuaian dan ketepatan materi dengan kompetensi	5. Bila aspek materi pembelajaran sesuai dan tepat RPS dan silabus yang digunakan 4. Bila aspek materi pembelajaran kurang lengkap dari RPS dan silabus yang digunakan. 3. Bila aspek materi pembelajaran cukup lengkap dari RPS dan silabus digunakan 2. Bila aspek materi pembelajaran kurang lengkap dari RPS dan silabus yang digunakan. 1. Bila aspek materi pembelajaran sangat kurang lengkap dari RPS dan silabus yang digunakan
		2. Ketepatan cakupan materi dengan kompetensi	5. Bila materi pembelajaran yang digunakan sesuai dan tepat dengan kompetensi yang digunakan pada silabus 4. Bila materi pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dan kurang tepat dengan kompetensi yang digunakan pada silabus 3. Bila materi pembelajaran yang digunakan cukup sesuai dan cukup tepat dengan kompetensi yang digunakan pada silabus 2. Bila materi pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dan tidak tepat dengan kompetensi yang digunakan pada silabus 1. Bila materi pembelajaran yang digunakan sangat tidak sesuai dan sangat tidak tepat dengan kompetensi yang digunakan pada silabus
	Sistem Penyampaian Pembelajaran	1. Sistem penyampaian pembelajaran	5. Bila konsep materi pembelajaran yang digunakan sesuai dalam materi pembelajaran 4. Bila konsep materi pembelajaran yang

Indikator	Sub Indikator	Kriteria	Skor
			digunakan kurang sesuai dalam materi pembelajaran 3. Bila konsep materi pembelajaran yang digunakan cukup sesuai dalam materi pembelajaran 2. Bila konsep materi pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dalam materi pembelajaran 1. Bila konsep materi pembelajaran yang digunakan sangat tidak sesuai dalam materi pembelajaran
		2. Kedalaman Materi pembelajaran	5. Bila kedalaman materi pembelajaran sangat tepat (materi Kue dan Minuman Indonesia) 4. Bila kedalaman materi pembelajaran tepat (materi Kue dan Minuman Indonesia) 3. Bila kedalaman materi pembelajaran cukup tepat (materi Kue dan Minuman Indonesia) 2. Bila kedalaman materi pembelajaran tidak tepat (materi Kue dan Minuman Indonesia) 1. Bila kedalaman materi pembelajaran sangat tidak tepat (materi Kue dan Minuman Indonesia)
		3. Kesucian dengan Kurikulum	5. Bila materi pembelajaran yang digunakan sangat sesuai dengan kurikulum yang digunakan di perkuliahan (Modul Pembelajaran) 4. Bila materi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kurikulum yang digunakan di perkuliahan (Modul Pembelajaran) 3. Bila materi pembelajaran yang digunakan cukup sesuai dengan kurikulum yang digunakan di

Indikator	Sub Indikator	Kriteria	Skor
			perkuliahan (Modul Pembelajaran) 2. Bila materi pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan kurikulum yang digunakan di perkuliahan (Modul Pembelajaran) 1. Bila materi pembelajaran yang digunakan sangat tidak sesuai dengan kurikulum yang digunakan di perkuliahan (Modul Pembelajaran)
		4. Ketepatan urutan penyampaian materi pembelajaran	5. Bila urutan penyampaian materi pembelajaran sangat tepat (urutan alat, bahan dan cara membuat) 4. Bila urutan penyampaian materi pembelajaran tepat (urutan alat, bahan dan cara membuat) 3. Bila urutan penyampaian materi pembelajaran cukup tepat (urutan alat, bahan dan cara membuat) 2. Bila urutan penyampaian materi pembelajaran tidak tepat (urutan alat, bahan dan cara membuat) 1. Bila urutan penyampaian materi pembelajaran sangat tidak tepat (urutan alat, bahan dan cara membuat)
Penyajian	Kualitas penyajian materi pembelajaran	1. Materi disajikan secara sederhana dan jelas	5. Bila materi disajikan sangat sederhana dan sangat jelas (tidak terdapat kalimat yang sulit untuk dipahami) 4. Bila materi disajikan sangat sederhana dan jelas (tidak terdapat kalimat yang sulit untuk dipahami) 3. Bila materi disajikan cukup sederhana dan cukup jelas (tidak terdapat kalimat yang sulit untuk dipahami) 2. Bila materi disajikan tidak sederhana dan tidak jelas (tidak terdapat kalimat yang sulit untuk dipahami) 1. Bila materi disajikan sangat tidak sederhana dan sangat tidak jelas (tidak

Indikator	Sub Indikator	Kriteria	Skor
			terdapat kalimat yang sulit untuk dipahami)
		2. Materi disajikan secara runtut	5. Bila materi disajikan sangat runtut yakni dari sederhana ke kompleks dan dari umum ke khusus. 4. Bila materi disajikan runtut yakni dari sederhana ke kompleks dan dari umum ke khusus. 3. Bila materi disajikan cukup runtut yakni dari sederhana ke kompleks dan dari umum ke khusus. 2. Bila materi disajikan tidak runtut yakni dari sederhana ke kompleks dan dari umum ke khusus. 1. Bila materi disajikan sangat tidak runtut yakni dari sederhana ke kompleks dan dari umum ke khusus.
		3. Penyajian materi interaktif	5. Bila penyajian materi sangat interaktif (dapat menjalin komunikasi antara dosen dan mahasiswa) 4. Bila penyajian materi interaktif (dapat menjalin komunikasi antara dosen dan mahasiswa) 3. Bila penyajian materi cukup interaktif (dapat menjalin komunikasi antara dosen dan mahasiswa) 2. Bila penyajian materi tidak interaktif (dapat menjalin komunikasi antara dosen dan mahasiswa) 1. Bila penyajian materi sangat tidak interaktif (dapat menjalin komunikasi antara dosen dan mahasiswa)
		4. Gambar dan materi sesuai	5. Bila gambar yang digunakan dalam materi pembelajaran sangat sesuai (gambar video, gambar alat, bahan dan proses pembuatan. 4. Bila gambar yang digunakan dalam materi pembelajaran sesuai (gambar

Indikator	Sub Indikator	Kriteria	Skor
			video, gambar alat, bahan dan proses pembuatan. 3. Bila gambar yang digunakan dalam materi pembelajaran cukup sesuai (gambar video, gambar alat, bahan dan proses pembuatan. 2. Bila gambar yang digunakan dalam materi pembelajaran tidak sesuai (gambar video, gambar alat, bahan dan proses pembuatan. 1. Bila gambar yang digunakan dalam materi pembelajaran sangat tidak sesuai (gambar video, gambar alat, bahan dan proses pembuatan.
		5. Alokasi waktu sesuai dengan kebutuhan untuk belajar	5. Bila alokasi waktu yang terdapat dalam video pembelajaran sangat sesuai dengan kebutuhan untuk belajar mahasiswa 4. Bila alokasi waktu yang terdapat dalam video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan untuk belajar mahasiswa 3. Bila alokasi waktu yang terdapat dalam video pembelajaran cukup sesuai dengan kebutuhan untuk belajar mahasiswa 2. Bila alokasi waktu yang terdapat dalam video pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan untuk belajar mahasiswa 1. Bila alokasi waktu yang terdapat dalam video pembelajaran sangat tidak sesuai dengan kebutuhan untuk belajar mahasiswa
Kebahasaan	Kualitas kebahasaan materi pembelajaran	1. Bahasa yang digunakan sederhana	5. Bila bahasa yang digunakan sangat sederhana dan tidak terdapat banyak pengulangan kata. 4. Bila bahasa yang digunakan sederhana dan tidak terdapat banyak pengulangan kata. 3. Bila bahasa yang digunakan cukup

Indikator	Sub Indikator	Kriteria	Skor
			sederhana dan tidak terdapat banyak pengulangan kata. 2. Bila bahasa yang digunakan tidak sederhana dan tidak terdapat banyak pengulangan kata. 1. Bila bahasa yang digunakan sangat tidak sederhana dan tidak terdapat banyak pengulangan kata.
		2. Ketercernaan materi dan pemaparan logis	5. Bila materi pembelajaran sangat sederhana mudah tercerna dan kata-kata yang digunakan masuk akal (logis). 4. Bila materi pembelajaran sederhana mudah tercerna dan kata-kata yang digunakan masuk akal (logis). 3. Bila materi pembelajaran cukup sederhana mudah tercerna dan kata-kata yang digunakan masuk akal (logis). 2. Bila materi pembelajaran tidak sederhana mudah tercerna dan kata-kata yang digunakan tidak masuk akal (tidak logis). 1. Bila materi pembelajaran sangat tidak sederhana mudah tercerna dan kata-kata yang digunakan sangat tidak masuk akal (tidak logis).
		3. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5. Bila bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami. 4. Bila bahasa yang digunakan mudah dipahami. 3. Bila bahasa yang digunakan cukup mudah dipahami. 2. Bila bahasa yang digunakan tidak mudah dipahami. 1. Bila bahasa yang digunakan sangat tidak mudah dipahami.

Kuesioner Ahli Bahasa Media Pembelajaran

KUESIONER AHLI BAHASA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA

Nama :

N.I.P :

Validasi :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda cek (V) pada kolom kategori sesuai dengan pilihan anda terhadap media pembelajaran dengan berpedoman pada criteria penilaian berikut: :
   - Nilai 5 : sangat setuju
   - Nilai 4 : setuju
   - Nilai 3 : cukup
   - Nilai 2 : kurang setuju
   - Nilai 1 : tidak setuju
2. Tiap kolom harus diisi, jika ada penilaian yang tidak sesuai atau ada kekurangan saran atau kritik pada media pembelajaran mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
3. Atas ketersediaan untuk mengisi lembar angket ini, diucapkan terima kasih

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK VALIDATOR

AHLI BAHASA

Aspek	Indikator	Pernyataan	1	2	3	4	5
Penggunaan Bahasa	Kualitas Penggunaan Bahasa	1 Penggunaan bahasa mengacu pada EYD					
		2 Ketepatan. penggunaan dan penulisan bahasa asing.					
		3 Kejelasan kata yang digunakan.					
		4 Penggunaan teks dalam video sudah sesuai.					
		5 Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					
	Kesesuaian Penempatan Kalimat	1. Pengaturan jarak yang digunakan dalam tiap kalimat					
		2. Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan.					

REKOMENDASI

(a) Valid

(b) Valid perlu revisi

(c) Tidak Valid Perlu Revisi

Catatan :

Medan, Februari 2021

Validator Ahli Bahasa

Nip.

Rubrik Penilaian Ahli Bahasa

Indikator	Sub Indikator	Kriteria	Skor
Penggunaan Bahasa	Kualitas Penggunaan Bahasa	1. Penggunaan bahasa mengacu pada EYD	5. Bila aspek kualitas bahasa sudah sangat sesuai dan tepat dalam penggunaan bahasa mengacu pada EYD 4. Bila aspek kualitas bahasa sudah sesuai dan tepat dalam penggunaan bahasa mengacu pada EYD 3. Bila aspek kualitas bahasa sudah cukup sesuai dan tepat dalam penggunaan bahasa mengacu pada EYD 2. Bila aspek kualitas bahasa tidak sesuai dan tepat dalam penggunaan bahasa mengacu pada EYD 1. Bila aspek kualitas bahasa sangat tidak sesuai dan tepat dalam penggunaan bahasa mengacu pada EYD
		3. Ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa asing	5. Bila aspek kualitas bahasa sudah sangat sesuai dan tepat dalam ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa asing 4. Bila aspek kualitas bahasa sudah sesuai dan tepat dalam ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa asing 3. Bila aspek kualitas bahasa sudah cukup sesuai dan tepat dalam Ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa asing 2. Bila aspek kualitas bahasa tidak sesuai dan tepat dalam Ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa asing 1. Bila aspek kualitas bahasa sangat tidak sesuai dan tepat dalam Ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa asing
		4. Kejelasan kata yang digunakan	5. Bila aspek kualitas bahasa sudah sangat sesuai dan tepat dalam kejelasan kata yang digunakan. 4. Bila aspek kualitas bahasa sudah sesuai dan tepat dalam kejelasan kata yang digunakan.

Indikator	Sub Indikator	Kriteria	Skor
			3. Bila aspek kualitas bahasa cukup sesuai dan tepat dalam kejelasan kata yang digunakan. 2. Bila aspek kualitas bahasa tidak sesuai dan tepat dalam kejelasan kata yang digunakan. 1. Bila aspek kualitas bahasa sangat tidak sesuai dan tepat dalam kejelasan kata yang digunakan.
		5. Penggunaan teks dalam video sudah sesuai	5. Bila aspek kualitas bahasa sudah sangat sesuai dan tepat pada penggunaan teks dalam video 4. Bila aspek kualitas bahasa sudah sangat sesuai dan tepat pada penggunaan teks dalam video 3. Bila aspek kualitas bahasa sudah sangat sesuai dan tepat pada penggunaan teks dalam video 4. Bila aspek kualitas bahasa sudah sangat sesuai dan tepat pada penggunaan teks dalam video 5. Bila aspek kualitas bahasa sudah sangat sesuai dan tepat pada penggunaan teks dalam video
		6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5. Bila aspek kualitas bahasa sudah sangat sesuai dan tepat pada bahasa yang digunakan mudah dipahami 4. Bila aspek kualitas bahasa sudah sesuai dan tepat pada bahasa yang digunakan mudah dipahami 3. Bila aspek kualitas bahasa sudah cukup sesuai dan tepat pada bahasa yang digunakan mudah dipahami 2. Bila aspek kualitas bahasa tidak sesuai dan tepat pada bahasa yang digunakan mudah dipahami 1. Bila aspek kualitas bahasa sangat tidak sesuai dan tepat pada bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Kesesuaian Penempatan Kalimat	1. Pengaturan jarak yang digunakan dalam tiap kalimat	5.Bila aspek kesesuaian penampilan kalimat sudah sangat sesuai dan tepat dalam pengaturan jarak yang digunakan dalam tiap kalimat

Indikator	Sub Indikator	Kriteria	Skor
			4. Bila aspek kesesuaian penampilan kalimat sudah sesuai dan tepat dalam pengaturan jarak yang digunakan dalam tiap kalimat 3. Bila aspek kesesuaian penampilan kalimat sudah cukup sesuai dan tepat dalam pengaturan jarak yang digunakan dalam tiap kalimat 4. Bila aspek kesesuaian penampilan kalimat sudah sangat sesuai dan tepat dalam pengaturan jarak yang digunakan dalam tiap kalimat 5. Bila aspek kesesuaian penampilan kalimat sangat tidak sesuai dan tepat dalam pengaturan jarak yang digunakan dalam tiap kalimat
		2. Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan	5.Bila aspek kesesuaian penampilan kalimat sudah sangat sesuai dan tepat dalam kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan. 4. Bila aspek kesesuaian penampilan kalimat sudah sesuai dan tepat dalam kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan. 3. Bila aspek kesesuaian penampilan kalimat sudah cukup sesuai dan tepat dalam kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan. 2. Bila aspek kesesuaian penampilan kalimat tidak sesuai dan tepat dalam kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan. 1. Bila aspek kesesuaian penampilan kalimat sangat tidak sesuai dan tepat dalam kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan.

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS TEKNIK
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate - Kotak Pos No. 1589 Medan 20221
Telepon: (061) 66253971, 6613276, 6618754 Fax. (061) 6614002 – 6613319
Laman: http://www.unimed.ac.id

Nomor : 953 /UN 33.5.8./KM/2019 Medan, 17 September 2019
Lampiran : -
Hal : Penugasan Dosen Pembimbing

Yth. Dra. Nuwairi Hilda, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan

Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan memberi tugas kepada Saudara, untuk membimbing mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Bella Restya Iskandar
NIM : 5161142003
Jurusan : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Program Studi : Pendidikan Tata Boga
Dalam pelaksanaan penulisan : Skripsi

Hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan bimbingan yang meliputi judul, jadwal dan batasan penyelesaian tugas sepenuhnya kami serahkan kepada Saudara sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian Surat Penugasan ini kami sampaikan untuk dilaksanakan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui :
a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Hj. Rosneli, M.Pd
NIP. 196210201989032002

Ketua Jurusan PKK

Dr. Dina Ampera, M.Si
NIP.196503051989032001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS TEKNIK
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate - Kotak Pos No. 1589 Medan 20221
Telepon: (061) 66253971, 6613276, 6618754 Fax. (061) 6614002 – 6613319
Laman: http://www.unimed.ac.id

Nomor : 022 /UN 33.5.8./PG/2021 Medan, 06 Januari 2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Ketua Prodi Pend. Tata Boga Unimed
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate
Medan 20221

Sehubungan dengan penulisan skripsi, dengan hormat kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan observasi di Prodi yang Saudara pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah :

Nama	: Bella Restya Iskandar
NIM	: 5161142003
Jurusan	: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Program Studi	: Pendidikan Tata Boga
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Kuliah Tata Hidang Di Universitas Negeri Medan.

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui :
a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Zainal Matondang, M.Si
NIP. 196807131993031003

Ketua Jurusan PKK

Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si
NIP.196503051989032001

KEMENTRIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS TEKNIK
Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6625971, Fax. (061) 6614002 - 6613319
Laman : www.unimed.ac.id

SURAT KETERANGAN
NO: 159 /UN.33.5.8/KM/2021

Yang bertandatangan dibawah ini, Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan, menerangkan bahwa:

Nama	: Bella Restya Iskandar
NIM	: 5161142003
Program Studi	: Pendidikan Tata Boga
Jurusan	: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Fakultas	: Teknik

Adalah benar telah selesai melaksanakan observasi di Prodi Tata Boga Fakultas Teknik Unimed dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Tata Hidang Di Universitas Negeri Medan"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui :
Ketua Jurusan PKK

Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si
NIP.196303051989032001

Ka. Prodi Pend. Tata Boga

Dr. Erli Mutiara, M.Si
NIP. 197003231999032001

Disetujui
Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Zulkifli Matondang, M.Si
NIP. 196807131993031003

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS TEKNIK
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate- Kotak Pos No. 1589 Medan 20221
Telepon: (061) 66253971, 6613276, 6618754 Fax. (061) 6614002 – 6613319
Laman: http://www.unimed.ac.id

LEMBAR PERBAIKAN PROPOSAL

Nama : Bella Restya Iskandar

Nim : 5161142014

Jurusan/Prodi : PKK/Pend. Tata Boga

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Tata Hidang Di Universitas Negeri Medan

Keterangan : Proposal Sudah di Perbaiki Sesuai Dengan Saran Dosen Pembimbing dan Narasumber Pada Saat Seminar proposal.

No.	Dosen Penguji	Tanggal	Tanda Tangan
1.	Dosen Pembimbing Skripsi Dra. Nuwairy Hilda, M.Pd. Nip. 19580614 198203 2 002	28-12-2020	
2.	Dosen Penguji I Dr. Erli Mutiara, M.Si. Nip. 19700323 199903 2 001	22-12-2020	
3.	Dosen Penguji II Dra. Nikmat Akmal, M.Pd. Nip. 19641219 198903 2 003	23-12-2020	
4.	Dosen Penguji III Dra. Sulistiawikarsih, M.Pd. Nip. 19570307 198103 2 001	11-01-2021	

Menyetujui,
Ketua Jurusan PKK

Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si
Nip. 19650305 198903 2 001

Medan, 22 Desember 2020
Diketahui,
Dosen Pembimbing Skripsi

Dra. Nuwairy Hilda, M.Pd.
Nip. 19580614 198203 2 002

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS TEKNIK
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate - Kotak Pos No. 1589 Medan 20221
Telepon: (061) 66253971, 6613276, 6618754 Fax. (061) 6614002 – 6613319
Laman: http://www.unimed.ac.id

Nomor : 6798 /UN 33.5.1/PG/2021 Medan, 27 Januari 2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Ketua Prodi Pendidikan Tata Boga
Jalan Willem Iskandar Pasar V
Medan Estate

Dalam rangka penulisan skripsi, dengan hormat kami mohon bantuan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan penelitian di Prodi yang Saudara pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah :

Nama	: Bella Restya Iskandar
NIM	: 5161142003
Program Studi	: Pendidikan Tata Boga
Jurusan	: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Fakultas	: Teknik
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Tata Hidang Di Universitas Negeri Medan

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Megetahui:
a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Zulkifli Matondang, M.Si
NIP. 196807131993031003

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS TEKNIK
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate - Kotak Pos No. 1589 Medan 20221
Telepon: (061) 66253971, Fax. (061) 6614002 – 6613319
Laman: http://www.unimed.ac.id

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini, Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan, menerangkan bahwa:

Nama	: Bella Restya Iskandar
NIM	: 5161142003
Program Studi	: Pendidikan Tata Boga
Jurusan	: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Fakultas	: Teknik

Adalah benar telah selesai melaksanakan penelitian di Program Studi Pendidikan Tata Rias Fakultas Teknik Unimed dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Tata Hidang Di Universitas Negeri Medan**".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 22 Februari 2021
Ketua Jurusan PKK,

Prof. Dr. Dina Ampera, M.Si
NIP. 196503051989032001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS TEKNIK
Jalan Willem Iskandar Psr. V - Kotak Pos No. 1589 - Medan 20221
Telepon: (061) 66253971, 6613276, 6618754 Fax. (061) 6614002 – 6613319
Laman: http://www.unimed.ac.id

KARTU KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Bella Restya Iskandar
NIM : 5161142003
Nama Dosen Pembimbing : Dra.Nuwairy Hilda, M.Pd.
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Tata Hidang Di Universitas Negeri Medan

No.	Tanggal	Substansi Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	17 September 2019	Penugasan Dosen Pembimbing Skripsi	
2	24 September 2020	Pengajuan Judul Skripsi	
3	24 September 2020	ACC Judul Skripsi	
4	25 September 2020	Observasi Sekolah	
7	05 Oktober 2020	Bimbingan Proposal 1	
8	08 Oktober 2020	Bimbingan Proposal 2	
9	13 Oktober 2020	Bimbingan Proposal 3	
10	14 Oktober 2020	ACC Seminar Proposal	
11	09 November 2020	Seminar Proposal	
12	16 November 2020	Bimbingan Proposal Setelah Seminar	
13	16 November 2020	Bimbingan Proposal Judul Baru	
14	15 Desember 2020	Bimbingan Proposal Setelah Seminar 1	
15	17 Desember 2020	Bimbingan Proposal Setelah Seminar 2	
16	21 Desember 2020	Bimbingan Proposal Setelah Seminar 3	
17	11 Januari 2020	Bimbingan Proposal Setelah Seminar 4	
18	25 Januari 2021	ACC Penelitian	

Medan, 25 Januari 2021
Dosen Pembimbing

Dra. Nuwairy Hilda, M.Pd
NIP. 19580614 198203 2 002