

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dan pembaharuan teknologi setiap tahun mengalami peningkatan sehingga dapat membantu aktivitas kebutuhan manusia sehari-hari menjadi lebih mudah dan praktis. Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan kecepatan yang terus meningkat, yang membuatnya serba digital dan *modern*. Saat ini kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat dan manusia sekarang berada di era sosial 5.0, yang ditandai dengan semakin memusatnya peran teknologi dalam kehidupan manusia (Sukatin et al., 2023) Teknologi 5.0 adalah revolusi terbaru dari teknologi yang lebih baik mengintegrasikan dunia fisik dan digital digunakan di banyak bidang, seperti manufaktur, pertanian, kesehatan, dan pendidikan (Fricticarani et al., 2023).

Era Society 5.0 terjadi pada abad 21 saat ini yaitu kejayaan dunia elektronik dan menurut model pembelajaran abad ke-21, peserta didik harus menguasai keterampilan empat C yaitu *critical thinking* (pemikiran kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), and *creativity* (kreativitas) (Indarta, Jalinus, Dwinggo Samala, et al., 2022). Tatanan sosial masyarakat telah berubah karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi secara terus menerus yang menimbulkan beberapa

pengaruh bagi lingkungannya. Dengan adanya teknologi, semua aspek kehidupan manusia terpengaruh, seperti ekonomi, sosial, bahkan Pendidikan (Pratama et al., 2023).

Aspek sosial dan pendidikan tidak dapat dipisahkan karena pendidikan yang baik akan menentukan kesejahteraan dan kemakmuran masyarakat. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia memulai program pendidikan "Merdeka Belajar", konsep yang dipromosikan menghasilkan peserta didik yang memiliki kebebasan untuk berpikir kritis dan cerdas (Indarta, Jalinus, Waskito, et al., 2022). Pendidikan diartikan sebagai upaya yang terencana dan disengaja untuk menciptakan atmosfer belajar dan proses instruksional yang mendorong peserta didik agar aktif mengoptimalkan potensi yang ada dalam diri mereka. Tujuan utamanya adalah membekali peserta didik dengan berbagai aspek penting, mulai dari kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, hingga akhlak yang mulia, serta keterampilan-keterampilan yang relevan bagi kebutuhan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara (Pristiwanti et al., 2022). Sejalan dengan hal itu, pendidikan memegang peran yang sangat penting dan bersifat fundamental bagi setiap individu, bahkan sering dijadikan sebagai salah satu indikator utama yang menentukan kemajuan sebuah negara (Pradnyana, 2021). Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan bakat mereka melalui kegiatan pembelajaran. Untuk dapat memenuhi peran vital tersebut, sistem pendidikan harus senantiasa beradaptasi dan menyesuaikan diri agar tetap relevan dengan dinamika dan perubahan zaman

yang terus berlangsung. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu kunci penting untuk mendorong peningkatan kualitas dalam dunia pendidikan.

Dunia pendidikan mengalami perubahan karena kemajuan dalam teknologi, informasi, dan komunikasi. Teknologi, informasi, dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan pendidikan dan pembelajaran dengan beberapa cara, seperti menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran, menggunakan jaringan internet, atau website, sebagai alat distribusi bahan ajar (Cecep Abdul Cholik, 2017). Media dapat didefinisikan sebagai layanan yang menggabungkan tuntutan teknologi dan komunikasi dengan kebutuhan akan hal-hal yang bersifat canggih, mengingat perannya yang sangat signifikan. Salah satu bidang yang sangat dipengaruhi adalah sektor pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Saat ini, proses pembelajaran telah banyak mengadopsi pendekatan yang mengintegrasikan berbagai jenis media belajar, yang sukses mengubah kegiatan konvensional menjadi lebih modern. Penggunaan pendekatan ini tentu saja memerlukan dukungan koneksi jaringan internet. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran juga ikut berevolusi untuk menjawab tuntutan dan kebutuhan dalam proses belajar. Jenis-jenis media ini mencakup media visual (seperti video), media audio (yang dapat didengar), dan juga media yang memiliki unsur pergerakan. Lebih lanjut, media visual diklasifikasikan lagi menjadi tiga kategori utama, yaitu gambar visual, grafis, dan simbol verbal (Shalikhah & Primadewi, 2017).

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sarana yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan utama untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran menempati posisi yang sangat vital dalam ekosistem pendidikan (Miftahul Jannah et al., 2023). Konsep media pembelajaran yang efektif harus melibatkan dua elemen mendasar, yaitu *hardware* dan *software*. Dalam konteks ini, *software* merujuk pada pesan atau informasi substantif yang terkandung di dalam media pembelajaran itu sendiri, sementara *hardware* adalah perangkat fisik atau peralatan yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau pesan tersebut. Sebagai contoh aplikasinya, *Powerpoint* merupakan program presentasi yang termasuk dalam paket *Microsoft Office*. Aplikasi komputer ini sering digunakan secara luas untuk merancang presentasi yang kemudian dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mendukung proses pembelajaran. Sejauh ini *Powerpoint* hanya dimanfaatkan sebagai media presentasi yang bersifat satu arah saja (*non* interaktif), dimana peserta didik hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Maharani Delta Dewi, 2020). *Powerpoint* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik dan mudah dipahami mulai dari pembuatan dan penggunaannya.

Presentasi *Powerpoint* pada dasarnya merupakan kegiatan mempresentasikan atau menjelaskan ringkasan materi dalam bentuk beberapa *slide* sehingga informasinya dapat diakses oleh audiens yang lebih luas. Penjelasan ini menjadi mudah dipahami melalui visualisasi yang disajikan

dalam *slide*, baik itu berupa teks, gambar/grafik, suara, film, maupun elemen lain. Berdasarkan fungsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Media Powerpoint* adalah sarana presentasi multimedia yang merangsang indra, mencakup teks, audio, visual, video, dan animasi. Media ini dirancang sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi optimal sebagai alat bantu pembelajaran (Muthoharoh, 2019). Karena kemudahan dan popularitasnya, *Powerpoint* kemudian menjadi salah satu media pembelajaran yang sering dan mudah diterapkan oleh para pengajar. Umumnya, media ini dianggap lebih interaktif dibandingkan beberapa jenis media pembelajaran lainnya (Ningrum, 2024). *Powerpoint* dapat difungsikan sebagai media pembelajaran yang interaktif karena memiliki fitur-fitur yang memfasilitasi terciptanya interaksi antara peserta didik dan media itu sendiri. Selain itu, penggunaan media interaktif semacam ini juga terbukti dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep mata pelajaran dengan lebih mudah (Rukmana & Fitrihidajati, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Universitas Pendidikan Ganesha, khususnya di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner pada mata kuliah Ilmu Gizi Dan Diet hasil wawancara dengan Ibu Dra.Damiati, M.Kes pada tanggal 05 Februari 2024, berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa kurangnya antusias serta motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran teori dan beliau mengungkapkan masih ada permasalahan yang muncul berkaitan sumber belajar dan media ajar yaitu media pembelajaran yang dipakai seperti buku ajar, *Powerpoint* dan *link* video yang diambil di internet, metode pembelajaran yang digunakan umumnya seperti ceramah dan

tanya jawab. Hal ini menyebabkan mahasiswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan tidak dapat mengoptimalkan pemahaman mereka terhadap materi khususnya Materi Gizi Remaja, sebagai fokus utama sangat relevan dan memiliki dampak jangka panjang yang signifikan. Masa transisi dan perkembangan pesat Remaja (sekitar usia 10-19 tahun) adalah periode pertumbuhan fisik dan hormonal tercepat, kebutuhan energi dan zat gizi spesifik (seperti protein, zat besi, dan kalsium) meningkat drastis untuk mendukung lonjakan pertumbuhan (*growth spurt*). Pematangan organ reproduksi dan peningkatan massa tulang. Kekurangan gizi pada masa ini dapat menyebabkan stunting yang tidak bisa diperbaiki di usia dewasa dan mempengaruhi potensi akademik serta kesehatan reproduksi di masa depan. Remaja mulai membuat keputusan pangan mereka sendiri (mandiri memilih makanan di sekolah, kantin, atau tempat nongkrong) dan dipengaruhi kuat oleh lingkungan sosial, tren, dan iklan. Indonesia dan banyak negara menghadapi masalah gizi ganda pada remaja, yaitu kurus/anemia (kurang gizi) dan obesitas/kelebihan berat badan (gizi lebih) yang terjadi secara bersamaan. Media interaktif dapat memberikan informasi yang disesuaikan untuk kedua kelompok risiko ini, misalnya kalkulator BMI sederhana atau tips menu seimbang.

Hasil wawancara di atas supaya dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa, oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan di atas maka perlu dilakukan upaya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat mengatasi permasalahan di atas penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman.

Salah satu solusi yang dapat diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif yang akan menggunakan *Powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Ilmu Gizi dan Diit dengan materi Gizi Remaja. Selain itu, studi pendahuluan dilakukan sebelum ini peneliti telah menyebarkan angket analisis kebutuhan melalui *Google Form* kepada 30 mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni kuliner yang sudah mengambil Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Diit, hasilnya menunjukkan bahwa 90% mahasiswa kesulitan mempelajari materi gizi remaja hanya dengan buku ajar. Selain itu, 10% mahasiswa tidak memerlukan pengembangan media pembelajaran karena sudah cukup dengan menggunakan buku ajar, 100% mahasiswa mengatakan bahwa diperlukan pengembangan materi pembelajaran yang mencakup materi gizi remaja yang dilengkapi dengan *Powerpoint* interaktif. Hasil angket ini sejalan dengan paparan oleh dosen pengampu mata kuliah Ilmu Gizi dan Diit yang dimana kebiasaan yang dilakukan oleh mahasiswa serta minat dan motivasi mereka memiliki motivasi yang lebih besar untuk belajar menggunakan sentuhan teknologi daripada menggunakan media ajar yang lama. Alasan ini yang dijadikan sebagai pengembangan media interaktif salah satu penerapan dari media interaktif ini yaitu seperti penggunaan media digital *Powerpoint* interaktif dalam media pembelajaran yang mampu memberi solusi atas perihal di atas.

Pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi *Powerpoint* dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki

untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal Latihan (Dila Rukmi Octaviana et al., 2022). *Powerpoint* dikenal sebagai alat yang menarik, efektif untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas. Untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran, Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Canva* hadir sebagai solusi alternatif yang unggul. Media ini menggabungkan beragam elemen seperti teks, gambar, suara, bahkan video, dan animasi, menjadikannya media pembelajaran yang sangat menarik (Dila Rukmi Octaviana et al., 2022). Oleh karena itu, baik pendidik maupun peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berlandaskan teknologi, dan aplikasi *Canva* merupakan salah satu pilihan utama untuk tujuan tersebut.

Canva adalah sebuah aplikasi berbasis daring (*online*) yang menyediakan beragam fitur, kategori, serta ribuan templat desain yang menarik. Keberagaman dan daya tarik desain ini berperan besar dalam menjadikan proses pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton. Dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*, para pendidik memiliki sarana untuk mentransfer ilmu pengetahuan, sekaligus mengembangkan kreativitas dan keterampilan peserta didik. Hal ini menjadikan media *Canva* sangat berguna dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam konteks implementasi, kegiatan pengabdian masyarakat (atau kegiatan sejenis) umumnya dibagi menjadi beberapa fase, yaitu tahapan pendahuluan, pelaksanaan, dan evaluasi (Monoarfa, 2021).

Media *Powerpoint* interaktif telah banyak diteliti oleh beberapa peneliti seperti penelitian dari Ningrum, (2024) dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh ahli materi, ahli desain, ahli media dan mahasiswa. Penelitian serupa juga dilakukan Dila Rukmi Octaviana et al.,(2022) metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model Proses pengembangan media menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) telah divalidasi dengan hasil yang memuaskan. Media yang dikembangkan dinyatakan valid, terbukti dari persentase validasi oleh dua validator ahli yang mencapai 80%, serta hasil evaluasi dari peserta didik sebesar 87% (Habibah et al., 2025). Lebih lanjut, sebuah penelitian membandingkan hasil belajar antara dua kelompok. Hasil rata-rata kelompok eksperimen menunjukkan skor 399,24, sementara kelompok kontrol memperoleh skor 374,87. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang menggunakan perlakuan (eksperimen) dan kelompok yang tidak (kontrol). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *Discovery Learning* yang didukung oleh media interaktif *Canva* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian lain yang dilakukan oleh Sintia Dewi (2021) juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya untuk muatan pelajaran IPA pada siswa kelas VI SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Darmawati et al. (2025) bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan video pembelajaran yang dibuat melalui media *Canva* terhadap motivasi belajar IPAS pada siswa kelas 5 di Sekolah Dasar Islam Sabilina Kranggan Bekasi. Studi ini membandingkan kondisi siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum perlakuan diberikan, yaitu saat dilakukan pre-test hasil belajar IPAS, terlihat bahwa nilai terendah yang dicapai siswa adalah 50. Sebaliknya, setelah siswa diberikan perlakuan dengan video pembelajaran berbasis *Canva*, motivasi belajar mereka meningkat secara signifikan. Hal ini tercermin dari nilai post-test hasil belajar IPAS yang menunjukkan nilai rata-rata tertinggi mencapai 100. Lebih lanjut, temuan yang sangat penting adalah tidak ada satu pun siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 setelah perlakuan tersebut. Berdasarkan hasil instrumen siswa tersebut, penelitian ini secara jelas membuktikan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *Canva* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan serta penelitian terkait yang dapat mendukung dan memperkuat penelitian ini maka perlu untuk mengembangkan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif dengan memanfaatkan *Canva* pada mata kuliah Ilmu Gizi dan Diit . Adapun judul dari penelitian ini yaitu **“Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Canva* Materi Gizi Remaja Pada Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Diit ”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk materi gizi remaja pada Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Diit .
2. Kesulitan mahasiswa dalam memahami materi gizi remaja karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif.
3. Rendahnya minat mahasiswa dalam belajar materi gizi remaja.
4. Belum ada media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis *Canva* untuk materi gizi remaja pada Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Diit .
5. Belum diketahui kelayakan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis *Canva* untuk materi gizi remaja pada Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Diit

1.3 Batasan Masalah

Karena masalah yang ditemukan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, penelitian ini akan fokus pada pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis *Canva* tentang materi gizi remaja di Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Diit . Media pembelajaran ini menawarkan situs yang menarik yang disesuaikan dengan perkembangan era digital.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu, Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis *Canva* materi gizi remaja pada Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Diit ?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah

Mendesripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis *Canva* untuk materi gizi remaja pada Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Diit .

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berharap dapat membantu mengembangkan teori pembelajaran, khususnya tentang penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis *Canva* dalam Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Diit . Dengan mempelajari literatur sebelumnya, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana media interaktif dapat meningkatkan pembelajaran dalam mata kuliah ini. Selain itu, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah gizi pada remaja.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik (dosen) dalam proses pembuatan media pembelajaran yang menarik, memberikan tambahan pengetahuan mengenai cara mengkaji kelayakan media untuk pembelajaran.

b) Bagi Mahasiswa

Media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis *Canva* dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang pentingnya gizi.

Hal ini dapat membantu mereka untuk memilih makanan yang sehat dan menerapkan pola makan yang sehat.

c) Bagi Dosen

Media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis *Canva* dapat membantu dosen dalam mengajar Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Diit . Media pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dn interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

d) Institusi Pendidikan

Media pembelajaran *Powerpoint* interaktif berbasis *Canva* dapat membantu institusi Pendidikan meningkatkan kualitas pembelajaran Mata Kuliah Ilmu Gizi dan Diit .

