

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran 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 (*UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003*).

Salah satu jenjang pendidikan yang ada di Indonesia adalah jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan menurut Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 18 dijelaskan bahwa: “Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja pada bidang tertentu”. Kompetensi lulusan SMK mengacu pada standar kompetensi yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Terdapat banyak bidang keahlian pada pendidikan menengah kejuruan, peserta didik dapat memilih jurusan sesuai dengan bakat minat masing-masing. Salah satu bidang keahlian yang ada pada pendidikan menengah kejuruan adalah bidang keahlian pariwisata. Pada bidang keahlian pariwisata terdapat beberapa program keahlian, diantaranya adalah perhotelan restoran, tata kecantikan, tata busana, dan tata boga.

Tata boga adalah pengetahuan di bidang boga (seni mengolah masakan) yang mencakup ruang lingkup makanan, mulai dari persiapan pengolahan sampai dengan menghadirkan makanan itu sendiri yang bersifat tradisional maupun internasional. Berbagai prinsip prinsip dasar utama dan tata cara memasak yang umum dilaksanakan dibagian boga. Pada program keahlian tata boga di SMK terdapat beberapa mata pelajaran produktif, yakni Sanitasi, Hygiene dan keselamatan kerja, Pengetahuan bahan makanan, Boga dasar, Ilmu gizi, Jasa boga, Patiseri, dan Tata Hidang.

Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa adalah mata pelajaran tata hidang Tata hidang adalah ilmu yang mempelajari tentang tata cara penataan dan penyajian makanan dan minuman dengan menggunakan sistem pelayanan dan peralatan yang tepat. Di dalam mata pelajaran Tata Hidang terdapat materi lipatan serbet atau *napkin folding*.

Lipatan Serbet adalah salah satu cara melipat serbet makan agar meja makan terlihat indah dan menarik selera makan bagi yang melihatnya (Mutiara,2017). Napkin yang biasanya digunakan direstoran berukuran 50 x 50 cm.

Berdasarkan Wawancara yang telah dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Beringin dengan salah satu guru mata pelajaran tata hidang di ketahui pada proses belajar mengajar guru masih menggunakan powerpoint dan metode ceramah . dan observasi ini juga diketahui siswa mengalami kesulitan memahami langkah – langkah pembuatan lipatan serbet (*Napkin Folding*) dikarenakan beberapa siswa

yang bentuk lipatan serbet yang tidak berdiri tegak dan tidak berbentuk dan tidak sesuai model lipatan. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa yang rendah dalam pelajaran pembuatan lipatan serbet yang dibuktikan dari data hasil belajar siswa kelas XI dari 30 siswa yang melewati KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai 75 sebanyak 14 siswa sementara 16 siswa yang mendapatkan hasil belajar di bawah KKM.

Agar peserta didik dapat mencapai nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah, maka diperlukan sumber belajar lainnya untuk membantu proses belajar, sumber belajar tersebut dapat berupa sebuah media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran adalah media berbasis aplikasi canva (Salam & Mudinillah, 2021).

Aplikasi canva adalah alat bantu desain online gratis yang dapat digunakan untuk membuat video kapanpun, di manapun, dan dapat mudah mengakses dan mengoperasikannya selain itu, tersedia desain menarik yang dapat kita pilih template, fitur-fitur, dan kategori-kategori sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Garris Pelangi, 2020).

Media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi canva ini efektif dan efisien bagi guru. Selain dapat dimanfaatkan dalam pembuatan video pembelajaran, aplikasi ini juga dapat digunakan dalam pembuatan modul, presentasi, poster, kartu bergambar dan lain-lain. Objek yang dipilih dapat didesain dengan animasi sesuai dengan kebutuhan yang akan lebih menarik jika di presentasikan (Zulherman, 2021).

Adapun kelebihan dalam aplikasi *Canva* adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis dan dalam mendesain (Tanjung dan Faiza 2019).

Dari latar belakang di atas, peneliti akan mengembangkan media *canva* dari materi lipatan napkin pada mata pelajaran Tata Hidang di SMK. Pengembangan media *canva* ini diharapkan agar peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, memahami dan melakukan praktek lipatan napkin sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMK Negeri 1 Beringin”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah tersebut adalah:

1. SMK Negeri 1 Beringin belum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran tata hidang materi lipatan serbet (*Napkin Folding*).
2. Proses pembelajaran mata pelajaran tata hidang materi lipatan serbet masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan power point.
3. Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* belum pernah diterapkan pada mata pelajaran Tata Hidang .

4. Rendahnya pemahaman siswa dalam materi lipatan serbet (*Napkin Folding*) pada mata pelajaran Tata Hidang.
5. Siswa merasa kurang mampu dalam melakukan praktek secara langsung dari mata pelajaran tata hidang khususnya pada lipatan serbet (*Napkin Folding*).

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka pengembangan media berbasis aplikasi *canva* dibatasi dalam ruang lingkup;

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *canva* berbentuk video materi dan praktek di dalam aplikasi *canva*.
2. Materi pelajaran dibatasi pada sepuluh lipatan serbet (*Napkin Folding*).
3. Subjek penelitian ini dibatasi pada satu validator ahli media dan satu validator ahli materi.
4. Tahap pengembangan media dibatasi sampai tahap pengembangan (*development*).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, maka perumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran tata hidang materi lipatan serbet (*Napkin Folding*) di SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata

pelajaran tata hidang materi lipatan serbet (*Napkin Folding*) di SMK Negeri 1 Beringin?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran aplikasi canva pada mata pelajaran tata hidang materi lipatan serbet (*Napkin Folding*) siswa kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 1 Beringin.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran tata hidang materi lipatan serbet (*Napkin Folding*) siswa kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 1 Beringin.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan bermanfaat untuk penulis, guru dan siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin. Pengembangan media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, mudah dimengerti, menyenangkan serta dapat dipelajari dengan baik. Media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat direkomendasikan sebagai inovasi belajar di dalam kelas sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran serta memungkinkan untuk diterapkan pada mata pelajaran lainnya. Sehingga upaya peningkatan proses pembelajaran dapat lebih baik lagi ke depannya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran tata hidang yang dikembangkan untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Beringin dengan menggunakan silabus di program keahlian Tata Boga. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu;

1. Praktis dipelajari dalam kondisi pelajaran tatap muka atau pelajaran jarak jauh dalam mata pelajaran tata hidang pada lipatan napkin.
2. Media pembelajaran berbasis *canva* dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dengan berbagai tampilan gambar, audio dan video yang terdapat pada *canva*. Penyampaian materi yang dibuat diharapkan siswa tidak bosan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat dipahami dengan baik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media berbasis *canva* yaitu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan belajar mengajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *canva* dapat menjadikan suasana pembelajaran dikelas lebih mudah dimengerti dan efektif dalam penyampaian materi kepada siswa.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dapat menarik perhatian siswa.

3. Pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *canva* pada mata pelajaran tata hidang hanya pada beberapa lipatin napkin untuk para siswa.

