

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan perkembangan di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang kaku menjadi modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Tujuan pendidikan adalah menciptakan seorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat dalam berbagai lingkungan karena pendidikan itu sendiri motivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek.

Media merupakan suatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Proses pembelajaran merupakan suatu perpaduan yang tersusun rapi. Perpaduan tersebut meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan proses, cara, dan tindakan yang mempengaruhi siswa untuk belajar. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antar seorang guru dan siswa (Wati,2018).

Dalam proses penggunaan media pembelajaran sangat penting karena media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses penyampaian informasi, salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *canva*. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, tamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. Maka itu sangat diperlukan peran dosen yang mampu mengajarkan pelajarannya semenarik mungkin sehingga mahasiswa dapat cepat mengerti dan paham akan materi (Tanjung & Faiza, 2019).

Pada mata kuliah teknologi pangan yang terdapat beberapa materi yang harus dipahami diantaranya adalah semi basah. Pembelajaran Teknologi Pangan yang ada di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan berupa teori dan praktek. Dalam proses pembelajaran dosen selama ini belum menggunakan media pembelajaran berbasis *canva*, materi yang disampaikan masih menggunakan bahan ajar dengan bantuan powerpoint. Mata kuliah Teknologi Pangan merupakan mata kuliah inti yang sangat menentukan kemampuan mahasiswa bersangkutan.

Berdasarkan dari hasil observasi secara online yang telah dilakukan pada dosen Mata Pelajaran Teknologi Pangan sebanyak 3 (tiga) dosen dan mahasiswa yang sudah pernah mengambil Mata

Kuliah Teknologi Pangan sebanyak 10 (sepuluh) mahasiswa di Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan (Agustus, 2021) dan hasil dari observasi online dosen menyampaikan Mata Pelajaran Teknologi Pangan masih banyak menggunakan Media powerpoint dan dari hasil observasi mahasiswa membutuhkan media yang menarik perhatian dalam penyampaian pelajaran. Dari hasil observasi online yang dilakukan peneliti memberi saran mengenai media untuk dikembangkan adalah media *canva*, dimana media *canva* dalam observasi tersebut butuh untuk dikembangkan dan maka dari itu materi pembelajaran yang disampaikan harus lebih jelas dan media yang digunakan harus lebih menarik. Dalam media *canva* ini dimana berbentuk template yang disertai video dosen yang akan menjelaskan materi sesuai yang akan disampaikan sehingga saat pembelajaran daring berlangsung dosen bisa memberikan link materi yang sudah disediakan melalui media *canva* kepada mahasiswa sehingga mahasiswa bisa lebih memahami materi yang dijelaskan oleh dosen.

Media *canva* merupakan media yang menggunakan aplikasi yang memiliki banyak tampilan yang menarik, dalam penyampaian materi teknologi pangan media *canva* ini sangat baik untuk diterapkan oleh dosen dalam penyampaian materi. Karena media *canva* dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi yang akan disampaikan dengan

menggunakan media *canva* dapat menampilkan banyaknya jenis tamplet, dapat menampilkan berupa video, gambar, teks, audio dan sesuai dengan tampilan yang akan membuat mahasiswa fokus dalam penyampain materi (Tanjung & Faiza, 2019).

Berdasarkan dari latar belakang hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Kuliah Teknologi Pangan Semi dan Basah Prodi Pendidikan Tata Boga Unimed”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dosen masih menggunakan bahan ajar dan media powerpoint dalam penyampaian pembelajaran.
2. Dosen belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis canva pada proses pembelajaran teknologi pangan sehingga pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan.
3. Kurangnya pengembangan media dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang baik dan efektif.
4. Kurang adanya pemanfaatan pada teknologi dalm pembuatan media pembelajaran sehingga belum terciptanya pembelajaran yang baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media pembelajaran berbasis *canva*.
2. Materi pelajaran yang dibatasi pada materi semi basah pada mata kuliah Teknologi Pangan.
3. Subjek penelitian yang dibatasi ahli materi dan ahli media.
4. Model penelitian dibatasi sampai pengembangan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah teknologi pangan?
2. Bagaimana analisis validitas media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah teknologi pangan?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah teknologi pangan menurut ahli materi dan ahli media?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan Pengembangan Produk ini untuk:

1. Untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa dan dosen pada media pembelajaran berbasis *canva* mata kuliah Teknologi Pangan.
2. Untuk menghasilkan validitas media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Teknologi Pangan.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Teknologi Pangan menurut ahli materi dan ahli media.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat pengembangan produk dalam penelitian ini diharapkan bermanfaat kepada penulis, dosen, mahasiswa, pada media *canva* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah, menyenangkan, dan singkat. Media pembelajaran berbasis *canva* dapat digunakan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya, sehingga dalam proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media pembelajaran berbasis *Canva* pada Mata Kuliah Teknologi Pangan yang dikembangkan untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga sesuai silabus.
2. Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* ini supaya menarik perhatian mahasiswa karena dilengkapi dengan penggabungan audio visual dalam bentuk teks, gambar sehingga mahasiswa tidak merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media dalam penelitian ini karena media pembelajaran berbasis *canva* dapat membantu proses penyampaian materi pada mahasiswa, selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar khususnya pembelajaran Teknologi Pangan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *canva* lebih menarik perhatian dan minat mahasiswa dalam pembelajaran materi semi basah.
2. Media pembelajaran berbasis *canva* dapat menjadikan dalam suasana pembelajaran dikelas menjadi lebih aktif dan efektif maupun dalam penyampaian materi pembelajaran kepada mahasiswa.
3. Adanya keterbatasan waktu yang sudah tersedia sehingga menyebabkan pengembangan media *canva* hanya untuk materi semi basah pada Mata Pelajaran Teknologi Pangan.
4. Media pembelajaran berbasis *canva* membutuhkan alat proyeksi untuk dalam menampilkan gambar yang ada didalamnya sebagai pendukung video.
5. Dalam pembuatan media membutuhkan biaya yang tidak sedikit.