

# **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 penggunaannya 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 *table setting* dan *table service*.