

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha dasar yang didesain untuk membentuk ekosistem agar peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan kecakapan dirinya agar memiliki moral dan spiritual yang kuat, kepribadian yang baik, ilmu pengetahuan, kendali diri, kecakapan, kecerdasan melalui proses pembelajaran yang akan diperlukan untuk mereka sendiri, khalayak umum, bangsa dan negara sejalan dengan Undang-Undang yang berlaku (Hasbullah, 2024).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah jenjang pendidikan menengah yang menyelenggarakan pendidikan berbasis keahlian atau keterampilan tertentu yang dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja, melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, atau berwirausaha. SMK adalah satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai kelanjutan dari SMP atau bentuk lain yang sederajat. (Suyanto,2024)

Pada SMK Putra Anda Binjai terdapat jurusan Tata Boga terdapat mata pelajaran Dasar Kuliner, dalam mata pelajaran ini terdapat materi yang diajarkan kepada siswa diantaranya : *Basic cover*, *Elaborate cover*, *Table d'hôte cover*, *À la carte cover* dan Penataan berdasarkan jenis menu (*western, oriental, buffet*). *Elaborate Elaborate cover* adalah jenis penataan meja makan (*table setting*) yang paling lengkap dan formal. *Elaborate cover* digunakan dalam jamuan resmi atau *fine dining*, di mana hidangan disajikan dalam beberapa tahap (*multi-course meal*).

Penataan ini mencerminkan etika, estetika, dan urutan penyajian makanan secara profesional. *Elaborate cover* adalah penataan meja makan lengkap yang mencakup seluruh peralatan makan dan minum yang disusun berdasarkan urutan penggunaan sesuai dengan jenis dan jumlah hidangan yang akan disajikan.

Penataan meja yang benar tidak hanya soal estetika, tetapi juga fungsionalitas. Dengan mempelajari cara mengatur alat makan, gelas, dan dekorasi secara efisien, kita dapat memastikan bahwa meja cukup besar untuk menampung semua peralatan makan dan memberikan ruang yang cukup bagi tamu untuk bergerak dan makan dengan nyaman. Ini juga mengurangi kebingungan atau kesulitan saat menggunakan alat makan atau mengambil minuman (Ariani, 2024)

Salah satu kompetensi yang perlu dan harus dipahami dan dikuasai oleh siswa adalah kompetensi menata meja (*Elaborate cover*). Menutup meja atau menata meja makan merupakan salah satu kompetensi persiapan yang penting dalam menunjang restoran. Salah satunya memberikan kesan yang pertama bagi tamu saat memasuki ruang restoran. Tamu akan terkesan apabila meja makan dalam penataan rapi, bersih dan beraturan. Bagi pramusaji, menata meja merupakan rangkain tugas yang harus dilaksanakan sebelum pelaksanaan pelayanan. Kelancaran tugas selama pelayanan sangat tergantung dari persiapan ini. Para siswa seringkali kurang memahami langkah-langkah dan proses penataan meja *elaborate cover*, sehingga ketika praktek dilaksanakan, nilai mereka kurang memuaskan, minimnya pemahaman terkait *elaborate cover* membuat hasil praktek mereka tidak maksimal. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi *Canva* guna sebagai

media pembelajaran yang diharapkan kepada siswa untuk dapat memahami dan menguasai ketrampilan menata meja dengan teknik penataan yang cermat dan tepat.

Canva adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis (Asnawati, 2023). Agar dapat menggunakan *canva*, pengguna harus mendaftar sebagai anggota dan penggunaan *canva* dilakukan secara online. Aplikasi *Canva* berbasis video dapat memberikan manfaat besar dalam praktek *Elaborate cover* atau penataan meja, terutama dalam konteks pembelajaran visual dan praktik interaktif. *Canva* berbasis video memungkinkan untuk membuat video yang menggambarkan proses *Elaborate cover* dengan langkah-langkah yang jelas dan visual. Misalnya, melalui animasi atau video tutorial, siswa dapat melihat bagaimana alat makan dan peralatan lain ditempatkan secara sistematis di atas meja sesuai dengan urutan acara, mulai dari acara formal hingga casual. Visualisasi ini akan membantu siswa memahami konsep penataan meja dengan lebih mudah daripada hanya menggunakan gambar statis atau teks. Dengan adanya media pembelajaran video, diharapkan peserta didik dapat lebih memahami dan menguasai materi menata meja *Elaborate cover*.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada 22 Januari 2025 dengan Guru mata pelajaran Dasar Kuliner tahun ajaran 2024/2025, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 75. Dari 40 siswa, sebanyak(5%) memperoleh nilai kategori A (sangat baik), (10%) memperoleh nilai kategori B (baik), (18%) memperoleh nilai kategori C (cukup), dan(67%) memperoleh nilai kategori D (kurang). Dari data tersebut, diketahui bahwa

sebanyak 13 siswa (33%) mencapai standart KKTP, dan 27 siswa (67%) belum mencapai standart KKTP. Berdasarkan data tersebut hasil praktek siswa sebagian besar tidak tuntas. Hal ini disebabkan beberapa faktor, diantaranya siswa kurang memahami teknik prosedur dan tahapan-tahapan disetiap proses penyusunan *elaborate cover*. Dalam hal ini sejalan dengan hasil wawancara bahwasanya guru mengajar hanya menggunakan media seadanya saja, kemudian sistem pembelajaran yang digunakan masih berupa sistem pembelajaran konvensional yang dimana siswa hanya mengamati apa yang disampaikan guru dan sumber pembelajaran yang didapat hanya melalui buku penataan meja.

Maka dari itu guru dan siswa membutuhkan sumber belajar berupa media pembelajaran video berbasis canva pada materi *elaborate cover*, oleh sebab itu media pembelajaran video berbasis canva akan digunakan pada materi *elaborate cover* untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan menarik. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa diperlukan penggunaan media dalam pembelajaran sehingga siswa dapat memiliki pemahaman dan keterampilan yang baik dan berpengaruh terhadap hasil praktek yang baik. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti melakukan usaha agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran Video *Canva* Terhadap Hasil Praktek *Elaborate cover* Pada Mata Pelajaran Kuliner Pada Siswa Tata Boga SMK Putra Anda Binjai"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Media yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran masih menggunakan PPT
2. Guru belum menggunakan Media *Canva*
3. Rendahnya pengetahuan siswa pada mata pelajaran *Elaborate cover*
4. Kesulitan siswa pada praktek *Elaborate cover*
5. Rendahnya hasil praktek siswa pada materi *Elaborate cover*

1.3 Pembatasan Masalah

Tujuan dari pembatasan masalah ini adalah untuk tidak meluas maka dari itu penelitian ini dapat dibatasi pada :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *canva*
2. Hasil praktek *elaborate* untuk acara formal
3. Subjek pada penelitian terbatas pada siswa kelas XI SMK Putra Anda Binjai

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil praktek *elaborate cover* siswa dengan menggunakan media pembelajaran video *canva*?
2. Bagaimana dengan hasil praktek *elaborate cover* siswa ketika menggunakan power point ?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran video *canva* terhadap hasil praktek *Elaborate cover elaborate cover* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah agar mengetahui :

1. Hasil praktek *elaborate cover* dengan media pembelajaran video *canva*
2. Hasil praktek *elaborate cover* dengan media power point
3. Pengaruh media pembelajaran video *canva* terhadap hasil praktek *elaborate cover*

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil akhir penelitian diharapkan memiliki dampak baik pada berbagai kalangan yang membutuhkan, terkhusus pendidikan bagi siswa agar termotivasi dalam menambah wawasan dan meningkatkan keterampilan sehingga dapat lebih baik dalam mengikuti pembelajaran agar mencapai hasil yang memuaskan. Khusus kepada guru supaya dapat lebih bervariasi dalam menerapkan media ajar supaya siswa lebih bersemangat, terampil dan berinovatif. Diharapkan juga agar berdampak baik bagi sekolah agar menjadi lebih baik lagi meningkatkan kualitas pendidikannya.

THE
Character Building
UNIVERSITY