

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti, dkk. 2022). Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal, informal, dan nonformal. Salah satu contoh jalur pendidikan formal yaitu melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja dengan keterampilan praktis sesuai kebutuhan industri (Susanto,2023).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu pendidikan formal. Mata pelajaran yang harus di ikuti oleh siswa terdiri dari teori dan praktek, oleh karena itu didalam pembelajaran guru harus menggunakan media dalam penyampaian materi kepada siswa.

Menurut Masdiana (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi (TIK) guru dapat

memanfaatkan teknologi yang ada saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa, baik dalam teori maupun praktik. Salah satu teknologi aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran adalah Canva.

Canva adalah sebuah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat berbagai macam desain kreatif, seperti grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Aplikasi ini menyediakan beragam template desain gratis dan berbayar, serta fitur-fitur seperti editing suara, green screen, efek, dan layer-layer, yang memudahkan pengguna dalam merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Yulianaa, 2023).

Tata Hidang adalah salah satu mata pelajaran pada jurusan keahlian Tataboga yang mempelajari tentang lipatan serbet, cara menghidangkan makanan ataupun minuman kepada tamu dengan multi pelayanan seperti keramahan, kecepatan, dan juga ketelitian dalam melayani tamu. Dalam mata pelajaran tata hidang, siswa di tuntut untuk mampu memilih alat hidang yang tepat, menata, memorsi, menyajikan, mengemas hidangan, dan membuat berbagai macam lipatan serbet berdasarkan kreativitas peserta didik yang mengacu kepada perkembangan industri. (Prisila, 2021).

Berdasarkan hasil observasi (Mei, 2023) yang dilakukan di SMK Pariwisata Imelda Medan menunjukkan nilai mata pelajaran Tata Hidang Tahun Ajaran 2022/2023, diperoleh data bahwa siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP sebesar 46.55 persen, dan yang dibawah KKTP sebesar 53.45 persen. Data ini mengindikasikan bahwa banyak siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan

pembelajaran (KKTP) yang optimal dalam mata pelajaran ini. Penyebabnya kemungkinan adalah kurangnya pemahaman siswa tentang teknik dasar melipat serbet, keterbatasan dalam praktik yang mengurangi pengalaman langsung, serta kesulitan dalam menerapkan teori ke dalam praktik. Selain itu, penggunaan media pengajaran yang terbatas, khususnya tidak adanya media canva serta video tutorial, mungkin juga berkontribusi pada masalah ini. Untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan pemahaman siswa, seharusnya guru menggunakan media canva dalam penyampaian materi pembelajaran terutama pada lipatan serbet, sehingga siswa dapat mempelajari lipatan serbet dengan lebih mudah dan menarik, dan dapat meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Canva Terhadap Hasil Praktek Lipatan Serbet Pada Siswa SMK Pariwisata Imelda Medan”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis canva dalam menyampaikan materi.
2. Kurangnya interaksi siswa dan guru saat pembelajaran.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran Tata Hidang.
5. Proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan dari guru.
6. Rendahnya hasil praktek siswa pada materi lipatan serbet.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran dibatasi pada media Canva dan media Powerpoint.
2. Hasil praktek lipatan serbet dibatasi pada lipatan *The Bishops Hat, The Pyramid, The Rosebud, Bird of Paradise, dan The Crown.*
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI program keahlian Jasa Boga di SMK Pariwisata Imelda.

### 1.4. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Hasil Praktek Siswa pada Lipatan Serbet yang Menggunakan Media Pembelajaran *Canva*?
2. Bagaimana Hasil Praktek Siswa pada Lipatan Serbet yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point*?
3. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Hasil Praktek Siswa pada Lipatan Serbet?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Hasil Praktek Siswa pada Lipatan Serbet yang Menggunakan Media Pembelajaran *Canva*.
2. Hasil Praktek Siswa pada Lipatan Serbet yang Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point*.

3. Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Hasil Praktek Siswa pada Lipatan Serbet.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan siswa sebagai media pembelajaran yang mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar serta dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran. Memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY