

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bagi individu pendidikan sebagai kebutuhan dasar yang memiliki makna penting. Melalui pendidikan, seseorang mampu mengembangkan potensi yang terbaik, baik berupa fisik maupun mental berdasarkan kaidah publik (Yuliana dkk., 2023). Pendidikan adalah pembelajaran yang bertahan sepanjang hidup dan dapat memberikan efek positif pada pertumbuhan makhluk hidup (Pristiwanti dkk., 2022). Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan menjelaskan bahwa, pendidikan adalah suatu kegiatan yang telah direncanakan secara sengaja dengan tujuan terciptanya proses belajar yang mampu mendorong supaya siswa lebih aktif. Dengan adanya pendidikan, besar harapan siswa didik memiliki kekuatan spiritual dalam mengatur diri, kecerdasan, budi pekerti yang baik, serta keterampilan yang berdampak positif bagi diri sendiri maupun masyarakat sekitar. Oleh karena itu, pendidikan dapat dimaknai sebagai proses pembelajaran yang berlangsung seumur hidup supaya dapat terbentuknya berbagai potensi yang ada dalam setiap individu, terutama bagi peserta didik.

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kecerdasan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan meningkatkan harkat dan martabat bangsa (Anggraeni dkk., 2021). Pendidikan terhubung secara langsung dengan aktifitas pembelajaran supaya membantu peserta didik menggali

dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Sehubungan dengan hal tersebut, supaya terwujudnya tujuan belajar yang efektif serta siswa yang aktif di dalam proses belajar maka pendidik diharuskan supaya lebih fokus terhadap beberapa aspek, contohnya kejelasan dari tujuan belajar tersebut, relevansi, daya tarik materi, variasi metode pembelajaran, ketepatan penggunaan media pembelajaran dan pelaksanaan evaluasi yang akurat (Nisa dkk., 2022). Disimpulkan bahwa peran pendidikan yang optimal akan tercapai melalui proses belajar mengajar efektif. Pendidik perlu memperhatikan kejelasan tujuan pembelajaran, daya tarik materi, variasi metode pembelajaran, ketepatan penggunaan media dan ketelitian dalam evaluasi.

Lebih jauh, perkembangan teknologi yang semakin bervolusi sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan dan tidak dapat dihindari keberdaannya. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan sangatlah diperlukan guna membantu pendidik dalam merancang media pembelajaran maupun menyampaikan materi ajar. Di era yang sudah modern ini peserta didik dituntut supaya lebih aktif dalam proses belajar, keberhasilan di dalam aktivitas belajar peserta didik ini sangat dipicu oleh media ajar yang dipergunakan oleh pendidik (Sabrina dkk., 2023). Di era digitalisasi ini, dalam mengakses pendidikan lebih mudah terutama membuat media pembelajaran berbasis teknologi supaya terlihat menarik supaya mendorong aktivitas belajar peserta didik. Simamora dkk, (2022) menyatakan bahwa, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi lebih mudah dipahami oleh peserta didik, selain itu dapat diakses melalui perangkat digital.

Para pendidik menggunakan berbagai media pembelajaran, salah satunya media interaktif. Ismawati dkk, (2023) menyatakan bahwa, dalam menggunakan

alat bantu mengajar interaktif berbasis teknologi digital dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di kelas, karena dapat lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran berperan mempermudah para pendidik dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran di kelas, penggunaan media tersebut memegang peranan utama, sebab akan mempermudah proses belajar supaya lebih efektif, menarik, serta inovatif (Ariantari dkk., 2022). Media pembelajaran merupakan gabungan dari dua kata, yakni “media” yang berarti alat atau fasilitas, dan kata “pembelajaran” yang merujuk pada suatu kondisi yang mendukung individu dalam proses belajar (Muthoharoh, 2019).

Marsiti dkk., (2023) segala bentuk alat, mulai dari elektronik hingga non-elektronik, yang berperan dalam menyampaikan informasi pembelajaran disebut media pembelajaran. Media tersebut bertujuan guna sarana penyediaan materi dalam bentuk media cetak maupun elektronik yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan siswa menerimanya dengan tujuan memberikan dukungan kelancaran proses pembelajaran (Izza dkk., 2021). Singkatnya, media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran harus dirancang sebaik dan semenarik mungkin. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik, dapat mendorong terjalinnya kerja sama, komunikasi, serta interaksi antar peserta didik, supaya terbangunnya motivasi dalam proses belajar (Dari dkk., 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam mendukung motivasi dan hasil belajar yang efektif dari peserta didik. Sehingga, pengetahuan dan wawasan dari peserta didik juga dapat berkembang secara optimal.

Hal tersebut tidak sesuai dengan fakta di lapangan. Mengacu pada hasil wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner Jurusan Kuliner Fase E di SMK Negeri 2 Tejakula pada tanggal 24 Januari 2025 diperoleh hasil wawancara sebagai berikut, (1) belum tersedianya media *PowerPoint* interaktif di sekolah sehingga diperlukan pengembangan media *PowerPoint* yang lebih bervariasi dan menarik guna menumbuhkan wawasan serta partisipasi dari peserta didik mengenai materi pembelajaran. (2) Pemanfaatan *smartphone* untuk mengakses *e-book* saat pembelajaran belum maksimal dimana peserta didik cepat bosan karena tampilan *e-book* yang monoton dan kurang menarik. Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran, diperoleh hasil pengamatan bahwa (1) saat mengajar, guru sering menggunakan metode ceramah dan berbasis buku daripada media *PowerPoint* (2) media *PowerPoint* yang digunakan masih bersifat sederhana, dan (3) sebagian besar peserta didik terlihat mengantuk, kurang bersemangat, dan tidak memperhatikan gurunya saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan, (1) sebanyak 79,9 % dari peserta didik sangat setuju jika pendidik menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, (2) sebanyak 83,3 % peserta didik memberikan jawaban bahwa pendidik lebih banyak mengajar memakai metode ceramah, (3) sebanyak 100 % peserta didik menjawab membutuhkan sarana pembelajaran yang lebih menarik di materi pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan, (4) sebanyak 46,7 % peserta didik tertarik jika materi pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan dibuat lebih interaktif, (5) sebanyak 48,4 % peserta didik sangat setuju dan 45,2 % peserta didik setuju apabila di materi materi pengetahuan

peralatan dapur dan bahan makanan terdapat pengembangan media *PowerPoint* interaktif. Mengacu pada hasil wawancara dengan guru pengampu mengenai kebutuhan media dan analisis kebutuhan peserta didik, dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam pembelajaran, yaitu : pusat pembelajaran masih di pendidik karena pendidik memakai metode ceramah untuk mengajar, penggunaan media pembelajaran masih terbatas variasinya, dan minat maupun motivasi belajar peserta didik tergolong rendah. Kemudian, dalam menggunakan media interaktif berbasis teknologi seperti *PowerPoint* interaktif masih belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan uraian dari permasalahan tersebut, peneliti mengajukan *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran, khususnya pada materi pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan. Materi ini muncul pada Fase E semester 2 dan memiliki peran penting karena materi ini menjadi dasar penting dalam pembelajaran kuliner. Melalui materi ini, peserta didik diajarkan mengenai peralatan dapur dan fungsinya, cara memotong sayuran, daging, unggas dan ikan serta kandungan gizi pada bahan makanan. Pemilihan materi ini sebagai fokus pengembangan dilakukan karena pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan merupakan pondasi utama dalam pembelajaran kuliner, dimana seluruh kegiatan praktik yang nantinya akan dilakukan oleh peserta didik ini berawal dari pemahaman terhadap peralatan dapur dan bahan makanan yang digunakan. Demikian pula, hasil observasi mengindikasikan adanya kesulitan yang dialami oleh peserta didik mengenai fungsi dan menggunakan alat-alat dapur jika dijelaskan melalui metode ceramah. Oleh sebab itu, pengembangan media *PowerPoint* interaktif dianggap tepat, dikarenakan dapat menampilkan gambar, animasi, dan video penggunaan alat dapur, sehingga mampu mengaktifkan motivasi belajar serta

memudahkan peserta didik mengetahui dasar-dasar dunia kuliner secara mendalam dan menyenangkan.

PowerPoint adalah sarana dalam memberikan macam-macam informasi atau materi dalam bentuk slide yang dirancang untuk dipersentasikan kepada peserta didik (Ariantari dkk., 2022). Beragam *fitur* yang tersedia pada media *PowerPoint* dapat disesuaikan dan mendukung berbagai metode belajar peserta didik, baik berupa visual, auditori, kinestetik, maupun verbal (Nurhidayah, 2020). Berdasarkan uraian di atas, *PowerPoint* merupakan media yang dikeluarkan *Microsoft Office* yang berfungsi sebagai sarana presentasi dengan berbagai elemen menarik dengan menyesuaikan gaya belajar dari peserta didik. Terdapat banyak aplikasi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan *PowerPoint* interaktif agar tampilan menjadi lebih unik, menarik dan lebih efektif digunakan salah satu adalah *canva*.

Canva merupakan platform yang mempermudah proses perancangan *desain* melalui koleksi kerangka *desain* yang mudah untuk disesuaikan, serta dilengkapi dengan *fitur* interaktif contohnya hyperlink, tombol navigasi, video, audio serta animasi mampu memikat minat peserta didik (Ningrum dkk., 2024). Komponen-komponen yang tersedia dalam *canva* terbukti efektif dalam menciptakan presentasi *PowerPoint* interaktif secara terampil serta memikat para pendidik maupun peserta didik. Dengan demikian, dalam pengembangan media pembelajaran aplikasi *canva* dikatakan layak dalam pembuatan media pembelajaran karena tersedia berbagai kemudahan seperti penambahan penambahan animasi, video, gambar dan musik. Mengacu pada penelitian Zebua dkk, (2024), dalam mengembangkan media interaktif menggunakan *canva* tergolong praktis dan efektif dipakai untuk meningkatkan pemahaman peserta didi,

karena dalam aplikasi *canva* terdapat tampilan visual yang menarik serta mudah dioperasikan.

Sejalan dengan paparan di atas, media *PowerPoint* seharusnya dibuat menarik serta gampang dimengerti. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan. Namun kenyataannya, banyak media *PowerPoint* dibuat kurang menarik sehingga keberadaan dan fungsinya belum optimal. Yuliana, dkk., (2023) dalam jurnalnya dijelaskan bahwa penyampaian materi oleh pendidik dengan media *PowerPoint* yang kurang menarik serta metode ceramah menjadikan peserta didik mengalami kejenuhan dan menjadi bosan saat belajar.

Seiring dengan berjalannya waktu, media *PowerPoint* kini dapat dikemas dengan fitur lebih lengkap, menarik dan variatif dalam bentuk *PowerPoint* interaktif. Media ini merupakan media ajar berupa *slide-slide* yang dapat memuat materi pembelajaran, video, dan kuis atau soal-soal latihan yang nantinya dapat mengukur pemahaman peserta didik (Ningrum dkk., 2024). *PowerPoint* interaktif memiliki keunggulan sebab pemaparan materi belajar lebih menarik, ringkas, serta gampang dimengerti. Selain itu, media pembelajaran dirancang supaya peserta didik dapat belajar secara mandiri, sehingga selama pembelajaran berfokus pada peserta didik atau *student center learning* (Silvia dkk., 2024).

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan *PowerPoint* sebagai alternatif sebagai media pembelajaran interaktif. Hal ini didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Anggorowati (2023), dalam penelitian dijelaskan permasalahannya yang diteliti adalah penggunaan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Inggris terhadap keterampilan dalam membaca teks naratif di kelas X MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana. Hasil penelitiannya menunjukkan,

dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* secara interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di kelas X MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana Purwakarta pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Hasil penelitian, pra-siklus mengindikasikan 39% peserta didik mencapai nilai KKM, dengan nilai tertinggi 95 sedangkan terendah 40. Pada siklus II meningkat menjadi 65%, dengan nilai tertinggi 100 sedangkan terendah 40. Selanjutnya, pada siklus III, persentase ketuntasan meningkat menjadi 78,28%, dengan nilai tertinggi 100 sedangkan terendah 65. Dengan demikian, dalam menggunakan media *PowerPoint* interaktif berdampak signifikan pada meningkatnya prestasi belajar siswa.

Dari (2022), tujuan dari penelitian ini mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif dan mengetahui tanggapan dari peserta didik dalam memanfaatkan media selama proses pembelajaran. Mengacu pada hasil penelitian para ahli materi, media dianggap telah memenuhi standar penilaian yang ditetapkan. Selain itu ahli media menegaskan, media sudah sesuai untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan, peserta didik mengatakan media pembelajaran tersebut sangat positif, sehingga media ini layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan uraian latar belakang tersebut, maka diperlukan pengembangan suatu media berupa *PowerPoint* interaktif untuk mata pelajaran dasar-dasar kuliner terhadap elemen materi pengetahuan alat-alat dapur serta bahan makanan. Dengan demikian, peneliti akan mengembangkan *PowerPoint* interaktif dengan mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Pada Sub Materi Pengetahuan Peralatan Dapur dan Bahan Makanan di SMK Negeri 2 Tejakula”**

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang di atas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Dalam menggunakan media pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal pada materi pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan.
2. Belum adanya media interaktif sebagai pendukung pembelajaran pada sub materi pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan.
3. Media *PowerPoint* yang digunakan oleh guru pada pembelajaran pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan, masih kurang bervariasi dan masih berupa *slide – slide* sederhana dan tampilan gambar sederhana.
4. Minat dan keterikatan dari peserta didik selama proses belajar masih rendah ditandai adanya peserta didik merasa cepat bosan serta motivasi belajar yang kurang saat memahami materi pembelajaran pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan.
5. Tampilan media pembelajaran digital yang digunakan, seperti e-book dinilai kurang menarik serta rendahnya tingkat baca peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memastikan bahwa penelitian ini terfokus dalam mencapai tujuan, penelitian ini hanya sampai pengembangan bahan ajar *PowerPoint* interaktif terhadap materi peralatan dapur serta bahan makanan di SMK Negeri 2 Tejakula.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang di atas, mengindikasikan perumusan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakan proses dalam mengembangkan media belajar menggunakan *PowerPoint* interaktif terhadap materi pengetahuan peralatan dapur serta bahan makanan di SMK Negeri 2 Tejakula menggunakan model 4D ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan dari penelitian ini yang berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas:

1. Mendeskripsikan proses tahapan dalam mengembangkan media belajar menggunakan *PowerPoint* interaktif terhadap pelajaran pada sub materi pengetahuan peralatan dapur dan bahan makanan di SMK Negeri 2 Tejakula dengan model 4D.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Melalui penelitian ini, besar harapan penelitian ini memberikan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan tambahan referensi bagi para pendidik mata pelajaran dalam mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* secara interaktif supaya mempermudah peserta didik untuk mempelajari media pembelajaran secara menarik dan meningkatkan

pemahaman selama proses belajar serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti berkesempatan dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama masa perkuliahan sekaligus menambah pengalaman dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

b. Bagi Institusi

Diharapkan dapat berkontribusi terhadap upaya dalam pembaharuan kegiatan belajar mengajar khususnya dalam menambah wawasan peralatan dapur dan bahan makanan.

c. Bagi Pendidik

Dalam merancang media pembelajaran, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para pengajar sebagai sarana dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media ini juga bertujuan untuk mempermudah proses pengajaran sehingga materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

d. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat dijadikan untuk referensi belajar secara menarik serta meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar