

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, serta dinamika masyarakat yang semakin terbuka dan kompetitif, mendorong perlunya peningkatan mutu penyelenggaraan pendidikan. Menurut (Wulandari & Mudinillah, 2022) Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang strategis dan efektif merupakan faktor penting dalam merevitalisasi sistem pendidikan dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang bermutu bagi generasi penerus bangsa.

Lailan (2024) menyatakan bahwa kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat di era globalisasi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Kondisi ini menuntut dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan mutu pelaksanaan pendidikan. Salah satu wujud konkret dari adaptasi tersebut adalah penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan TIK telah mendorong perubahan signifikan dalam praktik pendidikan, ditandai dengan meningkatnya penggunaan berbagai media pembelajaran serta teknologi yang mendukung efisiensi dan kepraktisan dalam pelaksanaan proses pendidikan di berbagai bidang.

Dalam kegiatan pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai sarana pendukung yang mempermudah proses penyampaian materi dan membantu

pendidik dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif. Gagne (dalam Pagarra H & Syawaludin, 2022) mengemukakan bahwa media merupakan bagian dari lingkungan belajar yang berkontribusi dalam mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Senada dengan itu, Briggs (dalam Pagarra H & Syawaludin, 2022) menyatakan bahwa media mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik agar terlibat dalam kegiatan belajar. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup beragam bentuk, baik dalam format cetak maupun audiovisual, yang berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu kelancaran penyampaian informasi, tetapi juga berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendorong motivasi siswa untuk belajar secara lebih aktif.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan dalam proses penyampaian materi dengan tujuan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal, baik dari aspek efektivitas maupun efisiensi. Asyhar (2020:8) dalam Aryani & Nugroho (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup seluruh perangkat yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar secara terstruktur, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan memungkinkan siswa mengikuti proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam membantu menginterpretasikan informasi serta materi abstrak menjadi lebih mudah dipahami, sehingga dapat mempercepat sekaligus meningkatkan efisiensi proses maupun hasil

belajar. Selain itu, media juga berperan dalam menarik perhatian siswa dan mengarahkan fokus mereka terhadap materi yang disampaikan. Hal ini turut mendorong munculnya motivasi belajar, memperkuat interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya, serta memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan potensi dan minat masing-masing.

Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah PowerPoint. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat untuk merancang dan menyunting presentasi dalam bentuk slide yang bersifat informatif dan menarik secara visual. Berbagai fitur yang tersedia memungkinkan pengguna untuk menyisipkan elemen seperti teks, gambar, grafik, animasi, serta komponen multimedia lainnya ke dalam setiap slide. Melalui penyajian yang interaktif dan visual, PowerPoint membantu menyampaikan materi secara lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik, baik di jenjang sekolah maupun perguruan tinggi.

Dalam pembuatan media pembelajaran *PowerPoint* cukup mudah. *PowerPoint* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi siswa atau mahasiswa dengan materi yang ada di media pembelajaran tersebut dengan menggunakan fungsi menu yang ada di aplikasi *Canva*. Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* tugas guru atau dosen adalah sebagai fasilitator, menyiapkan materi pembelajaran, *creator* sebagai pembuat materi di aplikasi dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Menurut Wahyuni et al., (2020) menjelaskan Hasil pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap kualitas bahan ajar yang dikembangkan oleh guru. Dalam implementasinya, guru berperan sebagai pengembang media, termasuk merancang

slide interaktif, menambahkan elemen animasi dan navigasi, serta melakukan evaluasi untuk memastikan media memenuhi standar pembelajaran yang berlaku.

Mata Kuliah Kuliner Asia merupakan salah satu mata kuliah yang diajarkan di program Keahlian Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha. Materi Kuliner Asia mengajarkan mahasiswa bagaimana menyusun hidangan dengan memperhatikan keseimbangan bahan yang digunakan. Kuliner Asia merupakan salah satu warisan budaya yang kaya akan cita rasa, tradisi, dan keanekaragaman bahan makanan. Wilayah Asia yang luas mencakup berbagai negara dengan karakteristik kuliner yang unik, dipengaruhi oleh faktor geografis, sejarah, dan budaya setempat. Berbagai jenis masakan dari Asia telah dikenal di seluruh dunia, tidak hanya karena rasanya yang khas tetapi juga karena penggunaan bahan-bahan alami yang kaya manfaat bagi kesehatan.

Secara umum, kuliner Asia dapat dibagi menjadi beberapa kategori utama berdasarkan wilayahnya, seperti masakan Asia Timur (Tiongkok, Jepang, Korea), Asia Tenggara (Indonesia, Thailand, Vietnam, Malaysia), Asia Selatan (India, Pakistan, Bangladesh), dan Asia Barat atau Timur Tengah. Setiap wilayah memiliki teknik memasak, bumbu, serta tradisi kuliner yang berbeda-beda namun tetap mencerminkan esensi budaya lokalnya. Keunikan kuliner Asia terletak pada penggunaan rempah-rempah, saus fermentasi, dan berbagai metode memasak seperti mengukus, memanggang, menumis, serta fermentasi.

Dalam zaman globalisasi yang kian maju, pertukaran budaya yang semakin intens, salah satunya melalui sektor kuliner. Makanan tidak hanya berperan sebagai kebutuhan pokok, tetapi juga sebagai saluran penting dalam memperkenalkan dan menyebarkan budaya suatu negara. Fenomena ini dapat diamati dari meningkatnya

popularitas kuliner internasional di berbagai negara, termasuk Indonesia. Salah satu yang mengalami kemajuan pesat adalah makanan Korea yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda. Ketenaran kuliner Korea tidak terlepas dari pengaruh besar Gelombang Korea yang mencakup musik (K-Pop), drama (K-Drama), hingga gaya hidup kini menjadi bagian dari tren global. Masakan Korea seperti *kimchi*, *tteokbokki* dan *ramyeon* tidak hanya dikenal karena rasanya yang khas tetapi juga karena nilai-nilai budaya yang terdapat dalam setiap hidangannya. Disisi lain, masakan Philipina adalah salah satu bentuk kuliner Asia Tenggara yang masih relatif kurang dikenal di Indonesia, walaupun memiliki kekayaan rasa dan sejarah yang menarik. Kuliner Philipina merupakan hasil perpaduan budaya yang unik antara Asia, Spanyol dan Amerika yang menggabungkan rasa asam, manis, gurih dan asin disetiap hidangannya. Keunikan kuliner Philipina ini menjadi daya tarik tersendiri yang memiliki potensi untuk dikembangkan dan diperkenalkan lebih luas di pasar Indonesia.

Kuliner Korea dan Filipina yang diajarkan dalam mata kuliah Kuliner Asia memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan kompetensi mahasiswa di industri kuliner. Melalui materi ini, mahasiswa dibekali pemahaman dan keterampilan untuk menciptakan menu yang menghasilkan hidangan lezat dan berkesan. Menguasai karakteristik masakan Korea dan Filipina juga menjadi modal penting bagi mahasiswa dalam menghadapi dinamika persaingan di industri kuliner yang terus berkembang. Saat ini, banyak peluang kerja di industri ini membutuhkan keahlian khusus dalam mengolah masakan Asia. Oleh karena itu, mempelajari Masakan Asia, khususnya dengan fokus pada masakan Korea dan Filipina, berperan penting dalam membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang

relevan dengan dunia kerja.

Namun dalam proses pembelajaran materi kuliah Kuliner Asia khususnya Hidangan Korea dan Philipina masih menjadi salah satu mata kuliah yang dianggap sulit untuk dipahami oleh mahasiswa. Kesulitan ini disebabkan karena Kuliner Asia memiliki karakteristik yang unik, memiliki bahan-bahan yang cukup sulit ditemui serta memerlukan teknik memasak yang rumit dan presisi. Selain itu, strategi pembelajaran yang dilaksanakan di saat perkuliahan juga kurang optimal seperti belum tersedianya materi ajar yang representatif. Pemilihan topik mengenai kuliner Korea dan Philipina ini dipicu oleh keterbatasan sumber yang menyebabkan mahasiswa memiliki pemahaman yang kurang mendalam terhadap materi kuliner Korea dan Philipina. Oleh karena itu, kajian ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menyusun sumber bahan ajar yang dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pengajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Dr. Ni Wayan Sukerti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Kuliner Asia terkait analisis kebutuhan bahan ajar pada tanggal 5 Februari 2025 bertempat di Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha, beliau mengungkapkan masih ada permasalahan yang berkaitan dengan sumber dan media belajar, antara lain:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu makalah, *PowerPoint*, modul, link video dari *YouTube*, hal ini kurang memfasilitasi mahasiswa dalam proses pembelajaran karena perkembangan media pembelajaran dinilai kurang mengikuti perkembangan dunia digital yang bersifat interaktif

2. Belum terdapat pengembangan *PowerPoint* interaktif yang dapat memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran dan dapat membuat mahasiswa menjadi lebih mandiri.

Dari hasil wawancara di atas nampak perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif agar dapat meningkatkan semangat dan minat mahasiswa dalam pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran memanfaatkan *PowerPoint* interaktif yang di dalamnya berisi materi, video, kuis, audio dengan memanfaatkan *Canva*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah, diperoleh masukan bahwa diperlukan penelitian pendahuluan untuk mengidentifikasi lebih banyak permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran selanjutnya pada mata kuliah Kuliner Asia. Penelitian pendahuluan dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan media *Google Forms*. Kuesioner disebarikan mulai tanggal 5 hingga 20 Februari 2025 kepada total 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasi Seni Tata Boga yang telah menempuh mata kuliah Kuliner Asia di Universitas Pendidikan Ganesha. Data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner ini digunakan sebagai dasar untuk merumuskan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang relevan. Berikut hasil dari penyebaran angket kepada mahasiswa :

1. 100 % mahasiswa mengatakan senang dan tertarik mempelajari mata kuliah Kuliner Asia khususnya materi hidangan Korea dan Philipina.
2. 96,7 % mahasiswa mencari materi tambahan di internet.
3. 93,3% mahasiswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan dosen.

4. 100% mahasiswa menyukai media pembelajaran yang disertai gambar, animasi, video tutorial praktikum.
5. 100% mahasiswa lebih tertarik belajar jika dalam media pembelajaran terdapat game dan kuis.
6. 100 % mahasiswa mengatakan membutuhkan media pembelajaran interaktif yang memuat konten seperti kuis, games, video tutorial dan animasi.
7. 100 % mahasiswa merasa pembelajaran kuliner Korea dan Philipina akan lebih mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran interaktif.
8. 100% mahasiswa memiliki perangkat yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif.
9. 100% mahasiswa tertarik dengan materi kuliner Korea dan Philipina.
10. 93,3% mahasiswa menyukai PPT sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam penyampaian materi Kuliner Asia khususnya hidangan Korea, dan Philipina perlu memanfaatkan *PowerPoint* interaktif sebagai alat bantu pembelajaran berdasarkan pertimbangan dengan kebutuhan peserta didik dan untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik dalam memahami materi diperlukan sebuah media dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif.

*PowerPoint* interaktif dianggap lebih efisien dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional karena mampu menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi serta tombol navigasi yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi. Disamping itu, *PowerPoint* interaktif juga memungkinkan penyampaian materi yang sistematis dan teratur dengan navigasi yang dapat dikendalikan oleh pengguna, sehingga peserta

didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing.

Fitur-fitur seperti kuis interaktif, umpan balik langsung dapat dimasukkan didalamnya menjadinya *PowerPoint* interaktif lebih unggul dalam menciptakan pembelajaran aktif. (Putri, 2019) menjelaskan *PowerPoint* dipandang selaras dengan konsep media pembelajaran, yaitu sebagai aplikasi yang berfungsi untuk menyajikan materi dan sumber belajar secara terstruktur selama proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Penggunaan media ini dapat membantu memfasilitasi pemahaman siswa dan meningkatkan minat serta keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Syah et al., 2023) yang menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif pada hasil belajar siswa kelas XII TMPO SMKN 5 Surabaya.

Perbedaan *PowerPoint* biasa dengan *PowerPoint* interaktif adalah *PowerPoint* biasa adalah presentasi yang dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint* tanpa menggunakan elemen interaktif yang kompleks dan *PowerPoint* ini biasanya hanya menggunakan tema standar tanpa banyak animasi, *slide* hanya berisi poin utama dengan gambar, tidak memiliki elemen klik interaktif seperti kuis, tombol navigasi. Sedangkan *PowerPoint* interaktif memberikan efek visual yang menarik dan mendukung pemahaman materi, dapat menyisipkan video, audio atau animasi yang bisa diputar (Maenah et al., 2024). *PowerPoint* berpotensi dikembangkan sebagai alat pembelajaran interaktif karena menawarkan beragam fitur pendukung, seperti penggunaan *hyperlink*, penambahan animasi, video, gambar, dan musik. Lebih lanjut, kemampuan untuk membuat pertanyaan evaluasi menggunakan pemrograman *Visual Basic for Applications* (VBA) meningkatkan

perannya dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. *PowerPoint* menjadi lebih interaktif dengan bantuan aplikasi *Canva*. *Canva* adalah platform desain grafis berbasis teks yang menawarkan beragam templat siap pakai, termasuk untuk presentasi. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mendesain berbagai bentuk visual, seperti presentasi, poster, infografis, dan bahkan konten media sosial, sehingga mendukung proses penyampaian informasi dengan cara yang lebih menarik dan komunikatif. *Canva* merupakan platform desain yang menawarkan berbagai keunggulan dalam pembuatan presentasi. Aplikasi ini menyederhanakan proses desain melalui ketersediaan beragam template yang mudah disesuaikan, serta dilengkapi dengan elemen interaktif yang memperkaya tampilan. Pengguna dengan berbagai latar belakang kemampuan desain dapat dengan mudah menghasilkan presentasi menarik dalam waktu singkat. Selain itu, *Canva* dilengkapi dengan fitur kolaboratif yang memungkinkan beberapa pengguna bekerja secara simultan dalam satu proyek, sehingga meningkatkan efisiensi kerja tim. Dengan kemudahan desain, fitur interaktif, dan dukungan kolaborasi, *Canva* menjadi salah satu alat yang sangat efektif untuk menciptakan presentasi *PowerPoint* interaktif yang profesional dan atraktif bagi keperluan pembelajaran.

Pada pembelajaran Kuliner Asia mahasiswa merasa cepat bosan karena kurangnya variasi pada sumber belajar. Penggunaan Aplikasi *Canva* dinilai cocok untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk mata kuliah Kuliner Asia, karena menawarkan berbagai fitur pendukung seperti tautan, animasi, video, gambar, musik, dan integrasi dengan platform kuis seperti *Quizizz*. Fitur-fitur ini memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik

dan interaktif serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Wirawan & Gading (2022) menyatakan *PowerPoint* Interaktif berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran yang komprehensif, menggabungkan berbagai elemen seperti teks, animasi, audio, video, permainan edukatif, evaluasi, dan narasi instruksional. Media ini mendukung interaksi langsung antara siswa dan materi melalui tombol *hyperlink*, navigasi antar-slide, dan sistem respons dinamis. Keunggulan ini menjadikan *PowerPoint* interaktif cocok untuk mengakomodasi beragam gaya belajar siswa, termasuk visual, auditori, dan kinestetik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah dipaparkan, penulis ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang difokuskan pada **“Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Kuliner Korea dan Philipina pada Mata Kuliah Kuliner Asia”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran kurang bervariasi karena terbatasnya media pembelajaran khususnya pada mata kuliah Kuliner Asia.
2. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pada mata kuliah Kuliner Asia khususnya hidangan Korea dan Philipina.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam mata kuliah Kuliner Asia khususnya hidangan Korea dan Philipina 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 Asia khususnya pada materi hidangan Korea dan Philipina 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. Apa saja langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis Canva untuk materi kuliner Korea dan Filipina dalam Mata Kuliah Kuliner Asia di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner menggunakan model pengembangan 4D?
2. Sejauh mana tingkat kelayakan media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan, berdasarkan validasi ahli?
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis Canva pada materi kuliner Korea dan Filipina dalam Mata Kuliah Kuliner Asia?

### 1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis Canva untuk materi kuliner Korea dan

Filipina dalam Mata Kuliah Kuliner Asia di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner menggunakan model pengembangan 4D.

2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan media PowerPoint interaktif yang dikembangkan, berdasarkan hasil validasi ahli.
3. Mendeskripsikan tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Canva pada materi kuliner Korea dan Filipina dalam Mata Kuliah Kuliner Asia.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

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

Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi intelektual dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya terkait optimalisasi penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif di bidang pendidikan.

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

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

Memperoleh pengalaman langsung serta mengasah kemampuan dalam merancang media pembelajaran PowerPoint interaktif yang atraktif dan fungsional, terutama yang dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Kuliner Asia.

##### **b. Bagi Mahasiswa**

Dapat menjadi sumber belajar yang menarik serta mampu meningkatkan motivasi belajar khususnya pada mata kuliah Kuliner Asia.

##### **c. Bagi Dosen**

Dapat dijadikan dasar dan alternatif dalam pemanfaatan media

pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran Kuliner Asia.

d. Bagi Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner

Dapat menjadi media pembelajaran baru yang lebih efektif berupa *PowerPoint* interaktif bagi Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

