

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah jenjang pendidikan yang diharapkan untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, kompeten, kreatif, tanggung jawab disertai dengan kepribadian dan akhlak mulia (Anggreani et al., 2022). Jurusan yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagian besar merupakan jurusan yang bergerak di bidang *hospitality* atau pelayanan, seperti perhotelan, kuliner, tata busana, dan tata kecantikan, yang berfokus pada pembekalan keterampilan praktis dan sikap profesional agar siswa siap terjun ke dunia kerja dan industri. SMK Negeri 1 Seririt merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa di bidang pariwisata dan pelayanan, khususnya dalam jurusan seperti kuliner, tata busana, dan perhotelan.

SMK Negeri 1 Seririt yang beralamat di Jl. Kembang Tebel, Lokapaksa, Kec. Seririt, Kab. Buleleng, Bali. Menurut Anggreani et al., (2022), jurusan kuliner atau yang juga dikenal dengan sebutan *culinary* adalah jurusan yang mempersiapkan lulusannya untuk bekerja pada bidang-bidang praktis terkait pengelolaan bidang restoran. Jurusan kuliner berfokus pada pembelajaran teknik memasak, penguasaan penyajian makanan, manajemen dapur, sanitasi dan keselamatan kerja, serta kemampuan berinovasi dalam menciptakan hidangan yang berkualitas dan menarik. Jurusan kuliner menjadi salah satu program unggulan yang

bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan profesional di bidang tata boga, sehingga mereka mampu untuk bersaing di dunia industri perhotelan dan kuliner, baik dari tingkat lokal maupun nasional. Sehingga untuk mewujutkan siswa yang terampil dan profesional, guru harus mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif, interaktif, serta relevan dalam proses pembelajaran. Selain itu guru sebagai salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran dihadapkan pada tuntutan untuk terus meningkatkan kompetensi agar mampu menjawab kebutuhan zaman (Manik et al., 2024).

Menurut Manik et al., (2024), Sebagai pendidik, guru harus memiliki pengetahuan yang luas di berbagai bidang, mampu mengaplikasikan teknik pengajaran dan pembelajaran inovatif, memiliki pemahaman mendalam tentang psikologi belajar dan keterampilan konseling, mampu merancang proses pembelajaran yang efektif, mampu memanfaatkan media dan teknologi baru dalam proses belajar mengajar, dan terus menerus menerapkan nilai-nilai untuk membentuk karakter dan moral yang baik pada siswa. Menurut Manik et al. (2024) Keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru pada abad 21 yaitu: 1) *Life and Career Skills*, 2) *Learning and Innovation Skills*, dan 3) *Information, Media, and Technology Skills*.

Life and Career Skills adalah keterampilan penting yang mencakup kemampuan seseorang dalam mengelola diri sendiri, berinteraksi secara efektif dengan orang lain, serta membangun kebiasaan produktif. *Learning and Innovation Skills* adalah beberapa kemampuan yang berfokus pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta kolaboratif dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran dan kehidupan. Sedangkan *Information, Media, and Technology*

Skills adalah kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan teknologi, media, serta sarana informasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks pembelajaran. *PowerPoint* merupakan salah satu media yang pada saat ini digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi. *PowerPoint* termasuk ke dalam kategori keterampilan *Information, Media, and Technology Skills* yang harus dikuasai oleh guru, karena media ini memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

Menurut Batubara et al., (2023), media pembelajaran berbasis *PowerPoint* merupakan salah satu media pembelajaran di sekolah yang bisa didesain menjadi sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur atau menu pada aplikasinya. Maka, *PowerPoint* yang berisikan elemen interaktif seperti, tombol navigasi, *hyperlink*, animasi, video, *audio*, dan kuis disebut dengan *PowerPoint* interaktif. Menurut Dari et al., (2022), melalui media *PowerPoint* interaktif, penyampaian setiap poin materi dapat dibuat lebih menarik, sehingga keunggulan utama dari *PowerPoint* terletak pada tampilan *visualnya* yang mampu memperkuat daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi. Dalam pengembangan media *PowerPoint* dapat menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Annafik et al., 2025). Selain itu media *PowerPoint* interaktif ini juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner yang dilaksanakan pada hari Selasa, 24 Juni 2025. Mengenai Materi *Garnish* Makanan dan Minuman untuk kelas X Kuliner di SMK Negeri 1

Seririt yaitu guru mengharapkan adanya pengembangan *PowerPoint* interaktif untuk materi ini, karena dari segi kebutuhan siswa, guru menyampaikan bahwa permasalahan utamanya, yaitu: Pengenalan *PowerPoint* interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari materi *Garnish* dengan lebih serius. Motivasi dan minat ini menjadi faktor penting yang mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dalam mempelajari materi *Garnish*, siswa tidak hanya berfokus pada pemahaman teori saja, melainkan juga mampu mengaitkannya dengan praktik nantinya. Di samping itu guru juga menyampaikan bahwa memiliki harapan dengan adanya pengembangan media *PowerPoint* interaktif bagi siswa, yaitu: 1) *PowerPoint* interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi yang kompleks dengan lebih mudah melalui elemen *visual* yang menarik dan jelas. 2) *PowerPoint* interaktif mendorong pembelajaran yang lebih aktif dengan mengajak siswa berinteraksi langsung dengan materi, tidak hanya mendengarkan ceramah. 3) Elemen interaktif seperti kuis dan animasi dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Sebelumnya, dalam proses pembelajaran pada materi *Garnish* makanan dan minuman, guru telah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti modul ajar, *PowerPoint* biasa, gambar, dan video. Namun, penggunaan media tersebut masih bersifat satu arah dan belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. *PowerPoint* yang digunakan masih terbatas pada penyajian materi tanpa adanya unsur interaktif, sementara gambar dan video hanya berfungsi sebagai pendukung penjelasan tanpa adanya keterlibatan langsung dari siswa. Jika dikaitkan dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran *Garnish*

makanan dan minuman, siswa diharapkan mampu memahami konsep *Garnish* serta mengaplikasikannya dalam bentuk praktik secara tepat, kreatif, dan estetik. Sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan kreativitas siswa dalam menghasilkan *Garnish* yang sesuai standar. Selain itu, dalam pelaksanaannya di kelas, proses pembelajaran masih menghadapi beberapa tantangan dalam mendukung ketercapaian CP tersebut secara optimal. Selama ini, pembelajaran telah memanfaatkan berbagai media seperti modul ajar, *PowerPoint* biasa, gambar, dan video. Meskipun demikian, media yang digunakan masih memiliki keterbatasan dalam menghadirkan interaksi langsung antara siswa dengan materi, serta belum sepenuhnya memfasilitasi kebutuhan visualisasi yang lebih mendalam, khususnya pada materi yang bersifat praktis seperti *Garnish*.

Hal ini diperkuat oleh hasil analisis kebutuhan siswa yang dilakukan pada Kamis, 2 Oktober 2025 di kelas X Kuliner 3 dengan jumlah 35 siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa: 1) sebanyak 60% siswa belum memahami materi *Garnish* secara optimal, disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan sebelumnya, seperti modul ajar, *PowerPoint* biasa, gambar, dan video, belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa yang memerlukan visualisasi yang lebih jelas dan interaksi langsung dengan materi. 2) sebanyak 91,4% siswa mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran. 3) sebanyak 100% siswa menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap pengembangan *PowerPoint* interaktif yang lebih adaptif untuk meningkatkan motivasi belajar.

Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan, yaitu: 1) Harapan agar siswa mampu memahami dan mengaplikasikan materi secara optimal, namun kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa belum sepenuhnya optimal. 2) Harapan adanya pembelajaran yang aktif dan interaktif, namun kenyataannya pembelajaran masih bersifat satu arah. 3) Harapan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, namun kenyataannya media yang digunakan masih kurang inovatif. Berdasarkan kesenjangan tersebut, diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan siswa dan guru. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah *PowerPoint* interaktif, karena media ini mampu menyajikan materi secara visual, menarik, serta dilengkapi dengan elemen interaktif seperti kuis dan animasi yang dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan *PowerPoint* interaktif diharapkan dapat membantu mencapai Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penelitian dari (Sari et al., 2025) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *PowerPoint* interaktif dinilai sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman siswa karena dilengkapi dengan animasi, navigasi, dan evaluasi pembelajaran. Sedangkan dari penelitian (Septisia et al., 2025) yang mendapatkan hasil uji coba kepada mahasiswa menunjukkan respon yang sangat positif dengan persentase kelayakan sebesar 88,98%, yang menandakan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran. Maka dari data yang sudah didapatkan dan hasil penelitian terdahulu, *PowerPoint* interaktif efektif untuk menjadi solusi dalam mengatasi

rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran *Garnish* makanan dan minuman. Disamping itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan *PowerPoint* interaktif pada Materi *Garnish* Makanan dan Minuman untuk kelas X Kuliner di SMK Negeri 1 Seririt dengan menggunakan model *4D*, yang meliputi: 1) *Define* (pendefinisian kebutuhan dan analisis materi), 2) *Design* (perancangan media), 3) *Development* (pengembangan dan validasi media), 4) *Disseminate* (penyebaran atau penerapan media dalam pembelajaran). Hasil penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran, khususnya pada kompetensi dasar yang memerlukan visualisasi seperti teknik *Garnish*.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka, identifikasi masalah yang didapatkan sebagai berikut.

1. Pemahaman siswa terhadap materi *Garnish* makanan dan minuman yang masih belum optimal secara menyeluruh, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih efektif.
2. Kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih adaptif dengan teknologi dan interaktif, sehingga seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Saat ini belum adanya pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada materi *Garnish* makanan dan minuman.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang didapatkan, maka permasalahan yang diangkat, yaitu berfokus pada pengembangan media *PowerPoint* interaktif yang meliputi Materi *Garnish* Makanan dan Minuman, serta menguji validitasnya dilihat dari aspek materi, media, dan desain.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan *PowerPoint* interaktif dengan model *4D* pada Materi *Garnish* Makanan dan Minuman untuk kelas X Kuliner di SMK Negeri 1 Seririt?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan *PowerPoint* interaktif pada Materi *Garnish* Makanan dan Minuman untuk kelas X Kuliner di SMK Negeri 1 Seririt dengan menggunakan model *4D*, yang meliputi: 1) *Define* (pendefinisian kebutuhan dan analisis materi), 2) *Design* (perancangan media), 3) *Development* (pengembangan dan validasi media), dan 4) *Disseminate* (penyebaran atau penerapan media dalam pembelajaran).

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis dalam penelitian ini yaitu hasil penelitian dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan teori pembelajaran yang berbasis teknologi,

khususnya dalam penerapan media interaktif berbasis *PowerPoint* pada jenjang pendidikan kejuruan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam menyampaikan Materi *Garnish* Makanan dan Minuman, sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi Siswa: Meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa dalam mempelajari Materi *Garnish* melalui media yang lebih *visual* dan komunikatif.
- c. Bagi Peneliti: Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, serta meningkatkan kompetensi dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di Sekolah Menengah Kejuruan.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Memberikan referensi dan inspirasi dalam melakukan pengembangan media pembelajaran lain yang relevan dengan kebutuhan di Sekolah Menengah Kejuruan.