

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan guna meningkatkan mutu kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula (Muchtar & Suryani, 2019).

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana proses belajar penerima dapat berjalan dengan efisien dan efektif. Media pembelajaran mencakup semua benar yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya berupa perangkat keras (*Hardware*) seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*Software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Jadi media pembelajaran dapat tersampaikan kepada mahasiswa (abdul wahid, 2018).

Universitas Negeri Medan salah satu perguruan tinggi di Anda yang memberikan suatu jurusan Program Studi Pendidikan Tata Boga. Salah satu matakuliah di Program Tata Boga yaitu makanan Kontinental. Makanan Kontinental diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan untuk memberikan

pengetahuan dasar sebagai wadah meningkatkan kemampuan, Kreativitas dan keterampilan pada mahasiswa.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan Program Studi Pendidikan Tata Boga di Universitas Negeri Medan pada bulan Februari 2022 bila dilihat dari nilai matakuliah makanan Kontinental sudah berada diatas nilai Kompeten, namun masih ada beberapa mahasiswa yang belum mencapai nilai yang sangat kompeten, diharapkan dengan adanya media ini siswa dapat meningkatkan nilai yang sangat kompeten yaitu 100. Pada mata kuliah makanan Kontinental terdapat berbagai materi yang harus dikuasai diantaranya adalah *Maincourse*. Proses pembelajaran selama ini menggunakan media lain seperti buku, atau *powerpoint*, maka saya memberikan sarana media dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *canva*, dan materi yang disampaikan masih menggunakan bahan ajar dan bantuan *powerpoint*. Untuk memudahkan pemahaman mahasiswa dalam melakukan pembelajaran *maincourse* maka sebaiknya dosen menggunakan media berbasis *Canva* agar materi yang diberikan oleh dosen dapat tersampaikan kepada mahasiswa. Maka dari itu dengan menggunakan media *canva* sebagai media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang nyata kepada siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh dosen.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang memiliki kelebihan karena tampilannya yang menarik. Media *canva* sangat baik untuk digunakan dosen dalam menyampaikan materi mata kuliah Makanan Kontinental. Media *Canva* juga dapat digunakan dengan mudah oleh mahasiswa dan memahami pembelajaran karena kelebihan media ini dapat digunakan menampilkan teks,

video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus dalam memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Putra & Filianti, 2022).

Berdasarkan Hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Mata Kuliah Kontinental di Universitas Negeri Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dosen memerlukan media baru sebagai media pembelajaran yang aktif.
2. Proses pembelajaran masih menggunakan media buku dan video tutorial, sehingga memerlukan media baru.
3. Dosen belum Menggunakan Media pembelajaran berbasis *Canva*.
4. Kurangnya pengetahuan mahasiswa tentang materi *Main course*.
5. Mahasiswa Kesulitan dalam mengikuti materi yang diberikan.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan Masalah dalam Penelitian ini, sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada media *canva*.
2. Materi pembelajaran dibatasi pada materi *Main course*.
3. Subjek penelitian dibatasi pada ahli materi, dan ahli media.

1.4. Rumusan Masalah

1. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada mata kuliah Kontinental Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan?
2. Bagaimana kelayakan dari produk media pembelajaran berbasis *Canva* ?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

1. Tujuan Penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata kuliah Kontinental Program Studi Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Medan.
2. Untuk menguji kelayakan dari produk media pembelajaran berbasis *Canva*.

1.6. Manfaat Pembangan Produk

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis, dosen, mahasiswa, media *canva* dapat direkomendasikan sebagai inovasi baru dalam dunia pendidikan agar meningkatkan kualitas pembelajaran, dan dapat disosialisasikan sebagai terapan pada mata kuliah lain. Sehingga dalam Proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media pembelajaran berbasis *canva* pada mata kuliah Kontinental yang dikembangkan untuk mahasiswa

Prodi Pendidikan Tata Boga sesuai dengan silabus di Prodi Pendidikan Tata Boga.

2. *Canva* memiliki keunggulan yaitu dapat digunakan untuk membuat dan mengedit berbagai presentasi, poster dan gambar berkualitas.

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 *Maincourse*.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan Keterbatasan pengembangan antara lain :

1. Media Pembelajaran *canva* dapat menjadikan suasana pembelajaran dikelas jauh lebih aktif dan efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa.
2. Media pembelajran *canva* lebih menarik perhatian dan minat mahasiswa dalam belajar.
3. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media *canva* hanya untuk materi *Main course*.