

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tinggi adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik jadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan tinggi yang bersifat akademik dan profesional sehingga dapat menerapkan, mengembangkan dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dalam rangka pembangunan nasional dan meningkatkan kesejahteraan manusia (Adica, 2019). Pendidikan tinggi diharapkan menjenjadi pusat penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan serta pemeliharaan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian juga sebagai masyarakat pendidikan yang gemar belajar dan mengabdikan pada masyarakat serta melaksanakan penelitian yang menghasilkan manfaat yang dapat meningkatkan mutu kehidupan masyarakat, bangsa dan negara (Adica, 2019). Pengembangan teknologi dalam pendidikan tinggi bisa diterapkan salah satunya dalam pembuatan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Ahdar, 2019). Pembelajaran biasanya dilakukan secara langsung melalui tatap muka didalam kelas antar dosen dan mahasiswa, saling berinteraksi agar tercapai hakikat dari pembelajaran tersebut (Ahdar, 2019). Pembelajaran akan terganggu jika interaksi secara langsung antara dosen dan mahasiswa tidak tercapai, seperti keadaan pandemi yang tidak bisa dilakukan tatap muka didalam kelas.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan, karena media pembelajaran berfungsi sebagai penyambung atau perantara dalam penyampaian materi ajar kepada mahasiswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran yaitu media *Canva*. Media *Canva* adalah aplikasi yang ditayangkan oleh seorang yang berisi *Template* dan beragam desain grafis animasi untuk mempermudah penafsiran terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajar tambahan kepada yang membutuhkan pengajaran, termasuk dosen dan maupun mahasiswa (Intan Nur Tunggadewi, 2018). Media *Canva* dapat meningkatkan kreativitas dosen dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*, dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis, dan lain sebagainya guna mempermudah tugas dosen (Delsina Faiz, 2019)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan penulis pada bulan (April, 2021). Pada Prodi Pendidikan Tata Boga salah satu mata kuliah yang dilaksanakan secara langsung yaitu mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia materi Kue Tradisional, Populer dan Modifikasi. Saat menyampaikan materi dosen menggunakan media *Power Point*. Untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada materi Kue Tradisional, Populer dan Modifikasi perlu dikembangkan media baru selain media yang biasa dipakai dosen dalam pembelajaran Kue dan Minuman Indonesia, salah satu media yang bisa dikembangkan untuk pembelajaran dengan materi Kue Tradisional, Populer dan Modifikasi adalah media *Canva* yang memiliki keunggulan desain yang menarik, lebih praktis dapat

digunakan secara offline. Media *Canva* adalah *Template* yang ditayangkan saat pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajar tambahan kepada mahasiswa (Mokoginta, dkk, 2021). Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* pada Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia di Universitas Negri Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Dosen belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*.
2. Dosen belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan pada dua program yaitu program *windows* dan program *android*.
3. Materi Kue dan Minuman Indonesia yang mencakup banyak materi membuat mahasiswa mengalami kesulitan, khususnya pada materi pengelompokan Kue Indonesia.
4. Mahasiswa kesulitan membedakan pengelompokan Kue Indonesia antar pengelompokan yang satu dengan pengelompokan yang lainnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dibatasi pada media pembelajaran *Canva*.

2. Materi pelajaran Kue dan Minuman Indonesia dibatasi pada Pengelompokan Kue Indonesia (kue tradisional, populer, dan modifikasi).
3. Subjek penelitian dibatasi pada dosen, mahasiswa, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kebutuhan mahasiswa dan dosen pada media pembelajaran berbasis *Canva* mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia ?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Canva* menurut ahli materi, ahli media dan ahli bahasa pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan pengembangan produk adalah :

1. Menganalisis kebutuhan mahasiswa dan dosen pada media pembelajaran berbasis *Canva* mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia.
2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Canva* menurut ahli materi, ahli media dan ahli bahasa .

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, guru, siswa dan media *Canva* ini 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 dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia di Universitas Negeri Medan.
2. Media pembelajaran dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar Kue dan Minuman Indonesia secara baik dan fleksibel dengan berbasis *web*.
3. Media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan dimana pun dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi.
5. Tampilan Media pembelajaran lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan teknik-teknik yang mendorong siswa untuk belajar secara baik.

6. Media pembelajaran dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang diharapkan.
7. Sasaran produknya yaitu Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Boga Di Universitas Negeri Medan .

1.8. Pentingnya Pengembangan

Penting pengembangan media dalam penelitian ini dikarenakan media pembelajaran *Canva* dapat membantu proses penyampaian materi kepada siswa, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar mahasiswa khususnya mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kue dan Minuman Indonesia multimedia *Canva* ini adalah :

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* merupakan versi terbaru. kemampuan *Canva* yang cukup baik, dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan media pembelajaran dengan hasil akhir berbentuk *Template*.

Kualitas bagus dengan kapasitas penyimpanan yang kecil sangat cocok dijadikan solusi pada pengembangan media pembelajaran. Media ini dapat didesain, dan mudah diakses melalui *link*. Sehingga media ini, selain dapat digunakan untuk pembelajaran didalam kelas, dapat juga dijadikan media pembelajaran mandiri dirumah bagi mahasiswa.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* ini adalah:

1. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Canva* hanya dikembangkan pada materi Kue dan Minuman Indonesia.
2. Pengembangan media pembelajaran ini digunakan khusus untuk mahasiswa pendidikan Tata Boga semester 1 Universitas Negeri Medan.



THE
Character Building
UNIVERSITY