

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring waktu berlalu, pengetahuan terus berkembang dan inovasi baru diperkenalkan yang menjadi pengingat akan peradaban. Dunia telah memasuki era digital, di mana kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berdampak signifikan pada banyak aspek kehidupan sehari-hari. Hampir setiap sektor, termasuk pendidikan, menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas. Dalam konteks ini, pendidikan itu sendiri memainkan peran penting dalam meningkatkan standar hidup manusia. Fungsinya tidak terbatas pada transfer pengetahuan tetapi juga mencakup proses pengembangan aspek yang mendukung pertumbuhan setiap orang secara menyeluruh dan berkelanjutan (Rahmi et al., 2019). Kemajuan teknologi dan pengetahuan di era digital meningkatkan sumber daya dan media pembelajaran. Berbagai media tersedia, mulai dari buku teks, modul, presentasi digital, gambar, animasi, video, dan bahkan perangkat lunak pembelajaran.

Salah satu dampak utama teknologi dalam pendidikan adalah munculnya materi pembelajaran digital yang lebih interaktif dan ramah pengguna, yang sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien karena memungkinkan siswa mengakses materi secara real time dan di lokasi yang sama, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Namun demikian,

pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala. Penelitian oleh Sulistyaningsih et al. (2024) menunjukkan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada faktor-faktor seperti keterampilan pendidik dalam mengoperasikan teknologi, kesiapan peserta didik, serta dukungan infrastruktur yang memadai. Selain itu, tantangan seperti keterbatasan akses dan kesenjangan digital masih menjadi hambatan signifikan dalam penerapan media berbasis teknologi di lingkungan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pandangan Arikarani & Amirudin, (2021) implementasi teknologi digital dalam proses pembelajaran merupakan tonggak penting dalam upaya mewujudkan revolusi pendidikan. Inisiatif ini menuntut inovasi, kreativitas, ketekunan, dan kesiapan dalam menghadapi dinamika pengetahuan yang terus berkembang di era digital.

Pendidik memiliki tanggung jawab untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran mereka. Media ini membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa (A. P. Wulandari et al., 2023). Dengan memanfaatkan media pendidikan yang tepat, siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi yang diajarkan. Media pendidikan itu sendiri berfungsi sebagai alat untuk membantu menjelaskan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur secara lebih terstruktur dan dapat dipahami. Tujuan pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan konteks, memperkuat motivasi belajar, serta membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi secara optimal. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi turut mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Shintawati, 2016).

Salah satu metode pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah melalui media pembelajaran interaktif. Media ini mencakup berbagai elemen, seperti teks, gambar, dan animasi. Siswa dapat terlibat aktif dengan konten pembelajaran, sehingga mereka lebih memahami proses dan materi yang diajarkan (Aisyah et al., 2024). Karakteristik utama dari media pembelajaran interaktif adalah adanya interaktivitas yang memungkinkan siswa untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan fitur ini, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, efektif, dan efisien. Siswa didorong untuk berpartisipasi secara aktif daripada pasif, yang membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan kejuruan berperan strategis dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pendidikan kejuruan menitikberatkan pada penguasaan keterampilan praktis yang dibutuhkan siswa untuk menghadapi dunia kerja. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk mendukung pemahaman konseptual dan penerapan keterampilan secara langsung dan praktis. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan kejuruan merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan terapan di bidang tertentu. Di era digital saat ini, media pembelajaran interaktif telah muncul sebagai inovasi yang berpotensi meningkatkan mutu pendidikan kejuruan. Melalui pemanfaatan teknologi multimedia, penyajian materi dapat dibuat lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Restu Putra, (2023) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Model *Canva* pada Kompetensi Mahasiswa Teknik Bangunan ini menggunakan

pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam tentang dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi multimedia interaktif memberikan pengaruh positif memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa. Dengan adanya elemen visual, animasi, dan interaktivitas, mahasiswa lebih mudah memahami konsep yang kompleks, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan teknis yang lebih baik. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pendidikan vokasi, terutama dalam bidang yang membutuhkan pemahaman teknis dan keterampilan terapan. Siswa akan lebih mudah memahami dan menerapkan materi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih visual dan interaktif. Karena ini, integrasi teknologi dalam pendidikan kejuruan harus selalu ditekankan. Ini sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan relevan dengan standar industri.

Salah satu institusi yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan adalah Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha. Salah satu mata kuliah yang diajarkan adalah Kuliner Asia, yang memberikan pemahaman tentang berbagai hidangan khas dari negara-negara di Asia. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa mempelajari berbagai aspek kuliner Asia, termasuk sejarah, teknik memasak, serta bahan-bahan yang digunakan dalam berbagai hidangan khas dari negara–negara di wilayah Asia. Mata kuliah ini diampu

oleh ibu dosen Dr. Ni Wayan Sukerti, S.Pd, M.Pd yang memiliki kompetensi di bidang kuliner.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui wawancara pada 6 Februari 2025 dengan dosen pengampu mata kuliah Kuliner Asia, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah: (1) belum tersedia media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi secara lebih mendalam, (2) kurangnya bahan ajar digital yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri dengan fleksibilitas tinggi, (3) Materi terkait kuliner dari negara-negara seperti Laos, Kamboja, dan Vietnam masih terbatas, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat memperkaya pemahaman mahasiswa mengenai kuliner khas dari negara-negara tersebut. Hal ini berdampak pada kurangnya partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran, karena mereka kesulitan memahami keunikan bahan, teknik memasak, dan karakteristik hidangan dari wilayah Asia Tenggara tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui kuesioner kepada 33 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang telah mengambil mata kuliah Kuliner Asia, ditemukan beberapa hasil sebagai berikut: (1) tingkat pemahaman materi, 42,4% mahasiswa merasa materi hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam mudah dipahami dan 57,6% mahasiswa merasa materi tersebut sulit dipahami, (2) 69,7% mahasiswa terbiasa menggunakan *PowerPoint* dalam perkuliahan dan 36,4% mahasiswa menggunakan makalah sebagai sumber pembelajaran, (3) 81,9% mahasiswa merasa kekurangan variasi sumber belajar pada mata kuliah Kuliner Asia, khususnya materi hidangan Laos, Kamboja, dan

Vietnam. (4) 97% mahasiswa setuju bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah Kuliner”Asia, khususnya materi hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam, (5) 90,9% mahasiswa lebih menyukai metode belajar dengan media pembelajaran yang interaktif, (6) 93,9% mahasiswa setuju bahwa pengembangan *PowerPoint* yang lebih interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, (7) 56,3% mahasiswa belum pernah melakukan praktik pengolahan hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam, (8) 97% mahasiswa merasa bahwa variasi media pembelajaran mempengaruhi motivasi mereka untuk mencoba membuat hidangan melalui praktikum.

Dari hasil angket ini, dapat dinyatakan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap materi hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam, namun masih menghadapi kendala dalam pemahaman karena keterbatasan variasi media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital, menjadi kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah Kuliner Asia.

Untuk mengatasi permasalahan ini, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan suatu keharusan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hasil wawancara dengan dosen pengampu menunjukkan bahwa kompetensi dasar yang masih perlu dikembangkan adalah pemahaman mahasiswa terhadap hidangan Asia Tenggara, khususnya dari negara Laos, Kamboja, dan Vietnam. Hal ini disebabkan karena materi dari ketiga negara tersebut belum banyak dipelajari secara mendalam, sehingga mahasiswa kurang memahami keunikan bahan, teknik memasak, maupun karakteristik

hidangannya. Kondisi ini juga berdampak pada rendahnya partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Sebagai media alternatif, *PowerPoint* interaktif memiliki kemampuan untuk menyampaikan konten pembelajaran. Dengan menggabungkan berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Azmi et al., 2024). Menurut Jerika & Lestari (2022), penggunaan *PowerPoint* interaktif terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena elemen visual dan interaksinya mampu menarik perhatian serta memudahkan pemahaman. *PowerPoint* interaktif dapat digunakan dengan berbagai cara, baik untuk pendidikan jarak jauh maupun tatap muka. Hal ini memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dari lokasi mana saja. Pemilihan media ini juga didasarkan pada karakteristik materi yang dikembangkan. Materi kuliner Laos, Kamboja, dan Vietnam memiliki kekhasan dalam hal visualisasi hidangan, bahan makanan, alat masak, serta teknik pengolahan. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menyampaikan informasi secara visual dan kontekstual, serta memadukan elemen gambar, teks, video, dan navigasi interaktif secara efektif agar materi lebih mudah dipahami dan menarik untuk dipelajari.

Menariknya, di era digital saat ini, terdapat berbagai aplikasi yang tersedia untuk membantu guru merancang presentasi *PowerPoint* yang lebih menarik dan efektif, salah satunya adalah *Canva*. Dengan *Canva*, presentasi *PowerPoint* dapat dirancang lebih interaktif karena aplikasi ini menawarkan beragam desain dan templat, termasuk yang dirancang khusus untuk presentasi (Ningrum, 2024). *Canva* adalah platform desain yang berani yang menawarkan berbagai template untuk

membuat produk visual termasuk poster, infografis, presentasi, logo, video, dan contoh buku. Selain itu, *Canva* terintegrasi dengan akun media sosial pengguna, sehingga memudahkan berbagi konten. *Canva* digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan berbagai desain yang tersedia (Resmini et al., 2021).

Adapun kelebihan dari aplikasi *Canva* menurut Tanjung & Faiza, (2019) yaitu (1) *Canva* menawarkan beragam pilihan desain grafis, animasi, templat, dan tata letak halaman yang menarik, (2) Keberadaan banyak fitur, seperti seret dan lepas (*drag and drop*) yang memudahkan desain, memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran, (3) membantu menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran karena proses desainnya praktis dan mudah, (4) siswa dapat mengakses kembali materi pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru melalui *Canva*, sehingga bisa dipelajari ulang kapan saja, (5) *Canva* memiliki kualitas gambar yang baik, dan *slide* yang dibuat bisa langsung dicetak dengan ukuran yang sudah disesuaikan secara otomatis, (6) guru bisa berkolaborasi dengan rekan lainnya dalam mendesain media pembelajaran serta membentuk tim desain untuk berbagi materi, (7) media pembelajaran dapat dibuat kapan saja, tidak hanya menggunakan laptop, tetapi juga melalui ponsel, sehingga lebih fleksibel. Dengan kelebihan ini, *Canva* menjadi alat yang sangat membantu dalam proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* menjadi suatu kebutuhan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pada mata kuliah Kuliner Asia, khususnya dalam materi hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam. Media pembelajaran ini

diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar dan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbasis *Canva* Untuk Materi Hidangan Asia Tenggara pada Mata Kuliah Kuliner Asia”.

Pengembangan media pembelajaran ini akan menggunakan model 4D, yang merupakan metode umum untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Arkadiantika et al., 2020). Prosesnya terdiri dari empat tahap utama yaitu: (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan), dan (4) *Disseminate* (Penyebaran). Hasil dari penelitian ini berupa Web *PowerPoint* interaktif yang dapat diakses melalui *smartphone*, komputer, atau laptop. Diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa untuk memperhatikan materi serta mempelajarinya kembali. Dengan desain yang nyaman dan menarik, media ini dirancang agar mahasiswa tetap tertarik dan tidak cepat merasa bosan saat belajar.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam Mata Kuliah Kuliner Asia masih kurang interaktif dan kurang menarik bagi mahasiswa.

2. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam, karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif dalam proses belajar.
3. Ketersediaan sumber belajar yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami konsep teori dan praktik hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam masih terbatas.
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dirancang khusus untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Mata Kuliah Kuliner Asia, khususnya materi hidangan dari Laos, Kamboja, dan Vietnam.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas dan agar penelitian ini terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka batasan masalah dalam penelitian ini akan mengkaji permasalahan nomor 4, yaitu penelitian ini hanya mencakup pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* dengan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini terbatas pada hidangan khas dari Laos, Kamboja, dan Vietnam, dalam Mata Kuliah Kuliner Asia. Penelitian ini akan mengkaji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli dan mendeskripsikan respon dari mahasiswa terkait *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* untuk materi hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam, pada Mata Kuliah Kuliner Asia dengan menggunakan model pengembangan 4D?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli?
- 3) Bagaimana respon mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* untuk materi hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam, pada Mata Kuliah Kuliner Asia?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* untuk materi hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam, pada Mata Kuliah Kuliner Asia dengan menggunakan model pengembangan 4D.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berdasarkan validasi ahli.
3. Mendeskripsikan respon mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* untuk materi hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam, pada Mata Kuliah Kuliner Asia.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran digital.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi serta meningkatkan minat dalam merancang materi yang lebih menarik dan interaktif.

#### b. Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat memperoleh media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
2. Mempermudah mahasiswa dalam memahami konsep dan teknik pengolahan hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam.

#### c. Bagi Dosen

1. Mempermudah dosen dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
2. Menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa saat ini.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner

1. Memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang dapat diterapkan dalam Mata Kuliah Kuliner Asia.
2. Menjadi salah satu pedoman dalam pengembangan metode teknologi di bidang Pendidikan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* yang dapat memperkaya proses pembelajaran tentang hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam. Media pembelajaran ini dirancang dengan memperhatikan aspek visual dan interaktivitas untuk menarik minat mahasiswa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Produk ini diharapkan mampu memberikan informasi menyeluruh mengenai hidangan-hidangan tersebut dengan cara yang menarik dan interaktif, serta mendukung peningkatan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam mempelajari kuliner Asia.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini penting untuk memenuhi tuntutan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis digital, terutama dalam konteks kuliner Asia. Seiring dengan perkembangan teknologi, sebagian besar materi kuliner Asia dalam mata kuliah ini masih disampaikan menggunakan metode konvensional seperti makalah dan presentasi teks, yang cenderung kurang menarik dan tidak memanfaatkan potensi media digital secara maksimal. Dengan menggunakan *PowerPoint* berbasis *Canva* yang lebih dinamis dan

visual, media ini akan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Melalui elemen desain visual dan fitur interaktivitas, diharapkan media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa, serta mempermudah mereka dalam memahami dan mengaplikasikan materi terkait hidangan-hidangan dari Laos, Kamboja, dan Vietnam.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran ini diasumsikan dapat meningkatkan pemanfaatan media digital oleh dosen dan mahasiswa. Penggunaan *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* yang mengintegrasikan video dan kuis diharapkan dapat memperkaya referensi ajar bagi dosen, sekaligus memberikan mahasiswa akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Video digunakan sebagai media pendukung untuk membantu mahasiswa memahami cara memasak hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam secara jelas dan praktis., sedangkan kuis akan membantu menguji pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah dipelajari. Hal ini akan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam bagi mahasiswa dalam memahami kuliner Asia.

Keterbatasan utama dalam pengembangan ini adalah bahwa media hanya akan mencakup materi hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam, tanpa membahas kuliner dari negara Asia lainnya atau topik kuliner yang lebih luas. Hal ini membatasi ruang lingkup dan keberagaman materi yang bisa disampaikan dalam media pembelajaran ini. Selain itu, penyebaran produk ini hanya akan

terbatas pada dosen dan mahasiswa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, mengingat keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk menunjang penyampaian materi ajar secara lebih efisien dan terstruktur. Penggunaan media bertujuan untuk Media pembelajaran berperan dalam memudahkan siswa memahami informasi yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai elemen pendukung dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna, sehingga memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. (Nurhasana, 2020). Berbagai pandangan para ahli terkait pengertian media pembelajaran dikutip dalam (Ani Daniyati et al., 2023) dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Secara etimologis, istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti tengah, perantara, atau penghubung. Sadiman (1993) menjelaskan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses pembelajaran.
- 2) Sadiman (1984) Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar oleh guru atau pendidik untuk membantu peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan

serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar agar tercipta proses belajar dalam diri siswa.

- 3) Menurut *Association of Education Communication and Technology (AECT)*, media mencakup berbagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Sedangkan *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai perangkat yang dapat didengar, dilihat, dibaca, dan dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menunjang efektivitas proses instruksional.
- 4) Gagne dan Briggs (1974) memandang media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan dan membantu siswa memahami serta mengikuti proses belajar dengan lebih mudah.
- 5) Daryanto (2010) menyebut bahwa media pembelajaran mencakup manusia, benda, dan lingkungan sekitar yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan dalam pembelajaran. Penggunaan media bertujuan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta merangsang pemikiran dan perasaan mereka selama kegiatan belajar berlangsung.
- 6) Hamka (2018) Media pendidikan dapat didefinisikan sebagai alat, baik fisik maupun non-fisik, yang dirancang khusus untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Media ini memainkan peran penting dalam menjelaskan materi, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran, serta mendorong siswa untuk terus belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk mendukung penyampaian materi secara lebih efektif. Media berfungsi sebagai jembatan antara

pendidik dan peserta didik, memastikan materi diterima dengan lebih jelas dan menarik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, media juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efisien. Oleh karena itu, pemilihan dan pemanfaatan media yang sesuai sangat krusial untuk keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

#### **2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membantu jalannya proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sanky (dalam Sukmawati, 2022) tujuan media sebagai alat bantu proses pembelajaran adalah untuk

1. Memfasilitasi proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Meningkatkan efisiensi dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Mempertahankan relevansi antara materi pelajaran dan tujuan pembelajaran.
4. Meningkatkan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran.

#### **2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Berdasarkan pendapat Puji, dk (2022) media pembelajaran memiliki berbagai fungsi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan memiliki peran tersendiri sebagai alat bantu yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan elemen yang menyatu dalam keseluruhan proses belajar. Artinya, media tidak berdiri sendiri, melainkan saling

berkaitan dengan komponen lainnya guna menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan.

- 3) Dalam penggunaannya, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Artinya, pemilihan media harus mempertimbangkan kompetensi yang dituju dan materi yang diajarkan.
- 4) Media pembelajaran tidak dimaksudkan sebagai sarana hiburan. Oleh karena itu, penggunaannya tidak boleh hanya untuk menghibur, bermain, atau sekadar menarik perhatian peserta didik.
- 5) Salah satu fungsi media pembelajaran adalah mempercepat pemahaman peserta didik. Dengan bantuan media, siswa dapat lebih mudah dan cepat memahami tujuan serta isi pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Biasanya, hasil belajar yang diperoleh melalui penggunaan media akan lebih lama diingat, sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran.
- 7) Media pembelajaran membantu memberikan landasan yang nyata dalam berpikir, sehingga dapat meminimalisasi permasalahan verbalisme dalam proses belajar.

#### **2.1.1.4 Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Ibrahim, dkk (2022) terdapat berbagai klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli. Meskipun terdapat perbedaan dalam pengelompokan, pada dasarnya, pembagian jenis media pembelajaran memiliki

kesamaan dalam karakteristik dan fungsinya. Beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses pendidikan antara lain:

1) *Media Visual*

Media ini hanya dapat diakses melalui indera penglihatan tanpa adanya unsur suara atau gerakan. Contoh dari media *visual* meliputi gambar, poster, grafik, diagram, dan berbagai bentuk representasi *visual* lainnya yang bersifat statis. Media ini berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep secara lebih jelas melalui tampilan *visual* yang menarik.

2) *Media Audio*

Media *audio* merupakan jenis media yang hanya melibatkan aspek pendengaran dalam penyampaian informasi. Contoh dari media ini mencakup rekaman suara, siaran radio, musik, dan berbagai bentuk komunikasi berbasis suara lainnya. Media *audio* sangat berguna dalam melatih keterampilan mendengarkan serta memberikan pengalaman belajar yang tidak bergantung pada tampilan *visual*.

3) *Media Audio-Visual*

Jenis media ini menggabungkan unsur *visual* dan *audio* sehingga memungkinkan peserta didik menerima informasi melalui dua indera sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan. Contoh dari media *audio-visual* meliputi video pembelajaran, film pendek, animasi, dan presentasi berbentuk *slideshow* yang dilengkapi suara. Media ini efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Secara keseluruhan, ketiga jenis media tersebut memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu pendidik menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan efisien,

sehingga meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar-mengajar.

## **2.1.2 PowerPoint**

### **2.1.2.1 Definisi PowerPoint**

*Microsoft PowerPoint* merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk merancang materi presentasi dalam bentuk *slide*. Sebagai salah satu aplikasi presentasi berbasis komputer, *PowerPoint* memungkinkan pengguna untuk menyusun presentasi secara profesional dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu, aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Program ini pertama kali dikembangkan oleh Dennis Austin dan Bob Gaskins. Pada awalnya, perangkat lunak ini dikenal dengan nama *Presenter* dan dikembangkan oleh perusahaan *Forethought, Inc.* Setelah diambil alih oleh Microsoft, namanya diubah menjadi *PowerPoint*. Saat ini, *PowerPoint* menjadi salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan dalam paket *Microsoft Office*, selain *Microsoft Word* dan *Excel* (Hasanah, 2020).

Secara umum beberapa bagian utama dalam area kerja *PowerPoint* adalah sebagai berikut:

- 1) *Title Bar*, bagian atas jendela yang berisi menu-menu dasar seperti pada Word dan Excel. Di sini Anda akan menemukan *Quick Bar*, nama file dan aplikasi, serta kontrol untuk jendela *PowerPoint*.
- 2) *Ribbon*, menu yang mengelompokkan berbagai fitur dalam tab seperti *Home*, *Insert*, *Design*, *Transition*, *Animation*, *Slide Show*, *Review*, dan *View*. Setiap tab berisi pengaturan berbeda untuk mengedit slide.

- 3) *Slide Pane*, bagian utama untuk menyusun slide presentasi. Bagian tengah adalah tampilan slide yang sedang diedit, sementara panel di sebelah kiri menampilkan pratinjau (*preview*) dari semua slide. Ada juga area di bagian bawah untuk menambahkan catatan.
- 4) *Status Bar*, terletak di bagian bawah layar, menampilkan informasi penting seperti jumlah slide, tema yang digunakan, pengaturan bahasa, opsi tampilan, dan menu *zooming* (Mayasari, 2018).

#### 2.1.2.2 Pengertian Interaktif

Istilah interaktif dalam konteks umum merujuk pada sifat saling melakukan aksi atau saling aktif, sebagaimana dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Dalam dunia pendidikan, istilah ini berkembang menjadi konsep penting dalam media pembelajaran. Menurut Pramesti dkk., (2021) media interaktif merupakan media yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dengan materi melalui fitur-fitur seperti hyperlink dan animasi. Interaktivitas dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan juga memiliki peran dalam memilih, merespons, serta mengontrol alur pembelajaran (Firdian & Maulana, 2018). Selanjutnya, menurut Zulham dan Sulisworo (2022), multimedia interaktif adalah media berbasis aplikasi yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif, menjawab pertanyaan, dan menyesuaikan jalur pembelajaran sesuai preferensi masing-masing.

### 2.1.2.3 *PowerPoint* Interaktif

*PowerPoint* interaktif merupakan sebuah media yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi dan pengetahuan secara lebih menarik dan dinamis. Media ini berbentuk *slide* interaktif yang berisi materi pembelajaran, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar. Sebagai program berbasis multimedia, *PowerPoint* dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang memungkinkan pengguna untuk mengolah teks, warna, gambar, serta animasi sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas mereka. Dengan fitur-fitur tersebut, *PowerPoint* interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik melalui tampilan yang lebih *visual* dan interaktif (Titin & Kurnia, 2022). Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif merupakan sebuah sistem atau platform yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi digital dan fitur interaktif. Media ini memanfaatkan internet dan *website* sebagai sarana utama, memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar, materi ajar, serta berinteraksi secara daring dalam lingkungan pembelajaran yang lebih fleksibel.

### 2.1.2.4 Manfaat *PowerPoint* Interaktif

Menurut Muthoharoh dalam (Sukmawati, 2022) pemanfaatan *PowerPoint* dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

- 1) *Personal Presentation*, merujuk pada penggunaan *PowerPoint* sebagai alat bantu presentasi dalam pembelajaran konvensional, seperti kegiatan belajar mengajar, perkuliahan, pelatihan, seminar, dan workshop. Dalam bentuk ini,

*PowerPoint* berfungsi sebagai media pendukung visual yang masih bergantung pada keberadaan pendidik secara langsung.

- 2) *Stand Alone*, memungkinkan *PowerPoint* dikembangkan menjadi media pembelajaran mandiri yang bersifat interaktif. Meskipun tingkat interaktivitasnya tidak setinggi media berbasis aplikasi khusus, *PowerPoint* tetap dapat diprogram untuk memberikan umpan balik otomatis kepada peserta didik. Misalnya, melalui kuis interaktif atau latihan soal yang langsung memberikan informasi benar atau salah, sehingga mendorong partisipasi aktif meskipun tanpa pendampingan langsung dari pengajar.
- 3) *Web Based*, mengandalkan kemampuan *PowerPoint* untuk dipublikasikan dalam format HTML atau file berbasis web, sehingga dapat diakses melalui browser dan terintegrasi dengan jaringan internet. Fitur ini memungkinkan distribusi materi secara lebih luas dan fleksibel, serta mendukung pembelajaran jarak jauh dengan aksesibilitas yang lebih tinggi.

#### **2.1.2.5 Kelebihan *PowerPoint* Interaktif**

*PowerPoint* interaktif memiliki berbagai kelebihan dalam pembelajaran. Media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, membuat mereka lebih aktif, percaya diri, kreatif, serta bertanggung jawab. Selain itu, *PowerPoint* interaktif juga membantu membangkitkan motivasi siswa untuk memahami lebih banyak informasi karena penyajian *visualnya* mudah dipahami (Febrian Syah et al., 2023). Sependapat dengan Maenah, dkk (2024) keunggulan lain dari *PowerPoint* interaktif adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan pendekatan yang lebih *visual* dan interaktif, siswa lebih

tertarik untuk mengeksplorasi materi dan memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, media ini dapat disesuaikan dengan berbagai metode pembelajaran, baik secara mandiri maupun kolaboratif, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan inovatif.

Menurut Kamil, (2019) *PowerPoint* interaktif memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

- 1) Praktis dan dapat digunakan untuk berbagai ukuran kelas.
- 2) Membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
- 3) Menyajikan materi dengan cara yang menarik dan tidak membosankan melalui variasi warna, huruf, dan animasi, baik dalam bentuk teks, gambar, maupun foto.
- 4) Menggabungkan elemen *visual* seperti gambar, warna, animasi, dan suara, sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- 5) Memudahkan tenaga pendidik karena mereka tidak perlu menjelaskan terlalu banyak materi secara langsung.

Dengan kelebihan-kelebihan tersebut, *PowerPoint* interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **2.1.3 Pengembangan Media *PowerPoint***

Dikutip dari E. Wulandari, (2022) beberapa hal yang dapat diterapkan dalam merancang desain slide *PowerPoint* interaktif agar lebih menarik, serta efektif dalam menyampaikan materi secara jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. meliputi:

- 1) Judul *slide* harus dirancang agar singkat, padat, serta mampu menarik perhatian peserta didik. Judul yang menarik akan mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan disampaikan.
- 2) Perencanaan desain *slide*, sebelum menuliskan isi materi, perencanaan desain *slide* perlu dilakukan terlebih dahulu. Pemilihan jenis *font*, warna tema, latar belakang, serta teks harus disesuaikan agar menciptakan tampilan yang harmonis dan seimbang. Selain itu, kontras antara warna latar belakang dan teks perlu diperhatikan agar tulisan tetap jelas dan mudah dibaca.
- 3) Jenis *font* memiliki pengaruh besar terhadap daya tarik dan keterbacaan suatu *slide*. Disarankan untuk menggunakan *font* yang sederhana dan mudah dibaca, seperti *Helvetica* atau *Arial*. Hindari penggunaan *font* yang terlalu rapat atau menyempit, serta atur spasi antar teks agar tampilan tetap rapi dan nyaman untuk dibaca.
- 4) Jumlah *slide* harus disesuaikan dengan kebutuhan agar tidak terlalu berlebihan. *Slide* yang terlalu banyak dapat mengurangi efektivitas penyampaian materi dan menyebabkan kejenuhan bagi peserta didik.
- 5) Elemen *visual*, seperti gambar, grafik, atau tabel, perlu digunakan secara tepat dan relevan dengan materi yang disampaikan. Penggunaan gambar yang berlebihan dapat membuat tampilan *slide* menjadi terlalu penuh dan mengurangi fokus pada inti pembelajaran. Sebaliknya, grafik dan tabel yang informatif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Setelah seluruh *slide* selesai dibuat, perlu dilakukan pengecekan kembali terhadap ejaan, tata bahasa, serta kesesuaian dengan kaidah kebahasaan yang benar.

Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan dapat lebih efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.

Sedangkan menurut Vinet & Zhedanov (dalam Ningrum, 2024) *PowerPoint* yang baik harus memenuhi tiga aspek utama, yaitu aspek materi, media pembelajaran, dan desain.

#### 1) Aspek Materi

Aspek ini berkaitan dengan kualitas isi pembelajaran yang disajikan. Materi dalam media pembelajaran harus sesuai dengan perangkat pembelajaran agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi mahasiswa. Selain itu, penyajian materi yang menarik akan mendorong interaksi, meningkatkan minat belajar, serta memotivasi mahasiswa. Penyertaan pertanyaan evaluatif dalam media juga dapat membantu mahasiswa mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

#### 2) Aspek Media

Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* harus mengintegrasikan elemen-elemen interaktif seperti teks, gambar, audio, dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan komunikatif. Teks harus dipilih dengan cermat, menggunakan *font* yang mudah dibaca dan kombinasi warna yang serasi agar materi tetap jelas dan nyaman dilihat. Gambar yang relevan dapat memperjelas konsep yang sulit dipahami hanya dengan teks, sementara grafis seperti diagram dan grafik dapat membantu menjelaskan data dengan cara yang lebih terstruktur. Animasi memperkuat penyampaian materi dan menarik perhatian secara terarah. Audio narasi yang jelas juga sangat penting untuk membantu mahasiswa memahami materi dan meningkatkan keterlibatan

mereka dalam proses pembelajaran. Dengan kombinasi elemen-elemen ini, *PowerPoint* dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan materi dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

### 3) Aspek Desain

Desain slide harus mendukung keterbacaan dan daya tarik visual yang dapat memperkuat penyampaian materi. Konsistensi pemilihan *font* yang mudah dibaca, sangat penting untuk menjaga kenyamanan pembaca. Desain slide juga harus seimbang, dengan pemilihan warna yang harmonis dan tidak terlalu ramai, elemen visual digunakan sesuai kebutuhan sehingga mahasiswa dapat fokus pada inti materi tanpa terganggu oleh elemen visual yang berlebihan.

Selain dari aspek estetika dan visual, evaluasi juga mencakup aspek interaktivitas, yang menjadi salah satu keunggulan utama media *PowerPoint* interaktif. Salah satu elemen penting dalam interaktivitas adalah navigasi, yaitu kemampuan pengguna untuk berpindah antar slide atau bagian materi melalui tombol-tombol interaktif yang tersedia. Navigasi yang baik memungkinkan pengguna mengakses informasi secara efisien, memahami alur penyajian materi secara sistematis, serta meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan selama proses pembelajaran.

Menurut Muniroh dkk., (2021), pada aspek materi, media interaktif yang baik harus memuat isi yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. Materi harus disampaikan secara jelas, akurat, dan bersumber dari referensi yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, cakupan materi hendaknya memadai dan tidak berlebihan, sehingga tetap fokus pada inti pembelajaran. Agar efektivitas pembelajaran dapat terukur, media juga perlu

dilengkapi dengan latihan atau soal evaluatif yang sesuai untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan.

Selain aspek isi atau materi, media pembelajaran interaktif juga perlu diperhatikan dari segi tampilan dan kemudahan penggunaannya. Dari sisi tampilan, media harus didesain secara menarik dan proporsional. Desain layout yang rapi, ukuran huruf yang mudah dibaca, serta penggunaan audio atau narasi yang jelas akan mendukung terciptanya pengalaman belajar yang nyaman. Pemilihan latar belakang (background) pun harus sesuai dan tidak mengganggu keterbacaan materi, serta animasi yang digunakan hendaknya menarik, tidak berlebihan, dan mendukung isi pembelajaran.

Sementara dari sisi kemudahan penggunaan, media harus menyediakan navigasi yang konsisten dan mudah dipahami. Setiap tombol atau fitur interaktif yang ada harus berfungsi dengan baik, menu harus mudah diakses, dan petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas. Pengguna juga perlu dapat keluar dari program tanpa kesulitan serta merasa nyaman dalam berinteraksi dengan seluruh fitur yang tersedia dalam media.

Berdasarkan pemaparan para ahli mengenai kriteria *PowerPoint* interaktif, dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* interaktif yang baik mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek desain.

#### 1) Aspek Materi

Aspek materi menekankan pada isi pembelajaran yang disampaikan. Materi yang ditampilkan dalam media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. Penyajiannya harus jelas, akurat, dan didukung oleh sumber referensi yang valid serta dapat

dipertanggungjawabkan. Cakupan materi juga harus proporsional, tidak terlalu sempit maupun terlalu luas, serta dilengkapi dengan soal-soal evaluatif yang mampu mengukur pemahaman peserta didik terhadap isi yang telah dipelajari.

## 2) Aspek Media

Aspek Media berkaitan dengan pemanfaatan elemen-elemen pendukung dalam *PowerPoint* interaktif seperti teks, gambar, audio, animasi, grafik, dan tombol navigasi. Elemen-elemen tersebut perlu disajikan secara terintegrasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang komunikatif dan menarik. Teks harus menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca dengan ukuran dan warna yang sesuai. Gambar atau grafik yang digunakan harus relevan dengan materi dan membantu memperjelas informasi yang disampaikan. Audio narasi yang jelas dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, sedangkan animasi yang digunakan hendaknya mendukung penyampaian materi secara terarah dan tidak berlebihan.

## 3) Aspek Desain

Aspek desain berkaitan dengan tampilan visual media yang mendukung kenyamanan dan efektivitas dalam pembelajaran. Desain slide harus memiliki tata letak yang teratur, konsisten dalam penggunaan warna dan font, serta tidak berlebihan dalam penggunaan elemen visual agar tidak mengganggu fokus peserta didik. Slide juga harus dirancang agar memiliki daya tarik visual, namun tetap menjaga keseimbangan antara estetika dan fungsi informatif. Selain itu, media perlu dilengkapi dengan navigasi yang mudah digunakan, seperti tombol interaktif yang membantu peserta didik

menjelajahi materi dengan lancar dan sistematis. Navigasi yang baik akan memudahkan pengguna memahami alur pembelajaran dan meningkatkan partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung.

Dengan terpenuhinya ketiga aspek tersebut, *PowerPoint* interaktif berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif, tidak hanya dalam menyampaikan materi secara jelas, tetapi juga dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif.

## **2.1.4 Aplikasi Canva**

### **2.1.4.1 Definisi Canva**

Canva merupakan platform desain daring yang menawarkan beragam pilihan desain visual, termasuk poster, grafis, brosur, presentasi, logo, video, dan sampul buku. Aplikasi ini mendukung integrasi dengan akun media sosial pengguna untuk mempermudah proses distribusi. Fitur desain yang tersedia di Canva memungkinkan guru dan siswa untuk membuat media pembelajaran dan bahan ajar yang menarik, sehingga dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, Canva menjadi alternatif media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik. (Masfufah et al., 2022). Platform ini mempermudah pengguna untuk mendesain beragam materi visual. Contohnya adalah presentasi, *curriculum vitae* (CV), poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, sertifikat, ijazah, serta berbagai kartu seperti undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, dan kartu pos. Kemampuan desain yang disediakan oleh *Canva* juga mencakup pembuatan template, pengeditan foto, serta pembuatan konten digital untuk berbagai platform media sosial, seperti gambar mini *Youtube*, cerita Instagram, unggahan Twitter, dan sampul Facebook. Dengan berbagai fitur

yang ditawarkan, *Canva* menjadi salah satu alat yang mendukung kreativitas dan produktivitas dalam pengembangan media *visual* secara praktis dan efisien (Tanjung & Faiza, 2019).

#### 2.1.4.2 Manfaat *Canva*

Aplikasi *Canva* menyediakan platform yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Purba & Harahap, (2022) penggunaan *Canva* memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- 1) Meningkatkan kualitas media pembelajaran dengan menyediakan berbagai template menarik untuk presentasi *PowerPoint*, dan mempermudah pembuatan sertifikat, poster, infografis, dan video edukatif.
- 2) Meningkatkan daya tarik pembelajaran karena membantu guru menyajikan materi secara lebih *visual* dan interaktif serta menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital karena mendorong peserta didik untuk membuat desain presentasi, video, dan poster serta meningkatkan keterampilan dalam penggunaan teknologi pendukung pembelajaran.
- 4) Mendukung pembelajaran interaktif, memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam menyampaikan materi dan membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif.

#### 2.1.4.3 Kelebihan *Canva* Dalam Pembelajaran

Menurut Tanjung & Faiza (2019), aplikasi *Canva* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- 1) Menyediakan berbagai pilihan desain grafis, animasi, template, dan penomoran halaman yang menarik.
- 2) Membantu meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dengan fitur yang lengkap, termasuk fungsi *drag and drop*.
- 3) Mempermudah dan menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran yang praktis.
- 4) Memungkinkan peserta didik untuk mengakses kembali materi melalui media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru.
- 5) Memiliki kualitas gambar yang baik serta mendukung pencetakan *slide* secara otomatis dengan ukuran yang telah disesuaikan.
- 6) Memfasilitasi kolaborasi antar guru dalam mendesain media pembelajaran dan memungkinkan pembuatan tim desain untuk berbagi materi.
- 7) Fleksibel digunakan kapan saja dan tidak terbatas pada perangkat laptop, karena juga dapat diakses melalui ponsel.
- 8) *Canva* memungkinkan pengguna mengunduh hasil desain dalam berbagai format seperti PDF dan JPG, serta dapat dikombinasikan dengan media lain seperti *PowerPoint* untuk presentasi offline.

#### 2.1.4.4 Langkah-Langkah Penggunaan *Canva*

Menurut Zebua, (2023) *Canva* dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun ponsel. Penggunaannya cukup sederhana, sehingga memudahkan dalam

pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Canva*:

- 1) *Canva* dapat digunakan melalui perangkat PC, laptop, maupun smartphone. Pengguna bisa mengaksesnya melalui browser dengan mengunjungi [www.Canva.com](http://www.Canva.com) atau dengan mengunduh aplikasi resmi *Canva*. Jika menggunakan browser, tidak diperlukan instalasi aplikasi, cukup dengan koneksi internet.
- 2) Setelah masuk ke *Canva*, pengguna dapat langsung mulai mengedit menggunakan berbagai template siap pakai yang tersedia. Template ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan, baik untuk presentasi, infografis, maupun media pembelajaran lainnya.
- 3) Penambahan elemen, untuk menghasilkan desain yang lebih menarik, pengguna bisa menambahkan video, musik, gambar, dan animasi ke dalam template yang dipilih.

### **2.1.5 Karakteristik Kuliner Asia**

Mata kuliah Kuliner Asia merupakan salah satu mata kuliah yang diajarkan dalam Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, yang berfokus pada berbagai hidangan dari negara-negara di kawasan Asia. Mata kuliah Kuliner Asia memiliki bobot 4 SKS. Mata kuliah ini diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan agar mereka dapat memahami, menganalisis, serta mengidentifikasi karakteristik kuliner dari berbagai negara di Asia. Salah satu kompetensi dasar yang dibahas dalam mata kuliah ini adalah hidangan Laos, Kamboja, dan Vietnam, yang mencakup kondisi geografis, sosial budaya, karakteristik kuliner, seperti jenis

hidangan, bahan makanan, bumbu, peralatan, teknik pengolahan, tata cara penyajian dan konsumsi, serta praktik memasak dari ketiga negara tersebut memiliki kekhasan tersendiri. Secara geografis, Laos, Kamboja, dan Vietnam termasuk dalam wilayah Asia Tenggara yang memiliki kesamaan dalam kondisi geografis. Ketiga negara ini terletak di daratan utama benua Asia. Meskipun Laos, Kamboja, dan Vietnam berada di kawasan yang sama secara geografis, karakteristik kuliner masing-masing negara memiliki perbedaan yang khas. Namun, ada beberapa kesamaan yang dipengaruhi oleh faktor geografis (Liwe, 2018).

Dalam buku *Lao Cooking and the Essence of Life* karya (Champanakone, 2009) dijelaskan bahwa hidangan Laos umumnya dimasak segar setiap hari karena masyarakatnya mengandalkan bahan-bahan yang baru dipanen, ditangkap, atau dikumpulkan dari alam, seperti sayuran, rempah-rempah, madu, dan daging hasil sembelihan. Sebagian besar masyarakat Laos masih menggunakan tungku berbahan bakar kayu atau arang dalam proses memasak. Masakan Laos terdiri dari berbagai jenis hidangan dalam satu sajian, antara lain sup (*tom* atau *gaeng*), makanan panggang atau kukus (*ping* atau *neung*), hidangan asam (*som*), saus atau sambal (*geow*), sayuran segar (*pak*), semur (*or*), hidangan campuran seperti *goy* atau *laab*, serta makanan goreng (*khoua*). Hidangan sehari-hari masyarakat Laos biasanya terdiri dari ketan, sambal, dan lauk sederhana, sering kali berupa makanan panggang yang mudah disiapkan dan dibawa ke mana saja. Meskipun banyak hidangan Laos menggunakan cabai, masakan Laos tidak selalu pedas. Cabai sendiri baru diperkenalkan ke Asia pada abad ke-16 oleh bangsa Portugis, dan hingga kini masih terdapat banyak hidangan Laos yang tidak mengandung cabai sama sekali.

Selain itu, masyarakat Laos cenderung lebih menyukai bagian daging yang lebih keras dan kenyal dibandingkan potongan daging yang lembut.

Menurut Joannes, dkk (2015) karakteristik kuliner Kamboja yaitu (1) kuliner Kamboja memiliki akar sejarah yang kuat sejak era Kerajaan Angkor dan diwariskan secara turun-temurun melalui tradisi lisan, (2) penggunaan bahan alami menjadi ciri khas utama, dengan memanfaatkan hasil alam seperti ikan, rempah-rempah, sayuran, dan buah-buahan segar, (3) kuliner Kamboja mengalami perkembangan melalui pengaruh budaya asing. Teknik mengukus dan penggunaan kecap berasal dari China, sedangkan penggunaan kari dipengaruhi oleh India, (4) masakan Kamboja memiliki keseimbangan rasa yang khas, dengan perpaduan rasa asin, manis, asam, dan pahit dalam satu hidangan, (5) estetika visual dalam penyajian makanan juga menjadi perhatian, di mana variasi warna dalam bahan makanan dianggap mencerminkan keseimbangan rasa. Keenam, ikan dan hasil olahannya menjadi sumber protein utama, mengingat Kamboja memiliki sumber daya perikanan yang melimpah dari Sungai Tonlé Sap dan Mekong, (6) kuliner Kamboja cenderung minim penggunaan produk susu, sehingga masyarakatnya mengandalkan ikan sebagai sumber kalsium utama. Karakteristik ini menunjukkan bahwa kuliner Kamboja tidak hanya kaya rasa, tetapi juga mencerminkan perpaduan tradisi, budaya, dan sumber daya alam yang tersedia.

Karakteristik kuliner Vietnam menekankan penggunaan bahan-bahan segar, seperti sayuran, rempah-rempah, dan protein alami, guna mempertahankan cita rasa asli serta nilai gizi makanan. Masakan Vietnam dikenal dengan keseimbangan rasa manis, asam, asin, dan pedas, yang menciptakan harmoni dalam setiap hidangan. Berbagai jenis rempah dan herbal, seperti daun ketumbar, daun mint, kemangi

Vietnam, dan daun bawang, digunakan untuk memperkaya aroma dan cita rasa masakan. Nasi putih dan mi berbahan dasar beras maupun gandum menjadi makanan pokok masyarakat Vietnam. Teknik memasak yang umum digunakan meliputi mengukus, merebus, dan memanggang, dibandingkan dengan menggoreng, sehingga menghasilkan hidangan yang lebih ringan dan sehat. Kuliner Vietnam juga mendapat pengaruh dari berbagai budaya, yang terlihat dalam perbedaan karakteristik kuliner di setiap wilayahnya. Wilayah Utara cenderung memiliki masakan yang lebih sederhana dengan penggunaan bumbu yang minimalis, serta pengaruh kuat dari kuliner Tiongkok dalam penggunaan mi dan kecap. Wilayah Tengah, terutama kota Hue, dikenal dengan masakan kerajaan yang memiliki porsi kecil namun beragam, dengan cita rasa lebih pedas serta dominasi unsur fermentasi. Sementara itu, wilayah Selatan memiliki cita rasa yang lebih kaya dan cenderung manis, dengan pengaruh berbagai budaya serta penggunaan santan dan makanan laut yang lebih melimpah. Selain keseimbangan rasa, kuliner Vietnam juga mempertimbangkan keseimbangan tekstur dalam satu hidangan, seperti perpaduan antara renyah, lembut, dan kenyal. Tampilan makanan pun diperhatikan dengan memanfaatkan warna alami dari bahan-bahan segar, sehingga tidak hanya lezat tetapi juga menarik secara visual (Hoyer, 2009).

Materi dari ketiga negara ini akan disusun berdasarkan silabus dan RPS yang diperoleh melalui observasi. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Media ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami karakteristik hidangan dari ketiga negara tersebut

serta meningkatkan keterampilan mereka dalam mengolah dan menyajikan makanan khas Laos, Kamboja, dan Vietnam.

Tabel 2. 1  
Kompetensi Dasar Materi Kuliner Asia  
(Sumber: Silabus Mata Kuliah Kuliner Asia)

MINGGU	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK
XV	Penguasaan keterampilan tentang hidangan dari wilayah Asia Tenggara: Indochina (Laos, Kamboja, Vietnam)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menjelaskan gambaran umum negara Laos, Kamboja, Vietnam</li> <li>b. Mendiskusikan karakteristik hidangan dari negara Laos, Kamboja, Vietnam</li> <li>c. Menjelaskan alat, teknik serta bahan dari hidangan Laos, Kamboja, Vietnam</li> <li>d. Menjelaskan pola makan dari negara Laos, Kamboja, Vietnam</li> <li>e. Terampil mengolah makanan dari negara Laos, Kamboja, Vietnam</li> </ul>	Kondisi geografis, karakteristik hidangan, alat, teknik pengolahan, bahan dan bumbu, ragam hidangan, tata cara makan, praktik mengolah makanan dari negara Indochina (Laos, Kamboja, Vietnam)

### 2.1.6 Pengertian Respon

Menurut Mujab & Kamal, (2021) respon pada dasarnya merupakan reaksi seseorang terhadap pesan yang diterimanya dari komunikator, yang bisa berupa penerimaan, penolakan, atau sikap acuh tak acuh. Respon ini mencerminkan bagaimana individu menyikapi informasi atau rangsangan yang diterima, dan biasanya muncul dalam bentuk pendapat dan sikap. Pendapat atau opini adalah jawaban terbuka yang diungkapkan melalui kata-kata, baik lisan maupun tulisan, yang menyatakan pandangan seseorang terhadap suatu persoalan. Sementara itu,

sikap merupakan bentuk kesiapan individu dalam menentukan tindakan, yang dapat bersifat positif maupun negatif terhadap objek, materi, atau situasi tertentu.

Respon dibedakan menjadi dua kategori utama. Respon positif merujuk pada sikap atau perilaku individu yang mencerminkan penerimaan, kesesuaian, pengakuan, ataupun pelaksanaan terhadap norma-norma yang berlaku dalam lingkungan sosial tempat individu tersebut berada. Respon positif umumnya terlihat dari antusiasme, keterlibatan aktif, rasa senang, dan dukungan terhadap materi atau kegiatan pembelajaran yang diberikan. Sebaliknya, respon negatif merupakan tindakan atau sikap yang menunjukkan penolakan, ketidaksetujuan, atau keengganan untuk mengikuti atau mematuhi norma-norma yang berlaku. Respon negatif biasanya tercermin dalam perilaku pasif, ketidakpedulian, keluhan, atau bahkan penolakan secara terbuka terhadap materi atau metode pembelajaran.

Dengan demikian, respon seseorang terhadap media pembelajaran, termasuk *PowerPoint* interaktif, penting untuk dievaluasi. Respon positif menunjukkan bahwa media tersebut sesuai dengan kebutuhan belajar dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa, sedangkan respon negatif menjadi indikator perlunya perbaikan pada desain, materi, atau metode penyajian.

## 2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk membangun dasar penelitian yang kuat, peneliti menggunakan penelitian sebelumnya yang relevan sebagai referensi dalam penyusunan penelitian ini yaitu;

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum, 2024) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Penelitian ini bertujuan

untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif guna meningkatkan efektivitas pembelajaran mahasiswa dalam mata kuliah Kuliner Eropa, khususnya materi *Main Course*, telah diterapkan model pengembangan 4D dalam pembuatan media pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain, dengan persentase rata-rata melebihi 90%. Selain itu, mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap implementasi media tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada materi yang dikaji, penelitian ini berfokus pada materi *Main Course*, sementara penelitian penulis mengembangkan media pembelajaran untuk hidangan khas Laos, Kamboja, dan Vietnam.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh (Andriani & Hadijah, 2021) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kuliner Etnis Sulawesi Selatan bagi Mahasiswa Program Studi Vokasi Perhotelan. Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran kuliner etnis Sulawesi Selatan yang ditujukan bagi mahasiswa program studi vokasi di bidang perhotelan, dengan menerapkan metode *Research and Development* (R&D). Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi ahli media memberikan skor rata-rata 4,31 dengan kategori "layak," validasi ahli

materi memperoleh skor rata-rata 4,73 dengan kategori "sangat layak," sedangkan uji kelayakan oleh mahasiswa menghasilkan skor rata-rata 4,06 dengan kategori "layak" Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah kuliner serta penggunaan model pengembangan 4D. Perbedaannya terletak pada jenis media yang dikembangkan, di mana penelitian ini mengembangkan video interaktif dengan materi yang berfokus pada kuliner etnis Sulawesi Selatan.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh (Rif'at et al., 2022) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) di Program Studi D-III Teknik Listrik Politeknik Negeri Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam merancang media pembelajaran. Hasil telaah menunjukkan bahwa validasi oleh ahli media memperoleh skor 48,00 dan tergolong "sangat layak", sedangkan validasi oleh pakar media mencapai skor 41,00 yang dikategorikan "layak". Uji kelayakan yang dilakukan terhadap mahasiswa menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan skor 59,40 pada kelompok kecil (5 mahasiswa) dan 57,55 pada kelompok besar (18 mahasiswa), keduanya masuk dalam kategori "sangat layak." Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dilakukan melalui pendekatan metode *Research and Development (R&D)*, dengan melibatkan partisipasi ahli media, ahli materi, serta mahasiswa dalam proses evaluasi kelayakan media yang dikembangkan. Perbedaannya terletak pada model penelitian yang

digunakan, serta fokus materi yang dikembangkan, di mana penelitian ini membahas Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3).

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh (Mei et al., 2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada Materi Bumbu Dasar dan Turunannya Mata Pelajaran Boga Dasar. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang dikombinasikan dengan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model 4D yang telah dimodifikasi, meliputi tahapan pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran memperoleh skor 80% dari ahli materi dan 78% dari ahli media, yang keduanya termasuk dalam kategori 'layak digunakan.' Selain itu, respon peserta didik terhadap media tersebut mencapai 87,78%, yang menunjukkan bahwa media ini tergolong 'sangat layak' dan mendapat penerimaan positif. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada fokus materi yang dikembangkan, di mana penelitian ini membahas bumbu dasar dan turunannya dalam mata pelajaran Boga Dasar.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh (Cahya et al., 2023) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft *PowerPoint* Dan *Kahoot* Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas XI SMK, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan *Microsoft PowerPoint* dan *Kahoot* sebagai sarana

untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Pendekatan yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang mencakup tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan skor validasi media mencapai 4,34 dan validasi materi sebesar 4,25. Dari aspek kepraktisan, media ini memperoleh tanggapan positif, dengan tingkat kepraktisan sebesar 90% dari guru dan 87,31% dari siswa, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, keefektifan media juga terbukti tinggi, dengan 87% siswa berhasil mencapai ketuntasan dalam tes numerasi setelah menggunakannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan *Microsoft PowerPoint* dan *Kahoot* dinilai sangat layak, praktis, serta efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan numerasi peserta didik. Dengan melakukan beberapa penyesuaian minor pada aspek visual dan penyajian materi, media ini berpotensi menjadi salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran di jenjang SMK. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* sebagai sarana bantu dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada fokus materi yang dikembangkan, yakni numerasi, serta subjek penelitian yang melibatkan siswa kelas XI Kuliner 2 di SMK Negeri 1 Lingsar.

6) Penelitian yang dilakukan oleh (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) yang berjudul Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif, untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *visual* serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan eksploratif, di mana sumber data diperoleh melalui studi pustaka dari penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Canva* memiliki berbagai keunggulan dalam pembelajaran. Aplikasi ini mempermudah pembuatan berbagai media pembelajaran seperti poster, infografis, video, dan presentasi. Selain itu, *Canva* menyediakan banyak template yang menarik dan mudah disesuaikan, sehingga dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan kreativitas serta keterampilan desain. *Canva* juga dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik PC, *smartphone*, maupun tablet, yang membuatnya fleksibel untuk digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaan *Canva*. Aplikasi ini memerlukan koneksi internet yang stabil karena berbasis *online*, sehingga dapat menjadi kendala bagi pengguna dengan akses internet terbatas. Selain itu, beberapa fitur dan template hanya tersedia untuk akun berbayar, yang membatasi pilihan bagi pengguna versi gratis. Risiko kesamaan desain dengan pengguna lain juga menjadi tantangan, mengingat banyaknya template yang digunakan secara luas oleh berbagai pengguna. Dalam konteks pembelajaran, *Canva* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat presentasi, sertifikat, infografis, dan video pembelajaran yang lebih menarik. Siswa juga dapat menggunakan *Canva* untuk mengerjakan tugas dalam format *visual* yang lebih

kreatif dan inovatif. Secara keseluruhan, *Canva* membantu meningkatkan keterampilan desain, kreativitas, serta inovasi dalam proses pembelajaran, menjadikannya salah satu media pembelajaran berbasis *visual* yang efektif.

Penelitian ini memiliki relevansi sebagai landasan dalam penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menjelaskan bahwa *Canva* dapat mempermudah pembuatan presentasi serta meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran, yang sejalan dengan tujuan penelitian ini dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk mata kuliah Kuliner Asia. Selain itu, penelitian tersebut juga mengidentifikasi kendala penggunaan *Canva*, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan fitur premium, yang dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran agar lebih efektif dan mudah diakses oleh mahasiswa.

- 7) Penelitian yang dilakukan oleh (Putra et al., 2023) dengan judul "*Taste of ASEAN: Traditional Food Images from Southeast Asian Countries*" bertujuan untuk mengkaji bagaimana otoritas pariwisata regional memanfaatkan media sosial, khususnya Instagram, dalam mempromosikan makanan tradisional Asia Tenggara sebagai daya tarik utama wisata gastronomi. Selain itu, penelitian ini juga mengeksplorasi peran citra kuliner lokal dalam meningkatkan daya saing suatu destinasi wisata. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis konten, di mana data diperoleh dari 123 gambar makanan tradisional yang diposting di akun Instagram resmi Southeast Asia Tourism (@visitsoutheastasiaofficial) dalam rentang waktu 2016 hingga 2022. Analisis tematik diterapkan untuk mengelompokkan gambar berdasarkan beberapa

aspek, seperti elemen makanan tradisional, strategi promosi melalui media sosial, informasi terkait destinasi wisata, serta aktivitas pariwisata kuliner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar unggahan Instagram menampilkan makanan tradisional dalam konteks budaya dan adat setempat, yang menegaskan peran kuliner sebagai bagian dari identitas budaya di Asia Tenggara. Selain itu, media sosial, khususnya Instagram, memainkan peran penting dalam memperkenalkan makanan sebagai daya tarik utama pariwisata, bukan sekadar pelengkap pengalaman wisata.

Penelitian ini membahas berbagai aspek kuliner Asia Tenggara, termasuk karakteristik makanan, bahan utama, metode memasak, serta peran makanan dalam pariwisata dan budaya lokal sehingga relevansi dari penelitian ini akan digunakan sebagai acuan teori dalam penelitian ini karena di dalamnya terdapat informasi mengenai hidangan tradisional dari Vietnam, Laos, dan Kamboja. Informasi yang terdapat dalam penelitian ini dapat digunakan untuk memperkuat kajian teoritis mengenai keunikan dan keberagaman kuliner di kawasan Asia Tenggara, khususnya dalam konteks pembelajaran kuliner Vietnam, Laos, dan Kamboja.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan landasan pemikiran yang digunakan dalam penelitian untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan tertentu. Selain itu, kerangka berpikir juga berperan dalam memberikan arah yang jelas dalam memahami suatu permasalahan. Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun sebagai dasar pemikiran yang menggambarkan langkah-langkah sistematis untuk merumuskan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif dan mudah diakses. Menurut Arikarani & Amirudin, (2021) penerapan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan langkah maju yang menuntut inovasi, kreativitas, dan kesiapan dalam menghadapi perubahan cara belajar di era digital. Selain itu, menurut Shintawati, (2016) penggunaan media berbasis teknologi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Namun, berdasarkan hasil observasi pada mata kuliah Kuliner Asia di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, diketahui media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti *PowerPoint* statis tanpa elemen interaktif seperti tombol navigasi, kuis, atau video demonstratif. Belum tersedia media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung pemahaman materi secara mandiri.. Hal ini berdampak pada pemahaman mahasiswa, di mana sebanyak 57,6% mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang hidangan khas Laos, Kamboja, dan Vietnam. Kesulitan tersebut di antaranya disebabkan oleh minimnya bahan ajar digital yang fleksibel, serta kurangnya keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar, yang tercermin dari rendahnya antusiasme saat diskusi kelas dan dominasi pembelajaran satu arah dari dosen.

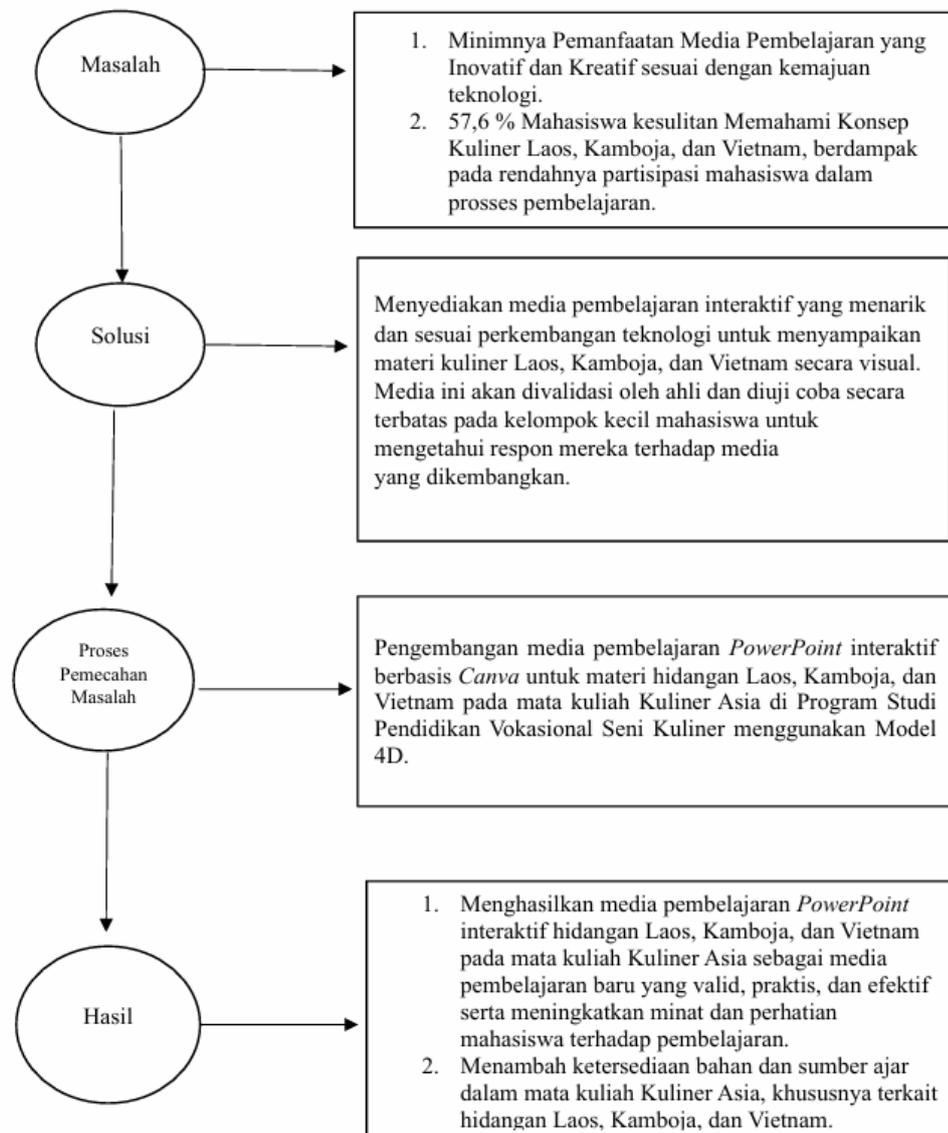
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan selaras dengan kemajuan teknologi menjadi suatu kebutuhan dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah merancang *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva*. Media interaktif semacam ini mengintegrasikan berbagai unsur

multimedia, antara lain teks, gambar, audio, video, dan animasi yang membuat penyajian materi menjadi lebih menarik dan interaktif (Aisyah et al., 2024). *PowerPoint* interaktif juga memberikan fleksibilitas karena dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring (Azmi et al., 2024).

*Canva* merupakan aplikasi desain berbasis daring yang menyediakan berbagai macam templat yang dapat digunakan untuk menghasilkan beragam produk visual, seperti poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku, serta jenis desain grafis lainnya. Selain itu, aplikasi ini mendukung integrasi dengan akun media sosial pengguna, sehingga memudahkan dalam proses distribusi hasil desain. *Canva* digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan berbagai desain yang tersedia (Resmini et al., 2021). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* dipilih sebagai solusi dalam penelitian ini.

Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran. Tahap *design* dilakukan untuk merancang isi dan tampilan media. Tahap *develop* berfokus pada pembuatan dan pengembangan lanjutan serta tahap validasi dari para ahli. Sedangkan tahap *Disseminate* bertujuan untuk menyebarluaskan hasil pengembangan media.

Melalui tahapan tersebut, diharapkan tercipta media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat menambah ketersediaan bahan ajar digital yang mendukung proses pembelajaran dalam mata kuliah Kuliner Asia, khususnya pada materi hidangan khas Laos, Kamboja, dan Vietnam.



Gambar 2. 1  
Kerangka Berpikir