

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kunci untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka dari itu pendidikan sangat penting bagi sebuah negara dalam membangun bangsa. Pasca terjadinya pandemi, pembelajaran luring mulai dilaksanakan secara bertahap dan dilangsungkan dengan sistem hibrida. Proses pembelajaran secara hibrida telah berlangsung di tiap level pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pada level pendidikan tinggi (Hidayat et al., 2022). *Hybrid learning* merupakan pembelajaran dengan menggabungkan berbagai pendekatan yakni pembelajaran tatap muka, pembelajaran berbasis komputer, dan pembelajaran berbasis *online* (internet dan *mobile learning*) (Melansari, 2021).

Persiapan yang perlu dilakukan oleh dosen untuk sistem hibrida yaitu memberikan sarana pembelajaran yang efektif dan interaktif. Sarana pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menentukan sarana pembelajaran ini harus dipikirkan secara baik dan matang agar tujuan proses belajar tersebut dapat tercapai.

Mata kuliah gizi terapan merupakan salah satu mata kuliah yang harus dikuasai oleh mahasiswa Tata Boga. Mata kuliah ini mempelajari tentang status gizi dari setiap golongan umur, cara penilaian status gizi, cara penilaian konsumsi pangan dan cara menghitung angka kecukupan gizi. Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pengampu mata kuliah Gizi Terapan, menyatakan bahwa mata kuliah Gizi Terapan membutuhkan pengembangan bahan ajar karena masih banyak mahasiswa yang ketika belajar tidak menggunakan atau membaca buku, tetapi cenderung menggunakan internet yang tidak tercantum sumbernya secara jelas.

Berdasarkan data yang di dapat dalam *google form* kepada 17 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga tahun angkatan 2019, 2020, dan 2021. Didapatkan data bahwa bahan ajar yang digunakan pada mata kuliah Gizi Terapan adalah *powerpoint* (92,9%) dan video pembelajaran (7,1%). Kemudian, sebanyak (68,8%) mahasiswa merasa kesulitan mempelajari materi gizi balita karena kurang memahami materi yang dipelajari, sumber belajar terbatas, dan informasi pada media kurang lengkap. Materi gizi balita mempelajari tentang karakteristik balita,

kebutuhan gizi balita, status gizi balita, penyakit pada balita, dan menu untuk balita.

Materi tentang gizi balita menjadi suatu pengetahuan yang perlu dikuasai karena mahasiswa tata boga akan menjadi pelaku profesi di bidang kuliner dan harus mengetahui dasar dalam menyajikan makanan yang sehat dan bergizi bagi balita. Permasalahan terkait gizi balita di Indonesia sendiri belum sepenuhnya teratasi. Status gizi di Indonesia terutama pada balita yang sekarang masih menjadi permasalahan di antaranya masalah gizi kurang, gizi buruk serta *stunting* (Fitri, 2018). Data Sekunder Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) Puskesmas Pekkae dalam (Nursyamsi et al., 2023) menunjukkan jumlah kasus *stunting* Februari 2022 sebanyak 190 balita yang terdiri dari Desa Garessi sebanyak 30 balita, Desa Lipukasi sebanyak 65 balita, Kelurahan Tanete sebanyak 31 balita, Kelurahan Lalolang sebanyak 19 balita dan Desa Tellumpanua sebanyak 45 balita. Asupan makanan menjadi salah satu faktor yang berhubungan dengan status gizi balita, pengetahuan mengenai asupan gizi balita sangat penting agar status gizi balita terhindar dari masalah- masalah kesehatan di masa yang akan datang (Toby et al., 2021).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa, sebanyak (70,6%) mahasiswa merasa bahan ajar yang digunakan kurang menarik alasannya karena bahan ajar hanya terbatas pada *powerpoint*, bahan ajar terlalu banyak *slide*, monoton berisi tulisan, dan desain yang kurang menarik. Adanya keterbatasan dalam penggunaan bahan ajar menjadi alasan dalam mengembangkan bahan ajar interaktif untuk mengantisipasi agar mahasiswa bisa belajar di rumah. Selanjutnya, data yang diperoleh dari analisis kebutuhan mahasiswa bahwa bahan ajar yang sesuai dalam membantu proses perkuliahan pada materi gizi balita, yaitu modul (70,5%), video pembelajaran (58,8%), dan PPT (23,5%). Modul dan video menjadi jawaban terbanyak dalam pengambilan data.

Hal-hal di atas merupakan beberapa masalah yang dirangkum dari analisis kebutuhan data yang sudah diberikan kepada responden, sehingga dibuatnya pengembangan bahan ajar materi gizi balita ini.

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) jika diartikan secara luas maka dapat menjadi sebuah seperangkat isi materi pembelajaran yang terdiri dari berbagai informasi yang sesuai dengan bahan keilmuan, rangkaian

kegiatan dan penilaian (Kurniawan dan Kuswandi, 2021). Manfaat dari bahan ajar ini adalah memfasilitasi mahasiswa dalam pembelajaran, memperluas pengetahuan, materi mudah diakses serta meningkatkan motivasi mahasiswa. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah modul.

Modul merupakan bagian dari bahan ajar yang disusun secara sistematis. Modul memuat satu paket pengalaman belajar yang terencana dan disusun agar mahasiswa menguasai tujuan belajar yang spesifik (Gunawan, 2022). Modul dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu cetak dan non cetak. Modul dengan bentuk cetak tampilannya berupa kertas yang berisi informasi tercetak, dijilid dan diberi *cover*, sedangkan modul dengan bentuk non cetak berkaitan dengan teknologi dan digital.

Alasan pemilihan modul pada pengembangan penelitian ini adalah modul dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri sehingga mahasiswa dapat belajar secara otodidak, modul juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi, sehingga dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar mahasiswa, selain itu modul juga dapat digunakan dalam bentuk digital, sehingga dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Modul elektronik (e-modul) merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak (Sugihartini dan Jayanta, 2017). E-modul dapat menjadi bahan ajar yang efektif karena e-modul ini dapat mudah digunakan di mana dan kapan pun mahasiswa berada, sehingga cocok digunakan pada pembelajaran dengan sistem hibrida. E-modul menjadi sebuah inovasi baru yang cocok dengan proses pembelajaran di kelas dan di rumah. Switrayni et al., (2022) mengatakan e-modul sangat efisien digunakan ketika pembelajaran dilaksanakan secara luring karena dapat digunakan sebagai bahan presentasi yang interaktif oleh guru di kelas sehingga pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan.

E-modul dapat dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva. Switrayni et al., (2022) mengatakan pembuatan e-modul dengan canva ini sangat baik untuk mendorong kreativitas, meningkatkan kolaborasi, efektif dan efisien. Khulafiyah et al., (2022) mengatakan e-modul pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva yakni dapat membantu guru dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan inovatif dalam rangka

menghadapi pendidikan 4.0 dan *society* 5.0 nantinya.

Alasan pemilihan aplikasi canva untuk pengembangan ini adalah karena aplikasi canva memiliki beragam *template* yang sudah dirancang baik, sehingga memudahkan dalam membuat e-modul, selain itu terdapat berbagai pilihan *font*, warna, dan ikon yang dapat digunakan untuk membuat e-modul yang menarik, serta dapat digunakan dalam bentuk aplikasi atau *website*. Tidak hanya itu aplikasi canva ini dapat digunakan secara gratis, sehingga tidak memerlukan biaya tambahan untuk membuat e-modul.

Canva khususnya untuk pendidikan adalah fitur tambahan untuk pembelajaran dari canva, yang interaktif, pembelajaran menyeluruh, dan proses pembelajaran bisa dilakukan secara virtual (Switrayni et al., 2022). Berdasarkan hasil penelitian Irkhamni et al., (2021) dikatakan bahwa canva sebagai media pembelajaran matematika berupa e-modul dapat menguatkan minat belajar peserta didik. Begitu pula dengan penelitian Sari dan Fitriani (2022) yang mengatakan bahwa bahan ajar e-modul berbasis canva membuat peserta didik aktif.

E-modul berbasis canva yang dikembangkan didesain sedemikian rupa agar terlihat menarik, diberikan grafik, animasi, gambar atau video, sehingga mahasiswa dapat menangkap dan mengingat materi tersebut dan memudahkannya untuk belajar secara mandiri serta mudah menerima dalam mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari.

E-modul berbasis canva ini menjadi salah satu pilihan bagi para peneliti yang ingin mengembangkan bahan ajar. Bahkan untuk saat ini sudah banyak peneliti yang mengembangkan produk dengan menggunakan e-modul berbasis canva.

Pengembangan e-modul berbasis canva pada penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Hasil penelusuran dari berbagai sumber, seperti *google*, *google scholar*, *google book*, *open library* dan *researchgate* bahwa belum pernah ada pengembangan e-modul berbasis canva untuk materi gizi balita, kemudian ditemukan e-modul yang diterbitkan oleh kementerian kesehatan republik Indonesia yang berjudul gizi dalam daur kehidupan. E-modul yang ditulis Pritasari et al. (2017) ini berisi tentang konsep dan prinsip gizi dari berbagai kalangan umur, sedangkan e-modul yang dikembangkan hanya berfokus pada materi gizi anak

balita saja. Kelebihan dari e-modul yang dikembangkan ini, yaitu e-modul yang digunakan dapat diakses di mana pun dan kapan pun, e-modul dapat digunakan melalui laptop atau pun *smartphone*, terdapat latihan soal beserta hasil skor, dan kunci jawaban serta dapat digunakan secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Gizi Balita Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Kuliah Gizi Terapan”. Hasil dari penelitian ini peneliti berharap mahasiswa dapat lebih mudah dan termotivasi dalam mempelajari materi gizi balita sehingga pengetahuan yang dipelajarinya dapat diaplikasikan untuk membantu permasalahan gizi balita.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam mengembangkan bahan ajar e-modul gizi balita berbasis aplikasi canva pada mata kuliah gizi terapan, yaitu:

1. Bahan ajar yang digunakan masih menggunakan bahan ajar konvensional dan *powerpoint*.
2. Bahan ajar terlalu monoton dengan terlalu banyak tulisan.
3. Bahan ajar yang digunakan oleh dosen kurang menarik perhatian saat belajar.
4. Bahan ajar pada materi gizi balita kurang sesuai di era digital.
5. Pengembangan bahan ajar e-modul gizi balita berbasis aplikasi canva pada mata kuliah gizi terapan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, pembatasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar e-modul gizi balita berbasis aplikasi canva pada mata kuliah gizi terapan.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar e-modul gizi balita berbasis aplikasi canva pada mata kuliah gizi terapan?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar e-modul gizi balita berbasis aplikasi canva pada mata kuliah gizi terapan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai adalah:

1. Mengembangkan bahan ajar e-modul gizi balita berbasis aplikasi canva pada mata kuliah Gizi Terapan.
2. Mengetahui kelayakan bahan ajar e-modul gizi balita berbasis aplikasi canva pada mata kuliah Gizi Terapan.

1.6. Manfaat Penelitian

Bahan ajar yang dibuat pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, di antaranya :

1. Bagi lembaga
Dapat menjadi tambahan pustaka bagi program studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta
2. Bagi penulis
Dapat memberikan pengalaman dalam membuat bahan ajar yang interaktif dan pengalaman dalam menyusun desain pembelajaran.
3. Bagi pembaca
Dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan menjadi salah satu referensi bahan ajar untuk dosen Gizi Terapan.