



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 3518-3525

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tata Boga Pada Mata Kuliah Kue Dan Minuman Indonesia

Dian Agustina Dalimunthe

Program Studi Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan

Email : dianagustina284@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan media berbasis canva terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia Tahun Ajaran 2022/2023 di Program Studi Tata Boga Universitas Negeri Medan. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Experimental design dengan rancangan penelitian Posttest-Only Design Control. Teknik pengambilan data menggunakan metoda random sampling dimana sampel diambil secara acak. Data penelitian dikumpulkan dengan metode tes. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya dapat diindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh positif penggunaan canva terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia di Prodi Tata Boga Universitas Negeri Medan. Selanjutnya untuk tes hasil belajar diperoleh thitung 4,530 dan ttabel 1,231 yang menunjukkan bahwa thitung > dari ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan media canva lebih tinggi daripada tanpa menggunakan canva.

Kata Kunci : *Pengembang Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar, Mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia.*

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of learning using Canva-based media on student learning outcomes in Indonesian Cakes and Drinks courses for the 2022/2023 Academic Year at the Medan State University Culinary Study Program. This study used the Quasi Experimental design method with the Posttest-Only Design Control research design. The data collection technique uses the random sampling method where the sample is taken randomly. Research data was collected using the test method. The data analysis technique uses the t-test. The results showed that the significance value was $0.000 < 0.05$. This means that it can be indicated that H_0 is rejected and H_1 is accepted. In other words, there is a positive influence of using Canva on student learning outcomes in Indonesian Cakes and Drinks courses at the Catering Study Program, Medan State University. Furthermore, for the learning outcomes test obtained t_{count} 4.530 and t_{table} 1.231 which shows that $t_{count} >$ from t_{table} . This shows that learning outcomes using Canva media are higher than without using Canva.

Keywords: Learning Media Developer, Canva, Learning Outcomes, Indonesian Cakes and Beverages Course.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang memiliki banyak penduduk sehingga diperlukan generasi-generasi yang berwawasan baik untuk bisa bersaing dengan negara belahan dunia dalam segi apapun termasuk pendidikan. Pendidikan mampu memberikan perubahan pengetahuan, karena orang yang memiliki ilmu pengetahuan dengan yang tidak, akan berbeda terutama dalam menjalani hidup yang semestinya.

Dewasa ini fokus dunia pendidikan adalah untuk memberikan keterampilan kerja bagi generasi muda.. Keterampilan ini dapat diperoleh melalui pendidikan vokasi seperti di Sekolah Menengah Kejuruan dan Perguruan tinggi. Program studi Tata Boga Universitas Negeri Medan adalah salah satu program studi vokasi yang memiliki tujuan menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi akademik dan keterampilan wirausaha yang unggul dalam bidang tata boga. Keterampilan tambahan yang banyak diperoleh mahasiswa pada prodi ini adalah pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia.

Mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia telah ada sejak berdirinya program studi Tata Boga. Mata Kuliah Kue dan Minuman Indonesia memberikan pengetahuan tentang teori Kue dan Minuman Indonesia untuk memahami peralatan, teknik pembuatan dan pengolahan serta kriteria hasil jadi produk kue indonesia secara organoleptik.

Dalam proses belajar mengajar mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia dosen berperan sebagai salah satu sumber yang berkewajiban menyiapkan lingkungan belajar yang kreatif bagi mahasiswa. Dalam proses belajar mengajar agar sistem pembelajaran di dalam kelas dapat mencapai tujuan yang diinginkan, baiknya seorang dosen mampu

menerapkan metode yang sesuai dengan mata kuliah yang diajarkan. Setiap metode mengajar ada kekurangan dan kelebihan, tetapi yang terpenting sebagai seorang dosen adalah metode mengajar manapun yang akan digunakan harus jelas dahulu tujuan yang akan dicapai bahan yang akan diajarkan, serta jenis kegiatan belajar mahasiswa yang diinginkan.

Selain metode mengajar, media pembelajaran juga bisa menjadi pendukung yang sangat mempengaruhi keberhasilan mahasiswa. Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam mengajar (gambar, model, benda atau alat lainnya) yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, dan meningkatkan daya ingat siswa [1]. Tujuan dari media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu proses pembelajaran yang berguna untuk mempermudah suatu pembelajaran, membantu konsentrasi siswa dalam pembelajaran, dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran[2]. Media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri buku, tape recorder, kaset, canva camera, canva recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer [3].

Arsyad (2014, 10) menyatakan bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar". Sedangkan Musfiqon (2012, 28) mengatakan bahwa "media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien". Menurut Munadi (2013: 127) ada beberapa kelebihan media canva diantaranya: canva dapat diulang untuk menambahkan kejelasan materi, mengembangkan pikiran, imajinasi dan pendapat peserta didik serta menumbuhkan minat dan motivasi. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu mencapai kompetensi dan tujuan yang diharapkan, hal itu merupakan cermin dari kemampuan peserta didik dalam menguasai materi.

Mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia belum menggunakan media canva untuk memperagakan bagaimana membuat satu produk mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia dengan baik. Mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia hanya disajikan dengan metode ceramah. Metode ceramah merupakan metode tradisional yang hanya mengandalkan verbal saja. Dimana dosen hanya menjelaskan apa mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia yang akan dibuat tanpa memperagakannya cara membuatnya. Peran mahasiswa dalam metode ceramah adalah mendengarkan dengan seksama dan mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan oleh dosen. Akibatnya adalah mahasiswa hanya mengandalkan

kemampuannya masing-masing walaupun disadari setiap kemampuan yang dimiliki mahasiswa berbeda-beda, termasuk ketajaman dalam menangkap materi pembelajaran melalui pendengaran dan hasil praktek mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia pun tidak sesuai yang diharapkan.

Hasil observasi dan pengamatan pada pembelajaran mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia terlihat mahasiswa kurang menikmati saat dosen menjelaskan, mengakibatkan hasil yang didapatkan menjadi kurang baik karena kemampuan. Oleh sebab itu, perlu sebuah alat bantu agar mahasiswa menjadi lebih tertarik saat dosen memaparkan sebuah materi, penggunaan alat bantu seperti canva akan membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik dalam menyimak materi pembelajaran sehingga hasil belajar setiap mahasiswa menjadi maksimal. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh hasil tes mengenal sejumlah materi pembelajaran tertentu[4]. Konsep hasil belajar menurut ahli selanjutnya bahwa hasil belajar berpendapat adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, serta apresepasi dan abilitas[5]. Hasil belajar mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia dua tahun terakhir menunjukkan masih banyak nilai yang belum mencapai tingkat yang sangat kompeten. Hal ini dapat dilihat dari presentase nilai akhir 84 mahasiswa dengan nilai A 63%, B 17%, C 10% dan E 10%.

Berkaitan dengan hal diatas peneliti membuat media berupa canva tutorial untuk mengoptimalkan penyampaian informasi ke peserta didik agar informasi yang di sampaikan pendidik mudah diterima oleh peserta didik. Selain itu penyampaian informasi dengan menggunakan bantuan canva dilakukan dengan tujuan untuk menarik perhatian dari peserta didik agar peserta didik lebih memperhatikan pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan media canva tutorial diharapkan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang di ajarkan karena penggunaan media canva tutorial dapat di ulang secara terus menerus tanpa menyita waktu yang banyak dan dapat dilihat dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran menggunakan canva. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa dalam matakuliah Mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia dengan menggunakan media canva.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini digolongkan pada penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antar variabel. Variabel pada penelitian ini tidak semua kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol dengan ketat sehingga penelitian ini dikelompokkan pada penelitian eksperimen sem (quasi eksperimen). Populasi penelitian berjumlah 84 orang mahasiswa yang tersebar dalam dua kelas. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik random sampling di mana setiap kelas memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Sebelum dilakukan pengambilan sampel secara acak, akan dilakukan uji kesetaraan dengan menggunakan Analisis Varians (ANOVA) satu jalur. Uji kesetaraan ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kelas-kelas pada populasi yang digunakan setara.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah posttest-only control design yang terdiri dari dua kelompok yang dipilih secara random. Kelas yang akan diberi perlakuan adalah kelas eksperimen yang menggunakan media canva, sebaliknya untuk kelas yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol tidak diberikan media canva. Berikut gambaran desain kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti Tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Treatment	Post-test
Eksperimen	X	O ₂
Kontrol		O ₄

Kemudian kedua kelas tersebut diberikan post-test, sesuai dengan tujuannya tes akhir yang digunakan untuk mengukur dan membandingkan peningkatan rata-rata hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia. Soal tes yang disebar adalah soal yang telah lulus uji kevalidan. Setelah diperoleh hasil tes berupa skor maka tahap selanjutnya adalah analisis hipotesa melalui pengujian hipotesis. Sebelum dilaksanakan pengujian hipotesis, data yang diperoleh harus memenuhi uji asumsi, yaitu: 1) Uji normalitas untuk hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia dengan menggunakan teknik statistik Kolmogrov Smirnov Test dan Shapiro-Wilk Test. Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Uji normalitas sebaran data menggunakan statistik Kolmogrov-Smirnov Test dan Shapiro-Wilk Test. Data berdistribusi normal apabila angka signifikansi yang dihasilkan lebih besar dari 0,05. Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 16,0 for windows.2) Uji homogenitas varians untukkeduakelompok dengan menggunakan uji F.Uji homogenitas varians antar

kelompok digunakan untuk mengukur apakah sebuah kelompok mempunyai varians yang sama diantara anggota kelompok tersebut.

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji hipotesis satu arah dengan taraf signifikan 0,05. Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 24,0 for windows. Dalam penelitian ini, teknik analisis data dimaksudkan untuk mendeskripsikan hasil belajar mahasiswa sebagai akibat dari perbedaan pembelajaran yang dilakukan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan statistik inferensial, yaitu t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Descriptive Analysis Results

Hasil penelitian tentang pengembangan media canva terhadap hasil belajar mahasiswa mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia akan dipaparkan pada bagian ini. Data hasil penelitian disajikan berupa (1) hasil belajar mahasiswa, (2) uji asumsi dan (3) uji hipotesis. Data hasil belajar yang diperoleh berupa nilai post test antar kelompok mahasiswa yang pada proses pembelajaran menggunakan media canva dengan kelompok siswa yang dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media canva namun sama-sama dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Berikut disajikan nilai rata-rata post-test, skor tertinggi, skor terendah, dan standar deviasi pada Tabel 2.

Tabel 2 Perolehan Nilai Post test

Statistik	Nilai Post-test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	73,40	63,35
Standar deviasi	7,24	7,14
Skor tertinggi	89	79
Skor terendah	67	60

Berdasarkan data pada Tabel 2 diperoleh nilai rerata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan perbandingan angka $83,50 > 61,75$. Merujuk kepada nilai eksperimen diperoleh nilai maksimal terdapat pada skor 93 dan minimal yaitu 76. Kemudian perolehan nilai standar deviasi, untuk kelas eksperimen mendapat nilai lebih rendah yaitu 6,74 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai 8,24 ($6,74 < 8,24$). Dalam hal dapat diindikasikan bahwa sebaran data pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan yang terlalu jauh yaitu hanya terdapat selisih 1,5.

Adapun bentuk produk yang dibuat peneliti terdiri dari beberapa bagian berikut :
Tampilan awal dan Bagian isi (materi). Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 1. Tampilan awal



Gambar 2. Tampilan Isi



Diketahui produk yang sudah dikembangkan dinyatakan layak dan sangat efektif dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya dapat diindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh positif penggunaan canva terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Kue dan Minuman Indonesia di Prodi Tata Boga Universitas Negeri Medan. Selanjutnya untuk tes hasil belajar diperoleh thitung 4,530 dan ttabel 1,231 yang menunjukkan bahwa thitung > dari ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan media canva lebih tinggi daripada tanpa menggunakan canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar., & Ishak. (2020). Blended Learning: A 21st Century Learning Model At College. *International Journal Of Multi Science*, 1(8), 50-65. Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1),
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260– 266. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.*
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan pembuatan materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva kepada guru di Kota Medan dan Jayapura secara online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10.
- Dakhi, O., Irfan, D., Jama, J., Ambiyar, A., Simatupang, W., Sukardi, S., & Zagoto, M. M. (2022). Blended Learning And Its Implications For Learning Outcomes Computer And Basic Networks For Vocational High School Students In The Era Of COVID-19 Pandemic. *International Journal of Health Sciences*, 6(S4). <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS4>
- Dakhi, O., Jama, J., Irfan, D.,
- Cahyana, dkk. (2017). *Relasi Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Kemampuan Literasi Sains Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Sekolah Dasar, Tahun 26, Nomor 1, Mei
- Fitriani, et al. (2018). *Pengaruh pendidikan kesehatan terhadap tingkat pengetahuan ibu tentang imunisasi dasar pada bayi 0-12 bulan di Desa Lajer Penawangan 82 Kabupaten Grobogan*. [Ejournal.annurpurwodadi.ac.id](http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id)>view.
- Hamalik, Oemar. (2014). Proses Belajar Mengajar. Jakarta. PT. Bumi Aksara.*
- Nawawi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media.
- Nurwinda, dkk. (2022). *Pengaruh Media Canva Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo*. <https://journal.unismuh.ac.id>
- Pakpahan, A. F., dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pratiwi, Ade (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Srimulyo Natar*. *Disertasi, Sekolah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP)*. Lampung: Universitas Lampung. Sumber: <http://digilib.unila.ac.id>