

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting yang sangat dibutuhkan bagi individu, masyarakat dan negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Burhanudin, 2017). Pendidikan bisa dianggap sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, pembentukan dalam kepribadian dengan mempertimbangkan segala aspek yang terlibat, hal tersebut merupakan suatu tahap yang penting untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu ataupun masyarakat (Rahmi dkk., 2019) . Namun seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat dikalangan masyarakat. Hal ini menimbulkan semakin banyaknya masyarakat memanfaatkan teknologi salah satunya di dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran dunia pendidikan sangat banyak memanfaatkan teknologi, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran (Sukmawati, 2022).

Jalinus & Ambiyar (2016) menyebutkan, bahwa media pembelajaran adalah suatu elemen yang dapat digunakan sebagai perantara atau sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media yang diterapkan dalam konteks ini bisa mencakup perangkat lunak (*software*) atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi untuk menyajikan isi materi dari sumber pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran ini kemudian secara positif mampu membantu dalam proses pembelajaran agar dapat membuat proses pembelajaran menjadi optimal (Mulyanto & Mustadi, 2023). Selanjutnya, Gerlach dan Ely (dalam Arsyad

A., 2017) memberikan pemahaman secara garis besar mengenai media pembelajaran yang diartikan sebagai penggabungan unsur manusia, materi dan peristiwa yang membentuk suatu konteks untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan atau sikap. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft Office PowerPoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk alat bantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan mudah (Rusman dkk., 2012).

Media *PowerPoint* kemudian menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak dan mudah digunakan. Media pembelajaran ini jauh bersifat lebih menonjol karena kemampuannya untuk memberikan pengalaman interaktif yang lebih besar dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan audiens secara tidak langsung diajak untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran berlangsung (Mulyanto & Mustadi, 2023). Perkembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif telah mencapai tingkat kelayakan yang tinggi dan berperan penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media interaktif juga dapat meningkatkan kemudahan mahasiswa dalam memahami konsep yang disampaikan dalam mata kuliah yang diajarkan (Nurkhodri & Dafit, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa angkatan 2019 pada hari Senin, 15 Mei 2023 yang pembelajarannya berada dalam kondisi Pandemi Covid-19. Mereka menyampaikan bahwa mata kuliah Kuliner Eropa khususnya pada materi *Main Course* kurang dipahami secara optimal karna kendala jaringan, selain itu tampilan dari *PowerPoint* juga kurang menarik. Dukungan untuk hal ini

juga dapat ditemukan melalui hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa angkatan 2021 yang menyampaikan bahwa materi *Main Course* yang disajikan dalam *PowerPoint* kurang menarik sehingga minat belajar dari mahasiswa kurang. Sehingga diperlukannya media pembelajaran seperti penggunaan media berbasis *PowerPoint* yang menarik dan mengajak mahasiswa lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jika dipandang dari sudut pendidikan, keberadaan materi *Main Course* memegang peran yang sangat penting dalam Mata Kuliah Kuliner Eropa. Hal ini dikarenakan *Main Course* yang merupakan hidangan atau makanan utama yang berperan penting untuk keseimbangan menu. Dengan adanya materi *Main Course* dapat mengajarkan mahasiswa bagaimana menyusun hidangan dengan memperhatikan keseimbangan bahan yang akan digunakan. Selain itu hidangan *Main Course* ini memiliki teknik memasak yang kompleks. Dimana persiapan hidangan *Main Course* membutuhkan berbagai teknik memasak seperti merebus, membakar, menggoreng, memanggang, merebus, dan menumis. Dengan hal tersebut dapat mengajarkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan memasak yang lebih mendalam. Hidangan *Main Course* biasanya menjadi fokus utama dalam suatu menu pada industri. Hal ini dapat mengajarkan mahasiswa untuk memahami aspek manajerial dan pelayanan yang terlibat dalam menyajikan hidangan di industri.

Materi kuliah *Main Course* dalam Mata Kuliah Kuliner Eropa memiliki signifikansi yang kuat dalam pengembangan keahlian mahasiswa dalam industri kuliner. Mahasiswa yang memahami dan terampil dalam mempersiapkan *Main Course* Eropa memiliki dasar yang kuat untuk menciptakan hidangan yang lezat

dan berkesan, yang sangat penting dalam industri kuliner. Pemahaman mengenai materi *Main Course* juga mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi persaingan dalam industri kuliner yang terus berkembang. Mengingat bahwa *Main Course* sering kali menjadi fokus dalam menu restoran, keterampilan dalam mempersiapkan hidangan utama Eropa meningkatkan peluang kerja dan kredibilitas para lulusan di dunia kuliner.

Selain itu, banyak pekerjaan di industri kuliner yang membutuhkan keterampilan khusus dalam memasak *Main Course*. Dengan adanya materi *Main Course* dapat membekali mahasiswa materi dan keterampilan yang nantinya diperlukan untuk di dunia kerja industri kuliner. Dengan demikian, materi *Main Course* dalam Mata Kuliah Kuliner Eropa memiliki nilai yang signifikan dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan mahasiswa, serta dalam mempersiapkan mereka untuk sukses dalam industri kuliner yang beragam dan dinamis.

Berdasarkan pemaparan di atas, penyusunan materi *Main Course* guna memperdalam pemahaman mahasiswa sangat dibutuhkan. Kehadiran *PowerPoint* sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi sebuah solusi yang layak untuk dikembangkan. *PowerPoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk alat bantu dalam menyusun sebuah presentasi karena terdapat fasilitas pembuatan *slide* untuk menampung point pembahasan dari materi yang akan disampaikan, selain itu juga terdapat menu-menu dan *tools* (alat-alat) yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan serta meningkatkan materi pembelajaran yang menarik dan menghibur (Rusman dkk., 2012).

Menariknya, pada era digital semakin banyak aplikasi yang mampu

menunjang para pengajar untuk mengembangkan media *PowerPoint* menjadi lebih menarik, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Dengan bantuan aplikasi *Canva* dapat membuat tampilan dari *PowerPoint* menjadi interaktif, karena aplikasi *Canva* merupakan aplikasi yang didalamnya terdapat berbagai desain atau *template* salah satunya untuk presentasi. Aplikasi *Canva* merupakan alat bantu kreativitas dan gabungan untuk semua media yang menyediakan berbagai fitur kreatif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik.

Aplikasi *Canva* menawarkan berbagai keunggulan dalam pembuatan presentasi *PowerPoint* interaktif. Alat ini mempermudah proses desain dengan koleksi *template* yang kaya dan mudah disesuaikan, serta integrasi yang mulus dengan elemen-elemen interaktif seperti *hyperlink*, tombol navigasi, dan animasi yang dapat menarik perhatian audiens. Aplikasi *Canva* memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keahlian untuk membuat presentasi yang menarik dengan cepat. Selain itu, fitur kolaborasi dan berbagi (*share*) yang kuat memungkinkan tim untuk bekerja bersama dalam waktu yang bersamaan, memungkinkan kolaborasi yang efisien. Ini membuat aplikasi *Canva* menjadi alat yang sangat efektif untuk menciptakan presentasi *PowerPoint* interaktif yang profesional dan menarik bagi pengajar.

Evi & H.W, (2016) *PowerPoint* interaktif merupakan tampilan *slide* yang disusun dengan interaktif dan menggunakan menu sehingga dapat menampilkan *feedback* yang telah di rancang. Menurut (Putri & Rezkita, 2019) *PowerPoint* dapat dijadikan media pembelajaran interaktif karena menyediakan fasilitas pendukung seperti *hyperlink*, dengan adanya penambahan animasi, *video*, gambar, musik, dan

pembuatan soal evaluasi melalui *Visual Basic for Applications* (VBA). Sehingga penggunaan dari aplikasi *Canva* sangat cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, karena terdapat fasilitas *hyperlink*, penambahan animasi, *video*, gambar, musik yang dimaksud.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *PowerPoint* dengan menggunakan aplikasi *Canva* dipandang layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar pada Mata Kuliah Kuliner. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah dipaparkan, penulis ingin membahas topik pengembangan yang difokuskan pada “Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner”, tujuan penulis membahas topik ini agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri di mana pun baik dikelas maupun diluar kelas melalui materi yang disampaikan pada *PowerPoint* interaktif. Penulis pada pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (tahap perencanaan), *Development* (hasil desain produk), *Dissemination* (penyebarluasan). Hasil dari penelitian ini berupa perangkat lunak atau *software* yang dapat disimpan dan dibuka dengan *smartphone*, komputer atau laptop yang nantinya diharapkan keinginan dan niat dari mahasiswa tinggi untuk memperhatikan materi yang disajikan dan mempelajari kembali materi yang sudah disampaikan karena media pembelajaran yang digunakan sudah dibuat menyenangkan dan semenarik mungkin sehingga tidak membuat mahasiswa cepat bosan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat

diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Dosen mengalami kesulitan pada saat mengajar Mata Kuliah Kuliner Eropa karena kurangnya keefektifan dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Media *PowerPoint* yang digunakan saat menyajikan materi *Main Course* pada Mata Kuliah Kuliner Eropa oleh dosen kurang interaktif dan kurang menarik.
3. Mahasiswa kurang fokus saat mengikuti pembelajaran Mata Kuliah Kuliner Eropa yang sedang berlangsung.
4. Belum adanya penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam Mata Kuliah Kuliner Eropa khususnya *Main Course* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini terfokus pada tujuan yang akan dicapai maka batasan masalah penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa khususnya materi *Main Course* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Beranjak dari pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa khususnya *Main Course* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa khususnya *Main Course* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa khususnya *Main Course* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa khususnya *Main Course* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan pemikiran mengenai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya pemanfaatan media *PowerPoint* dalam dunia pendidikan dan sebagai sumber referensi dalam pembelajaran Mata Kuliah Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Selain itu juga menjadi sumber referensi penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media *PowerPoint*.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Penulis**

Mendapat pengalaman dan menambah keterampilan dalam merancang media pembelajaran *PowerPoint* yang menarik dan dapat diterapkan pada Mata Kuliah Eropa.

**b. Bagi Mahasiswa**

Dapat menjadi sumber belajar yang menarik serta mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar khususnya Mata Kuliah Kuliner Eropa.

**c. Bagi Dosen**

- 1) Dapat menjadi panduan dan alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan motivasi dan kreativitas belajar mahasiswa dalam pembelajaran Mata Kuliah Kuliner Eropa.
- 2) Dapat mempermudah dan mendukung aktivitas dosen dalam menyampaikan materi saat pembelajaran praktik khususnya mengenai *Main Course* pada Mata Kuliah Kuliner Eropa.

**d. Bagi Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner**

- 1) Memberi masukan dan ide bagi Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dalam mengembangkan dan menyempurnakan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Dapat menghasilkan media pembelajaran baru bagi Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang lebih efisien berupa *PowerPoint*.