BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang.

Pendidikan vokasional telah memiliki peran penting dalam sistem pendidikan di banyak negara pada era digital, sehingga diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan mutu pembelajaran. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas, tetapi juga mampu mempersiapkan peserta didik untuk melalui hambatan di masa depan dengan memanfaatkan proses pembelajaran berbasis teknologi interaktif (Dewi et al., 2024).

Salah satu upaya yang bisa dilakukan yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran, yang berpotensi untuk mendukung proses belajar yang lebih interaktif, efisien, dan berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan (Hakim, 2024). Sejalan dengan hal itu, Toma & Reinita (2023) juga menjelaskan bahwa perkembangan dunia teknologi dan informasi pada abad ke-21 mengharuskan tenaga pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai penunjang pembelajaran.

Penggunaan media sangat penting untuk melatih kompetensi 4C siswa, yaitu *critical thinking and problem solving*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*. Guru diharapkan mampu menjadikan teknologi sebagai bagian integral dari proses belajar mengajar agar siswa semakin aktif dan tertarik ketika mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan objek yang

dimanfaatkan untuk mengirimkan informasi melalui berbagai jenis perantara, sehingga meningkatkan jumlah informasi baru bagi siswa melalui proses belajar yang efisien. Tujuannya untuk membangkitkan pikiran, perasaan, dan semangat siswa yang memungkinkan target pembelajaran dapat terlaksana (Daniyati et al., 2023). Selanjutnya Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2023) mendefinisikan media secara umum sebagai manusia, materi, atau kejadian yang dapat menciptakan suatu keadaan yang memungkinkan siswa untuk dapat memperoleh pengetahuan, serta mengembangkan keterampilan, atau sikapnya. Dengan begitu yang dimaksud dengan media dapat meliputi guru, buku, atau bahkan lingkungan sekolah itu sendiri. Selain itu Sapriyah (2019) juga mengemukakan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai kebutuhan mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini karena media pembelajaran mempunyai peran penting dalam membantu peserta didik menyerap materi secara optimal, sekaligus mendukung perkembangan mereka.

Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner adalah program studi yang ada di Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada program studi ini, mahasiswa memperoleh satu mata kuliah wajib yang dikenal sebagai mata kuliah Kuliner Asia, dengan beberapa negara yang dibahas salah satunya yakni Kuliner Thailand. Menurut Naim et al., (2022) Kuliner Thailand memiliki peran strategis dalam mendukung eksistensi pariwisata dan memperkuat *nation branding* Thailand melalui konsep gastrodiplomasi. Kuliner Thailand telah menjadi identitas budaya yang diakui secara global karena orisinalitas yang sulit ditemukan di negara lain, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai instrumen

diplomasi budaya, guna meningkatkan citra Thailand di mata dunia serta mendukung kepentingan nasional dalam bidang politik, ekonomi, dan pariwisata.

Bagi wisatawan Indonesia, daya tarik utama berwisata ke Thailand salah satunya adalah wisata Kuliner. Hal ini bahkan mendorong banyak wisatawan Indonesia melakukan kunjungan ulang (*revisit*), serta mencatatkan pengeluaran makanan sebagai salah satu komponen pengeluaran terbesar selama berwisata. Melihat peran penting Kuliner dalam mendukung citra dan pariwisata Thailand serta tingginya ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap makanan khasnya, maka pemilihan materi Kuliner Thailand dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dirasa relevan dan strategis. Selain memperkenalkan aspek budaya luar secara edukatif, pengembangan materi ini juga dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi mahasiswa terhadap keberagaman Kuliner dunia yang memiliki nilai ekonomis dan diplomasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu dosen pengampu mata kuliah Kuliner Asia, yakni ibu Dr. Ni Wayan Sukerti, S.Pd., M.Pd. diketahui bahwa tujuan utama yang ingin dicapai pada mata Kuliah Kuliner Asia adalah mahasiswa memiliki keterampilan dalam menyiapkan, mengolah, dan menyajikan hidangan, sekaligus memiliki pengetahuan mengenai sejarah, budaya, geografis, serta tata cara makan yang diterapkan oleh masyarakat dari negara-negara yang ada di Benua Asia. Tujuan ini tercantum pada silabus dan RPS yang dijadikan acuan dalam proses pembelajaran, dengan bahan ajar yang masih terbatas berupa kumpulan materi dari berbagai sumber dengan media yang digunakan hanya berupa *PowerPoint*.

Pemahaman mahasiswa apabila dilihat dari segi pengetahuan sudah baik, namun dari segi keterampilan kerja masih kurang. Dengan terbatasnya sumber belajar, mahasiswa diharapkan lebih aktif untuk mencari materi secara mandiri di internet menggunakan perangkat elektronik. Pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan pemanfaatan teknologi diperlukan untuk mempermudah akses mahasiswa terhadap materi Kuliner Asia khususnya Thailand secara lebih lengkap.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada hari Sabtu, tanggal 18 Januari 2025, melalui penyebaran kuesioner kepada 25 orang mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang telah menyelesaikan mata kuliah Kuliner Asia, diperoleh informasi bahwa terdapat penugasan untuk membuat makalah tentang kuliner dari negara-negara di Asia. Selanjutnya dilakukan presentasi dengan media berupa *slide PowerPoint* konvensional, menggunakan sistem navigasi satu arah yang bersifat linier.

Media Visual yang disajikan juga biasanya hanya berupa gambar, dengan *slide* statis yang berisi sedikit animasi pada transisi antar *slide*. Selain itu metode atau *slide* khusus untuk evaluasi juga tidak ada, sehingga di bagian akhir presentasi hanya dilakukan sesi diskusi. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung masih bersifat satu arah, meskipun terdapat tambahan materi dari dosen melalui sesi diskusi. Dampaknya, proses pembelajaran terkesan tidak hidup karena minimnya interaksi yang berarti dari mahasiswa, 44% mahasiswa merasa bahwa materi yang diberikan pada mata kuliah Kuliner Asia khususnya materi Kuliner Thailand sulit dipahami secara optimal.

Selain itu 56% mahasiswa juga menyebutkan adanya kekurangan variasi sumber belajar. Sehingga untuk meningkatkan motivasi belajar mereka mereka, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif untuk mata kuliah Kuliner Asia terutama pada materi Kuliner Thailand. Mereka juga menyampaikan minat untuk mempraktikkan proses pembuatan Kuliner Thailand jika terdapat variasi dalam media yang digunakan baik dalam bentuk *PowerPoint* yang lebih interaktif, meskipun 48% dari mereka belum pernah melakukan praktik pengolahan Kuliner Thailand sebelumnya.

Temuan dalam analisis kebutuhan tersebut memiliki kemiripan dengan kondisi yang ditemukan pada penelitian Dewi & Izzati (2020) yakni pemanfaatan *PowerPoint* sebagai media untuk melakukan presentasi masih bersifat satu arah, sehingga dalam proses pembelajaran para peserta didik tidak terlibat aktif dan hanya menjadi pendengar atau penonton saja. Untuk memperbaiki kondisi tersebut, Budasi et al., (2020) menyatakan bahwa media yang terintegrasi dengan teknologi perlu dikembangkan karena mampu menarik perhatian peserta didik dan mendukung pencapaian nilai kognitif, afektif, maupun psikomotor dalam pembelajaran. Secara lebih rinci, Simanjuntak & Pardede (2023) mengemukakan bahwa *PowerPoint* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dengan fitur interaktif karena memiliki elemen-elemen yang dapat memungkinkan terciptanya interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Maenah et al., (2024) juga berpendapat bahwa pengembangan media *PowerPoint* interaktif di era digital, dapat menjadi jalan keluar terhadap masalah kebutuhan akan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keahlian guru sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

PowerPoint adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyusun presentasi dengan efektif, mudah, dan profesional karena memungkinkan penyajian gagasan yang menarik dan jelas saat dipresentasikan. Aplikasi ini juga menyediakan fitur penambahan elemen multimedia berupa teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga dapat mendukung terciptanya media pembelajaran yang menarik dengan fitur interaktif (Anyan et al., 2020). Media ini juga bisa membantu guru untuk menyampaikan materi baik secara verbal maupun non-verbal yang dalam penggunaannya selama proses pembelajaran, siswa dapat merasa tertarik dan senang ketika dilibatkan secara langsung (Nurkhodri & Dafit, 2022).

Menurut Marsiti et al., (2022) pembelajaran kuliner menuntut media yang mampu memvisualisasikan kegiatan pengolahan makanan secara konkret sehingga mahasiswa selain dapat memahami teori, juga dapat mempelajari tahapan dan teknik penyajian hidangan. Sejalan dengan itu Ningrum et al., (2024) juga menyampaikan bahwa seiring dengan perkembangan teknologi di era digitalisasi, kini telah tersedia beberapa aplikasi yang dapat membantu dosen atau guru untuk meningkatkan kualitas media *PowerPoint* yang dibuat agar lebih menarik. Aplikasi *Canva* adalah salah satu contoh aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mendesain *PowerPoint* dengan fitur interaktif, hal ini didukung oleh ketersediaan berbagai *template* dan desain, termasuk untuk presentasi

Media ini nantinya akan membuat pengalaman belajar mahasiswa jadi lebih baik lewat interaksi secara aktif yang dilakukan selama proses pembelajaran. Hal ini didapat terjadi karena isi medianya tidak terbatas pada materi tetapi juga memiliki fitur-fitur yang dapat menciptakan interaksi langsung antara mahasiswa dengan media itu sendiri. Misalnya penggunaan *hyperlink* sebagai navigasi, serta

permainan tebak-tebakan yang dapat dimainkan di akhir sesi pembelajaran sebagai bahan evaluasi, sehingga media ini dapat mengakomodir peserta didik dengan gaya belajar visual ataupun kinestetik. penambahan elemen visual melalui *Canva* juga akan semakin menarik perhatian mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran ini. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, aksesibilitas yang tinggi, dan fleksibilitas desain, *Canva* menawarkan kemudahan dalam penggunaannya sehingga sesuai dengan kebutuhan pendidikan (Suryani et al., 2024).

Berdasarkan paparan diatas, diketahui bahwa pada pembelajaran mata Kuliah Kuliner Asia, khususnya materi Kuliner Thailand diperlukan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif. *PowerPoint* interaktif dipilih karena menawarkan versi yang lebih interaktif dibanding *PowerPoint* konvensional dengan penggunaan *hyperlink*, penyisipan materi dalam bentuk teks, gambar, dan video. Sehingga penulis tertarik untuk membahas topik penelitian mengenai "Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada materi Kuliner Thailand mata kuliah Kuliner Asia". Luaran dari penelitian ini berupa media yang bisa disimpan dan diakses menggunakan smartphone, laptop atau komputer kapanpun dan dimanapun sehingga harapannya dapat meningkatkan minat dari mahasiswa untuk memperhatikan materi ketika dijelaskan didalam kelas serta meningkatkan minat untuk mempelajarinya kembali diluar kelas karena materi akan dibuat semenarik mungkin sehingga mahasiswa tidak bosan. Melalui penelitian ini, diharapkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif bisa dijadikan sebagai solusi yang inovatif dan praktis dalam menjawab permasalahan di bidang pendidikan yang

semakin berkembang, sekaligus memberi mahasiswa kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermanfaat.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka pada penelitian ini dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat ditemui, antara lain:

1. Pemanfaatan teknologi di era digital melalui penggunaan media pembelajaran belum maksimal, ditandai dengan kurangnya interaksi mahasiswa dengan media dalam proses pembelajaran.
2. Mahasiswa merasa mengalami kesulitan untuk memahami materi Kuliner Thailand jika pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan masih terbatas pada makalah dan *PowerPoint*.
3. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam mendeskripsikan pengertian, ciri khas, alat, bahan, serta pola hidangan dari Thailand, maupun dalam mempraktikkan tahapan memasak dan tata cara makan khas Thailand, ketika mereka hanya bisa membaca dari makalah dan *PowerPoint* konvensional.
4. Saat ini belum ada pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif untuk materi Kuliner Thailand mata kuliah Kuliner Asia.

1.3 Pembatasan Masalah.

Berdasarkan masalah yang telah berhasil diidentifikasi, maka peneliti akan membatasi ruang lingkup penelitian ini. Permasalahan utama yang akan diselesaikan adalah identifikasi masalah poin nomor empat yang berusaha

diselesaikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif pada materi Kuliner Thailand.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian.

Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif pada materi Kuliner Thailand dalam mata kuliah Kuliner Asia dengan menggunakan model pengembangan 4D?

1.5 Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan sekaligus menghasilkan luaran berupa produk media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif menggunakan model 4D pada materi Kuliner Thailand mata kuliah Kuliner Asia.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian.

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat yang ingin diperoleh dari hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
    a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif dengan model 4D untuk materi Kuliner Thailand bisa dijadikan tambahan referensi untuk dosen ketika membuat media pembelajaran berbasis *PowerPoint* Interaktif sekaligus memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif bagi mahasiswa.
    b. Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif dengan model 4D untuk materi Kuliner Thailand dapat menambah wawasan dosen dan mahasiswa pada proses perkuliahan dalam kelas ataupun saat praktik.

2. Manfaat secara Praktis

   a. Bagi Peneliti

      Peneliti bisa melakukan penerapan ilmu yang telah diperoleh dalam proses perkuliahan, sekaligus memperoleh pengalaman untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi peneliti jika ingin berkarir di dunia pendidikan.

   b. Bagi Institusi

      Hasil penelitian yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai inovasi media belajar khususnya pada materi Kuliner Thailand di lingkungan program studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

   c. Bagi Dosen

      Hasil penelitian bisa digunakan untuk menarik perhatian mahasiswa sehingga mempermudah dosen pengampu mata kuliah Kuliner Asia untuk menyampaikan materi Kuliner Thailand

   d. Bagi Mahasiswa

      Hasil penelitian bisa digunakan sebagai media untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan perangkat elektronik, mulai dari mendalami materi setelah proses perkuliahan, sekaligus melakukan evaluasi terhadap pemahaman melalui kuis online yang ditambahkan.