

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di abad ke-21 menekankan bahwa siswa harus berketerampilan berpikir level tinggi, literasi teknologi, dan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif guna menyikapi berbagai tantangan dunia yang kompleks dan terus berubah (Putri Rizki Utami, 2025). alam situasi seperti ini, pendidikan tidak hanya memperhatikan kognitif, tetapi juga membangun karakter, kemampuan adaptif, dan inovasi. Kemampuan ini sangat penting untuk keberhasilan di era digitalisasi dan transformasi industri (Saddam, 2025). Pembangunan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu tinggi bergantung pada pendidikan.

Proses pendidikan mencakup kegiatan pelatihan dan pengajaran yang berlangsung secara berkelanjutan, baik di jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan pokok dari pendidikan bertujuan untuk memberikan pengetahuan, menanamkan nilai-nilai luhur, serta mengembangkan keterampilan individu agar mampu beradaptasi dan berkontribusi secara aktif dalam kehidupan masyarakat (Putri Nursadrina, 2023).

Pendidikan berfungsi strategis dalam mewujudkan masyarakat yang inklusif, toleran, dan demokratis, serta menjadi penggerak utama dalam menyiapkan tenaga kerja yang produktif, inovatif, dan kompetitif secara global. Peningkatan kualitas pendidikan berkontribusi signifikan dalam memutus rantai

kemiskinan dan meningkatkan kesejahteraan (Gulo & Harefa, 2022). Oleh karena itu, investasi di bidang pendidikan, yakni selaras dengan pengaturan tenaga kerja secara produktif dan berdaya guna (Suherman et al., 2024). Menjadi prioritas utama kebijakan publik, termasuk di indonesia. Tantangan terbesar saat ini adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi digital secara optimal selama pelaksanaan belajar mengajar agar target yang dimaksud dapat tercapai.

Dunia pendidikan saat ini memerlukan penggunaan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran karena globalisasi serta revolusi industri 4.0. Teknologi digital mempermudah akses ke informasi, memperluas jangkauan materi pembelajaran, dan memungkinkan terjalannya komunikasi dua arah yang lebih energik dalam kelas. Penggunaan teknologi, khususnya melalui media pembelajaran digital inovatif seperti video, simulasi, dan platform online, terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan membuat pengalaman belajar yang menarik dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Mereka juga mendorong fleksibilitas dan kemandirian siswa (Eka, 2024).

Media pembelajaran adalah komponen penting teknologi pendidikan karena memainkan andil besar pada penyampaian materi yang terorganisir dengan baik dan terstruktur. Selain menjadi alat bantu, media pembelajaran juga berfungsi menjadi media menyampaikan informasi dan mendukung pengalaman belajar siswa, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi, dan mendorong siswa ikut serta secara nyata dalam aktivitas belajar mereka sendiri (Titin et al., 2023). Penggunaan media terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi (tik) yang inovatif, seperti video pembelajaran, animasi, dan aplikasi edukatif, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil

belajar siswa. Kondisi ini selaras pandangan Marsiti et al., (2023) bahwa kemajuan teknologi abad ke-21 menuntut integrasi teknologi diterapkan dalam proses belajar sebagai faktor aspek kunci pada mutu pendidikan. Dengan demikian, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan kunci utama peningkatan mutu pendidikan di era digital.

Salah satu media pembelajaran yang masih kerap digunakan di lingkungan pendidikan tinggi adalah presentasi berbasis *Microsoft PowerPoint*. Media ini dipilih karena kemampuannya menyampaikan materi secara visual dan sistematis. Menurut Ningrum et al., (2024), *PowerPoint* termasuk salah satu perangkat lunak presentasi yang dirancang untuk menyajikan informasi secara profesional serta jelas bagi siswa untuk memahaminya. Fitur yang mencakup teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video memungkinkan pendidik mengemas materi pembelajaran secara menarik dan komunikatif. Akan tetapi, dalam penerapannya, *PowerPoint* masih kerap digunakan secara tradisional, yaitu hanya menampilkan teks dan gambar tanpa menghadirkan elemen yang memikat dan inovatif. Menurut Wahyuni (2016), penggunaan *PowerPoint* konvensional yang bersifat satu arah menyebabkan mahasiswa pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami materi secara mendalam. Hal ini juga ditunjang oleh temuan Maria et al., (2024) yang mengemukakan ketidak sesuaian antara media pembelajaran dan karakteristik mahasiswa digital berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif dalam kelas.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, banyak pendidik mulai mengembangkan *PowerPoint* dengan tampilan yang lebih menarik melalui pemanfaatan elemen multimedia seperti gambar, animasi, dan video pembelajaran. Desain visual yang menarik terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman

mahasiswa terhadap materi. Ahmad Arifin Zain, (2021) menjelaskan bahwa *PowerPoint* yang dibuat dengan tampilan menarik dan visual yang sistematis dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disajikan. Penelitian Budianti, (2023) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *PowerPoint* inovatif yang dilengkapi dengan video, animasi, dan kuis efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan prestasi belajar mahasiswa. Lebih lanjut, Azizatullatifah et al., (2024) menegaskan bahwa penerapan desain visual yang menarik dalam *PowerPoint* yang menarik dan inovatif mampu menjawab kebutuhan mahasiswa abad ke-21 yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, *PowerPoint* yang menarik dan inovatif tidak hanya memperbaiki kekurangan media konvensional, tetapi juga menjadi strategi yang berperan penting dalam mewujudkan aktivitas belajar yang partisipatif, adaptif, serta relevan pada tantangan era digital.

Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner membutuhkan media belajar yang menarik dan inovatif demi keberlanjutan proses belajar mengajar yang efektif. Mengacu pada hasil wawancara pada 14 Maret 2025 dengan Dr. Luh Masdarini, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pengampu Mata Kuliah Manajemen Makanan serta Minuman, Hasil temuan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih mengalami kendala terkait ketersediaan bahan ajar digital atraktif serta media pembelajaran yang mampu menyajikan mekanisme secara visual. Permasalahan utama yang teridentifikasi adalah minimnya media pembelajaran yang kontekstual dan cocok dengan sifat dan kebutuhan belajar mahasiswa vokasional, yang cenderung lebih efektif belajar melalui pengamatan dan praktik langsung. Untuk memperkuat temuan tersebut, penulis menyebarluaskan kuesioner melalui *platform*

Google Form kepada mahasiswa Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha yang telah menempuh Mata Kuliah Manajemen Makanan dan Minuman. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 88,9% responden menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami materi terkait Minuman Campuran. Hal ini disebabkan karena pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas pada metode konvensional dan kurang menampilkan contoh visual yang jelas tentang bahan, alat, serta proses pembuatan Minuman Campuran.

Kesulitan ini disebabkan oleh media belajar yang dipakai pada proses perkuliahan ruang lingkupnya masih dibatasi pada *PowerPoint* konvensional yang hanya menampilkan teks dan gambar sederhana tanpa elemen visual yang menarik atau kontekstual. Model penyajian seperti ini cenderung membuat mahasiswa pasif dan kurang memahami proses pembuatan minuman secara menyeluruh (Wahyuni, 2016). Sehingga membuat mahasiswa kurang aktif dan cenderung hanya mendengarkan tanpa banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Meskipun telah digunakan beberapa video pembelajaran dari *platform YouTube*, namun konten tersebut belum sepenuhnya sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dalam Mata Kuliah Manajemen Makanan dan Minuman. Karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat dirancang sendiri oleh dosen menggunakan platform seperti *Canva*, sehingga materi yang disampaikan lebih selaras dengan kebutuhan mahasiswa dan konteks pembelajaran vokasional.

Materi Minuman Campuran dalam Mata Kuliah menejemen makanan dan minuman memiliki urgensi yang tinggi karena berkaitan langsung dengan kompetensi profesional lulusan dalam industri. Kemampuan menguasai bahan, teknik pencampuran, serta kreativitas dalam mengembangkan produk minuman

baru adalah keterampilan penting yang diperlukan di sektor perhotelan serta restoran. Pengetahuan ini menjadi landasan penting dalam menghasilkan produk berkualitas yang mampu memberikan pengalaman unik kepada pelanggan. Oleh karena itu, kemampuan mahasiswa dalam memahami dan menguasai materi ini menjadi indikator keberhasilan proses pendidikan vokasional seni kuliner. Dengan memperhatikan tantangan dan kebutuhan tersebut, diperlukan solusi yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa vokasional seni kuliner.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran visual yang selain menyampaikan informasi, juga menghadirkan ketertarikan secara estetika. Media yang dirancang dengan tampilan modern dan kontekstual diharapkan mampu membantu mahasiswa memahami proses pembuatan Minuman Campuran secara lebih konkret. Dengan demikian, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mudah dibuat, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa vokasional. Untuk menjawab permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang didesain memakai aplikasi *Canva* menjadi solusi inovatif yang relevan.

Canva adalah *platform* perangkat desain online yang memungkinkan pengguna mengakses berbagai templat, grafis, video pendukung, serta animasi yang bisa membantu pendidik menciptakan media pembelajaran yang atraktif dan profesional (Azizatullatifah et al., 2024). Selain mudah digunakan, *Canva* juga memungkinkan dosen untuk menyesuaikan desain presentasi sesuai karakteristik mahasiswa vokasional yang lebih responsif terhadap tampilan visual dan praktik langsung. Dyan Yuliana, (2024) menambahkan bahwa *Canva* sangat fungsional untuk menciptakan media pembelajaran dengan desain yang menarik karena dapat

diakses melalui berbagai perangkat dan memiliki fitur-fitur yang mendukung keterlibatan visual dan auditif mahasiswa. Dikomparasi dengan aplikasi desain lainnya, *Canva* menawarkan kemudahan akses, tampilan antarmuka yang intuitif, serta kemampuan untuk menghasilkan desain yang dapat langsung diintegrasikan dengan *PowerPoint*. Selain itu, *Canva* dapat diintegrasikan langsung dengan *PowerPoint* sehingga hasil desain yang dibuat lebih modern, estetis, dan siap digunakan sebagai media presentasi dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan *Canva*, proses penyusunan *PowerPoint* menjadi lebih efisien serta merancang alat bantu belajar yang menarik secara visual, disesuaikan pada kebutuhan yang diperlukan mahasiswa vokasional seni kuliner.

Sudibyo (2024) mengemukakan media belajar yang mengandalkan *PowerPoint* yang dikembangkan dengan menarik mampu membangkitkan mutu pembelajaran sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Rachman (2018) mengemukakan bahwa *PowerPoint* berperan menjadi sarana belajar dengan efektivitas tinggi, karena mendukung berbagai fitur evaluasi dan integrasi multimedia menggunakan *Visual Basic for Applications* (VBA). Hal ini membuat *PowerPoint* bukan tidak semata-mata berfungsi sebagai tampilan visual, tetapi juga sebagai sarana belajar yang interaktif dan menilai hasil belajar.

Mengacu pada kebutuhan serta permasalahan tersebut, penulis tertarik melaksanakan penelitian pengembangan berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Materi Minuman Campuran Pada Mata Kuliah Menajemen Makanan dan Minuman”**. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Sugiyono, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk

merancang sarana pembelajaran yang didukung oleh *PowerPoint* yang dirancang menggunakan *Canva* agar dapat meningkatkan kualitas tampilan, daya tarik visual, serta pemahaman mahasiswa terhadap materi Minuman Campuran.

Melalui pengembangan ini, diharapkan dosen memiliki Solusi tambahan dalam penyediaan media pembelajaran yang modern, mudah digunakan, serta diselaraskan dengan kemampuan serta keunikan mahasiswa pendidikan kejuruan. Lebih lanjut, studi ini diharap mampu memberi sumbangsih dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan vokasional, khususnya dalam bidang seni kuliner. Desain visual yang menarik dan terstruktur dari *Canva* juga diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menggembirakan serta efektif. Selain itu, produk pembelajaran ini akan dirancang agar dapat tersedia setiap saat dan di berbagai tempat melalui perangkat mobile, laptop, serta komputer. Sehingga, mahasiswa akan lebih mudah mempelajari materi secara mandiri dan interaktif, serta merasakan pembelajaran yang lebih relevan dan aplikatif dalam dunia kerja. Dengan mempertimbangkan pentingnya materi Minuman Campuran dalam menunjang kesiapan mahasiswa menghadapi dunia industri, serta urgensi pengembangan media belajar inovatif sesuai kebutuhan generasi digital, maka penelitian ini menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan vokasional seni kuliner.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah, diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Motivasi dan keaktifan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran masih perlu ditingkatkan, karena masih terbatas pada penggunaan presentasi *PowerPoint* yang bersifat konvensional.
2. Belum banyak media *PowerPoint* yang sesuai dengan indikator pembelajaran pada Mata Kuliah Manajemen Makanan serta Minuman, terutama materi Minuman Campuran.
3. Belum ada *PowerPoint* untuk materi Minuman Campuran pada Mata Kuliah Manajemen Makanan serta Minuman, sehingga diperlukan pembuatan media dengan elemen interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan menilai kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya dan untuk memastikan penelitian ini difokuskan pada realisasi tujuan yang menjadi sasaran. Materi yang diajarkan pada media belajar *PowerPoint* terbatas pada Minuman Campuran dalam mata kuliah Manajemen Makanan dan Minuman. Penelitian ini akan menilai kualifikasi media pembelajaran untuk diimplementasikan dengan melakukan validasi oleh para ahli.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang serta identifikasi permasalahan, rumusan masalah dalam penelitian meliputi:

1. Bagaimana proses pengembangan media belajar *PowerPoint* berbasis *Canva* pada materi Minuman Campuran dalam Mata Kuliah Manajemen Makanan dan Minuman dengan model 4D?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian meliputi :

1. Mendeskripsikan alur perancangan media belajar *PowerPoint* berbasis *Canva* untuk materi Minuman Campuran dalam Mata Kuliah Manajemen Makanan serta Minuman dengan model 4D.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan meliputi:

1. Manfaat Teoritis:
 - 1) Penelitian diharap berkontribusi terhadap perluasan teori yang berkaitan dengan konsep media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *Canva* dalam Mata Kuliah Manajemen Makanan dan Minuman.
 - 2) Pengembangan literatur terkait pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang dapat menjadi acuan bagi penelitian dan pengembangan media pembelajaran di masa depan.
 - 3) Meningkatkan pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran interaktif dalam pendidikan dan bagaimana hal tersebut dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di bidang kuliner dan perhotelan.
2. Manfaat Praktis:
 - 1) Bagi Penulis

- (1) Menambah keahlian yang diperoleh dari pengalaman penulis dalam mengembangkan media belajar berbasis teknologi, khususnya dalam menggunakan aplikasi *PowerPoint* dan *Canva* untuk desain presentasi yang interaktif.
 - (2) Memberikan kontribusi dalam pengembangan penelitian di bidang pendidikan vokasional, terutama terkait dengan penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - (3) Menghasilkan produk sarana belajar yang berfungsi sebagai pedoman bagi penelitian lanjutan atau pengembangan materi pembelajaran serupa di masa depan.
- 2) Bagi Mahasiswa
- (1) Mahasiswa bisa mengakses media belajar secara lebih menarik, yang pada gilirannya bisa menumbuhkan semangat belajar mereka.
 - (2) Menjadikan mahasiswa lebih mudah memahami materi Minuman Campuran melalui penyajian yang visual dan menarik guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman dalam pembelajaran.
 - (3) Memfasilitasi pembelajaran mandiri, di mana mahasiswa dapat belajar dengan tempo mereka sendiri, mengulang materi, atau mengeksplorasi lebih lanjut materi yang belum dipahami.
- 3) Bagi Dosen
- (1) Memberikan alternatif metode pengajaran lebih efektif serta menyenangkan, yang bisa membangkitkan keterlibatan mahasiswa pada pembelajaran.

- (2) Memudahkan penjelasan materi yang bersifat rumit, seperti materi Minuman Campuran, melalui penyajian yang lebih memikat serta jelas melalui penggunaan media interaktif.
- (3) Mempermudah proses pengajaran dengan menghemat waktu dan energi, karena materi disajikan secara terstruktur menggunakan media *PowerPoint*.
- (4) Meningkatkan kualitas pengajaran, karena dosen dapat mengintegrasikan berbagai elemen multimedia (gambar, audio, video, animasi) dalam presentasi mereka untuk membuat materi lebih atraktif serta dinamis.

