

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya hasil yang diusahakan sebuah lembaga terhadap peserta didik untuk memiliki kompetensi yang baik serta kesadaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan social siswa (Pristiwanti et al., 2022). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) secara substansi merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang diselenggarakan untuk mempersiapkan calon tenaga kerja kelas menengah dalam memasuki dunia kerja dan mengembangkan sikap profesional (Firdaus, 2021). Keunggulan pendidikan kejuruan adalah kemampuannya memberikan peluang kerja bagi peserta didik untuk mendapatkan proses pembelajaran secara langsung ke dunia industri, sehingga siswa memperoleh pengalaman yang nyata dan relevan dengan bidang kejuruan yang dipelajarinya, sekaligus memberikan bekal keterampilan yang dibutuhkan (Prayogo, 2022).

Dalam proses pembelajaran penggunaan media yang tepat akan memberikan hasil yang baik. Media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada peserta didik secara akurat dan efisien (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam dunia pendidikan. Media Presentasi adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi. Media presentasi mempunyai keunggulan dalam menampilkan audio dan visual yang akan memudahkan pembelajaran siswa.

Media *Canva* adalah program desain dalam jaringan yang populer digunakan dalam masyarakat, baik di dunia pendidikan maupun non pendidikan. Media *Canva* adalah salah satu media presentasi dalam jaringan yang memiliki banyak *template* yang siap digunakan secara gratis. Penggunaan media *Canva* dapat memudahkan para pendidik dalam membuat ruang diskusi dalam jaringan. Layanan ini tentunya akan memudahkan pengguna untuk melakukan diskusi maupun bekerjasama dengan tim guru guna meningkatkan efektivitas suatu pembelajaran. Melalui penggunaan media *Canva* diharapkan pendidik lebih mudah dalam memberikan materi.

Dasar-Dasar Kuliner adalah mata pelajaran yang terdapat pada SMK Pariwisata, pada jurusan kuliner. Mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner juga merupakan sarana pembelajaran untuk peserta didik dalam mengenal informasi yang lebih detail mengenai makanan dan strategi serta teknik dalam menangani makanan (Purwanti and Nurwati, 2023).

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMK Negeri 1 Pantai Labu (Mei, 2024) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner memiliki Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, data nilai peserta didik T.A 2023/2024 yaitu, dari 55 peserta didik, 58,33 persen memperoleh nilai di atas KKTP dan 41,67 persen memperoleh nilai di bawah KKTP. Dari data tersebut terlihat masih ada siswa yang kurang memahami dasar-dasar kuliner. Menurut guru bidang studi, peserta didik sering mengalami kesulitan pada teori dasar – dasar kuliner. Sehingga mengakibatkan tidak maksimalnya hasil belajar siswa. Peran guru masih mendominasi kegiatan belajar mengajar di kelas dan media yang digunakan masih berupa *power point*.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya sebuah solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran peserta didik agar menjadi aktif dan efektif. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan teknologi digital. Salah satu upaya yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang didesain berbasis digital, seperti media pembelajaran Canva. Canva adalah program berbasis web dan aplikasi yang menyediakan berbagai macam *tools* untuk melakukan desain media pembelajaran yang dapat dilengkapi dengan video, animasi, gambar dan audio untuk mendapatkan pengalaman belajar yang baik bagi peserta didik dan melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini perlu dilakukan dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Terhadap Hasil Praktik Dasar Kuliner SMKN 1 Pantai Labu”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam praktik dasar-dasar kuliner.
2. Masih ada siswa yang belum mencapai KKTP.
3. Guru belum menggunakan media Canva.
4. Rendahnya hasil belajar siswa.
5. Rendahnya motivasi siswa belajar dasar-dasar kuliner.
6. Rendahnya hasil praktik siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner

### 1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dibatasi pada media *Canva* dan *Power Point*,
2. Hasil praktik dasar kuliner dibatasi pada pembuatan opor ayam putih.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Boga di SMK Negeri 1 Pantai Labu.

### 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil praktik siswa pada pelajaran dasar kuliner yang menggunakan media pembelajaran *Canva*?
2. Bagaimana hasil praktik siswa pada pelajaran dasar kuliner yang menggunakan media pembelajaran *power point*?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil praktik siswa pada pelajaran dasar kuliner?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Hasil praktik siswa pada pelajaran dasar kuliner yang menggunakan media pembelajaran *Canva*.
2. Hasil praktik siswa pada pelajaran dasar kuliner yang menggunakan media pembelajaran *power point*.
3. Pengaruh media pembelajaran berbasis *Canva* terhadap hasil praktik siswa pada pelajaran dasar kuliner.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran, meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu peserta didik memperluas wawasan dan pengalaman. Serta mendukung pembelajaran interaktif yang melibatkan komunikasi dua arah antar pendidik dan peserta didik.

