

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era sekarang, bidang teknologi mengalami kemajuan dengan pesat yang telah mencapai tahap yang lebih maju dengan memasuki era 5.0 yang ditandai dengan *Artificial Intelligence* (AI), *Internet of Things* (IoT), serta teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan. Perubahan ini memberikan dampak yang signifikan di berbagai bidang termasuk industri, kesehatan, ekonomi, serta kehidupan sosial masyarakat. Salah satu sektor yang mengalami perkembangan pesat akibat kemajuan teknologi yaitu bidang pendidikan. Era 5.0 membawa transformasi besar dalam metode pembelajaran dimana teknologi bukan sekedar sarana pendukung melainkan menjadi bagian integral selama kegiatan pembelajaran (Dita et al., (2024). Digitalisasi dalam pendidikan memungkinkan penerapan sistem pembelajaran berbasis teknologi seperti *e-learning*, pembelajaran daring, serta penggunaan perangkat lunak interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar (Siregar & Marpaung 2020).

Pendidikan adalah bagian terpenting bagi setiap individu, sebab dapat mengubah cara berpikir dan perilaku manusia, pendidikan yang bermutu tinggi akan menciptakan lulusan atau sumber daya manusia yang berkualitas (Gulo & Harefa 2022). Peran utama pendidikan yaitu untuk mendorong terwujudnya kualitas bagi individu, masyarakat, maupun negara. Namun, pendidikan sendiri masih menghadapi berbagai masalah. Pendidikan berperan dalam transfer pengetahuan, nilai, serta membentuk karakter yang melibatkan beberapa aspek yang nampak, sehingga menjadi fase penting untuk mencapai keseimbangan serta

kesempurnaan pertumbuhan individu serta masyarakat (Ningrum 2024).

Pendidikan adalah upaya yang sudah direncanakan guna mewujudkan kegiatan belajar yang aktif, sehingga individu dapat mengembangkan potensinya secara optimal (Nafisah 2021). Pendidikan mempunyai peran utama dalam mengembangkan sumber daya manusia supaya menjadikan beragam usaha senantiasa dilaksanakan guna membangkitkan pendidikan yang berkualitas agar selaras dengan sasaran (Marsiti et al., 2023). Mengacu pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang dikemukakan, “pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar, proses pembelajaran, mengasah keterampilan untuk mencapai kekuatan spiritual, kontrol diri, karakter, kecedasan moral serta keterampilan yang diperlukan dalam berkehidupan sosial”. Melalui pendidikan, individu diharapkan dapat berkembang dari segala aspek sehingga mampu menghadapi tantangan dalam kehidupan.

Kemajuan pesat di bidang teknologi dan komunikasi berdampak signifikan pada proses pendidikan, karena selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan bidang tersebut dapat mempermudah proses belajar (Siregar & Marpaung 2020). Di samping itu mendorong motivasi belajar siswa karena media yang dipaparkan lebih inovatif (Rihhadatul et al. 2024). Melalui teknologi tersebut, diharapkan siswa lebih mudah paham mengenai materi yang disampaikan karena penyajiannya yang lebih menarik, interaktif, dan variatif.

Pembelajaran adalah sebuah proses yang mencakup hubungan diantara guru dengan siswa yang bersifat timbal balik, berlangsung dengan lingkungan yang kondusif dan edukatif, dengan tujuan untuk mencapai hasil yang telah ditentukan

(Arsa et al., 2023). Ketika proses pembelajaran hanya berpusat pada satu titik seperti metode ceramah atau pembelajaran konvensional, peran teknologi informasi dan komunikasi sangat mendukung dalam penyampaian materi. Perkembangan teknologi ini dapat membantu menyampaikan materi secara lebih jelas dan sistematis dengan berbagai platform digital, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal serta peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan (Nurfadhillah et al., 2021).

Pemilihan media yang sesuai untuk proses belajar mengajar ditentukan sesuai kebutuhan dari siswa. Media terdiri dari perangkat lunak (software) dan juga hardware yang dapat mempermudah dalam menyajikan materi dari sumber belajar (Mulyanto & Mustadi 2023). Media pembelajaran adalah kombinasi elemen manusia, bahan, dan kejadian yang menciptakan sebuah konteks untuk mendukung proses penguasaan pengetahuan (Ramadani et al., 2023).

Untuk mendukung proses belajar mengajar, pendidik memerlukan media belajar supaya terlihat menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Rohman & Susilo 2019). *Microsoft Office PowerPoint* merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk media ajar dengan membuat presentasi lebih efektif, profesional, serta praktis digunakan. Pada *software* tersebut menampilkan berupa slide presentasi yang dapat dilengkapi dengan hyperlink, animasi, serta berbagai konten interaktif lainnya, menu-menu, *tools* (alat-alat) yang dapat menampilkan pembelajaran lebih menarik (Khotimah, 2019).

Media belajar tersebut memiliki keunggulan, karena dapat menyajikan pengalaman interaktif yang lebih luas bagi audiens dibandingkan jenis media lain, sebab selama proses pembelajaran interaksi dengan audiens bersifat tidak langsung

(Mulyanto & Mustadi, 2023). Dengan demikian, penggunaan media belajar tersebut dikatakan layak dan memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas belajar mengajar, sekaligus siswa lebih paham mengenai materi yang disajikan (Nurkhodri & Dafit, 2022).

Dalam penelitian Ningrum, (2024) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif, di Mata Kuliah Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, menjawab mengenai masalah yang dihadapi selama proses belajar mengajar ialah pada kurangnya keterlibatan mahasiswa serta kesulitan untuk memahami materi sebab media yang digunakan sebelumnya dianggap monoton serta tidak komunikatif. Dalam mengembangkan media mengikuti model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Dari temuan tersebut mengindikasikan, media belajar mengajar yang dikembangkan dikatakan layak untuk dipakai. Hal tersebut menurut para ahli materi, desain, media, serta mahasiswa. Dengan demikian, media tersebut dinilai efektif untuk mendorong motivasi belajar, paham terhadap konsep yang disampaikan, serta memberikan pengalaman kegiatan belajar mengajar berjalan secara interaktif serta peserta didik merasa lebih tertarik.

Hasil penelitian tersebut juga didukung Marchellino & Kuswanti, (2024) yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Materi Gerak Pada Manusia Peserta Didik Kelas XI SMA”. Studi ini mengenai pembuatan media belajar interaktif *PowerPoint* khusus dirancang mengenai materi Sistem Gerak pada Manusia kelas XI SMA. Sasaran utama penelitian ini supaya dalam memaparkan materi tersebut supaya melakukan pengembangan media pembelajaran, serta menilai validitas dan kepraktisannya. Dalam proses pengembangannya, penelitian

ini menggunakan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) meskipun tidak melakukan tahap *disseminate*. Terdapat tiga validator yang terlibat dalam melakukan validasi media, yakni dua ahli dan satu guru Biologi. Sedangkan, 20 siswa mengisi kuesioner yang telah dibagikan. Hasil menunjukkan, tingkat validitas media pembelajaran memperoleh tanggapan positif 96% dari peserta didik, dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif, dikatakan layak karena mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta mendorong siswa supaya lebih tertarik selama proses belajar mengajar.

Di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha, senantiasa berupaya berfokus pada pengajaran dan pengembangan keterampilan di bidang seni kuliner dengan menghadirkan kegiatan belajar mengajar berjalan dengan optimal melalui inovasi media interaktif, agar penyampaian materi menjadi lebih kreatif, efisien, serta menyesuaikan kepentingan mahasiswa. Melalui program studi tersebut guna mempersiapkan berbagai wawasan serta keahlian mencakup proses pengolahan berbagai jenis makanan dan minuman yang dimulai dari pemilihan bahan, teknik memasak, hingga tahap penyajian yang sesuai dengan standar industri.

Selain itu peserta didik juga diajarkan mengenai kreativitas dalam menciptakan menu, memahami karakteristik bahan makanan, serta menguasai berbagai teknik kuliner yang sesuai dengan standar. Pada tanggal 3 Februari 2025 dilakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Kuliner Asia. Berdasarkan hasil wawancara terdapat tantangan sebagai media belajar serta karakteristik peserta didik saat mengolah dan menginterpretasikan perolehan materi

dari internet terutama saat diberikan tugas praktikum yang mengharuskan untuk mendapatkan resep secara mandiri.

Selama proses pembelajaran, media belajar diunggah oleh dosen melalui platform *e-learning* dalam bentuk modul, dan sewaktu-waktu memberikan materi tambahan dalam bentuk video yang bersumber dari youtube. Akibatnya mahasiswa kurang paham mengenai materi yang diberikan dan menjadi tidak optimal sehingga berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam menguasai konsep Kuliner Asia.

Di dukung oleh Agustini et al., (2019), pengajar masih menghadapi tantangan dalam penerapan teknologi pembelajaran, maka pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dikatakan inovasi yang relevan. Hal tersebut karena sumber belajar diharapkan mampu menghadirkan variasi secara kreatif, langkah nyata penerapan teknologi, serta mendorong motivasi mahasiswa selama kegiatan belajar mengajar. Pernyataan tersebut juga didukung Dana Ardika et al., (2021) yang sama-sama menjelaskan media tersebut akan lebih menarik serta memberikan motivasi supaya selama proses belajar siswa lebih aktif.

Dari hasil pengumpulan data kuesioner yang dibagikan ke mahasiswa program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di mata kuliah Kuliner Asia menggunakan platfrom *Google Form* ditemukan beberapa temuan terkait efektivitas media pembelajaran dalam perkuliahan. Salah satu permasalahan yang diidentifikasi adalah 47,6%% sangat setuju apabila peserta didik menganggap kekurangan variasi sumber belajar pada Mata Kuliah Kuliner Asia terutama dalam materi hidangan Asia Tenggara, 52,4% peserta didik setuju apabila dalam mengembangkan media pada Mata Kuliah Kuliner Asia materi hidangan Asia Tenggara menggunakan *PowerPoint* Interaktif.

Berdasarkan hasil kuesioner juga menunjukkan 61,9% peserta didik tertarik supaya pembelajaran dilakukan secara interaktif, sebanyak 51,7% peserta didik merasa dalam menggunakan *PowerPoint* Interaktif dapat meningkatkan motivasi mereka dalam pembelajaran, sebanyak 71,4% peserta didik merasa variasi media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berdampak pada keinginan dalam membuat hidangan saat kegiatan praktikum. Berdasarkan permasalahan tersebut untuk meningkatkan minat belajar serta mahasiswa mudah memahami terhadap mata kuliah Kuliner Asia maka diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa *PowerPoint* Interaktif.

Pengembangan media interaktif berupa *PowerPoint* Interaktif dipandang cukup layak dikembangkan serta dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran mata kuliah Kuliner Asia. Artinya, mahasiswa setuju terhadap penggunaan media *powerpoint* Interaktif dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran dan praktikum.

Dari latar belakang tersebut, penulis berkeinginan mengangkat topik pengembangan dengan berfokus terhadap “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Hidangan Asia Tenggara”. Diharapkan media pembelajaran ini membantu mahasiswa untuk belajar secara mandiri mengenai materi yang disampaikan, selain itu *PowerPoint* ini diharapkan membantu mahasiswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Melalui pengembangan tersebut, penulis menerapkan model 4D, yakni *Define, Design, Develop, Dissemination*. Penelitian ini mengembangkan sebuah perangkat lunak yang kompatibel untuk diakses melalui berbagai perangkat, contohnya smartphone, komputer, maupun laptop. Media pembelajaran tersebut

dirancang khusus untuk meningkatkan motivasi serta konsentrasi siswa terhadap materi yang diberikan. Tidak hanya itu, media bertujuan membentuk lingkungan belajar yang kondusif dan mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang, berikut identifikasi masalah pada penelitian ini:

1. Kurangnya sumber belajar maupun media pembelajaran saat pembelajaran mata kuliah Kuliner Asia.
2. Kegiatan pembelajaran kurang bervariasi karena media ajar yang terbatas, hal ini menyebabkan penurunan motivasi belajar selama kegiatan pembelajaran.
3. Mahasiswa memiliki ketertarikan terhadap mata kuliah Kuliner Asia apabila menerapkan *PowerPoint* Interaktif.
4. Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner membutuhkan media pembelajaran berbasis digitalisasi sesuai era saat ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan supaya tercapainya sasaran utama yang sudah ditentukan di awal, dengan menerapkan batasan terhadap pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Asia hidangan Asia Tenggara khususnya negara Singapura, Malaysia, dan Brunei Darussalam.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif dengan model 4D pada Mata Kuliah Kuliner Asia Hidangan Asia Tenggara di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan antara lain:

1. Mendeskripsikan tahapan *define* pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Asia Hidangan Asia Tenggara di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
2. Mendeskripsikan tahapan *design* pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Asia Hidangan Asia Tenggara di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
3. Mendeskripsikan tahapan *develop* pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Asia Hidangan Asia Tenggara di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.
4. Mendeskripsikan tahapan *desseminate* pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Asia Hidangan Asia Tenggara di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini berkontribusi baik dari segi teori maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi intelektual terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Penulis, melalui penelitian ini meningkatkan pengetahuan serta pengalaman mengenai proses pembuatan dalam pengembangan media *PowerPoint* Interaktif.
- 2) Bagi Mahasiswa, media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang menarik dan mendorong peningkatan motivasi serta kreativitas dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat menjadi alat pendukung untuk belajar secara mandiri.
- 3) Bagi Dosen, media ini berperan dalam memberikan kemudahan serta mendukung proses penyampaian materi selama kegiatan belajar mengajar.
- 4) Bagi Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, penelitian ini memberikan kontribusi berupa saran maupun inspirasi untuk pengembangan dan penyempurnaan proses belajar mengajar, sekaligus menciptakan media pembelajaran baru yang lebih efektif berupa *PowerPoint* Interaktif.

