MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran, 2025, Vol. 11 No. 2, Page: 104-113
Open Access l Url: https://jm.ejournal.id/index.php/mendidik

MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran

ISSN (Print): 2443-1435 || ISSN (Online): 2528-4290

Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Hidangan Asia Tenggara

Ni Luh Ari Melani Putri[1], Ida Ayu Putu Hemy Ekayani[2], Ni Wayan Sukerti[3]

[1, 2, 3] Universitas Pendidikan Ganesha

ARTICLE INFO

Article History:
Received 29.08.2025
Received in revised form 04.09.2025
Accepted 04.10.2025
Available online 30.10.2025

ABSTRACT

This study aims to 1) to describe the steps in developing interactive PowerPoint media on Southeast Asian cuisine using the 4D model, 2) to determine the feasibility of interactive PowerPoint learning media on Southeast Asian cuisine, and 3) to determine student responses to interactive PowerPoint learning media on Southeast Asian cuisine in the Culinary Arts Vocational Education study programme.. This research is a research and development study, using the 4D model which consists of four stages, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. This research involved subject matter experts, media and learning design experts, and students who had passed the Southeast Asian cuisine course as respondents. Data collection was conducted through a Likert scale questionnaire distributed to experts and students. The data was analysed descriptively and quantitatively by calculating the percentage of assessments from experts and student responses. Based on the results of the test by media and learning design experts, the feasibility percentage was 96.4%, while the subject matter experts' test resulted in a feasibility percentage of 98%. Thus, the media was declared 'Highly Feasible' for use as learning media. The results of the student response test showed that the PowerPoint media received a positive response. Based on the collected data, the learning media obtained a suitability percentage of 89.5%. From these findings, it can be concluded that the Interactive PowerPoint on Southeast Asian Cuisine is 'Highly Suitable' for use as learning media in the Asian Cuisine course.

Keywords:
Learning Media, Interactive PowerPoint, 4D Model.

DOI. 10.30653/003.2025112.390

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025.

PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang pada era modern sudah memasuki fase *Society* 5.0 yang ditandai dengan digitalisasi pada hampir seluruh aspek kehidupan, pemanfaatan *AI (Artificial Intelligence)*, serta pemanfaatan *IoT(Internet of Things*). Transformasi ini membawa pengaruh signifikan dalam berbagai bidang seperti industri, kesehatan, ekonomi, sosial, termasuk dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi tidak lagi sekedar berperan sebagai alat bantu, melainkan telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. (Dita et al., 2024). Digitalisasi mendorong penerapan sistem pembelajaran berbasis teknologi seperti e-learning, pembelajaran daring, dan

[1] Corresponding author's address: Universitas Pendidikan Ganesha
email: ari.melani@undiksha.ac.id

penggunaan media interaktif yang mampu meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran (Siregar & Marpaung, 2020).

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia karena berperan membentuk pola pikir, perilaku, dan sumber daya manusia yang berkualitas (Gulo & Harefa, 2022). Sebagai usaha sadar serta terencana, pendidikan bertujuan merealisasikan proses belajar yang aktif untuk mengembangkan potensi individu secara optimal (Nafisah, 2021). Peran pendidikan sangat krusial dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, sehingga peningkatan yang berkesinambungan perlu dilakukan. (Marsiti et al., 2023). Kesinambungan ini juga teramanat pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan tujuan pendidikan sebagai upaya menciptakan iklim belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan spiritualitas, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa serta negara. Namun, implementasi pendidikan masih menghadapi tantangan, terutama terkait keterbatasan variasi media dan metode pembelajaran yang menarik (Ningrum et al., 2024).

Kemajuan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Penerapan TIK pada pembelajaran memungkinkan penyajian materi lebih mengesankan, interaktif, serta variatif, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik (Rihhadatul et al., 2024). Proses pembelajaran seharusnya melibatkan interaksi timbal balik pendidik dengan peserta didik dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Arsa et al., 2023). Jika pembelajaran hanya berpusat pada metode konvensional, seperti ceramah, peran TIK menjadi sangat penting untuk memperjelas penyampaian materi dengan bantuan platform digital. Media pembelajaran menjadi komponen esensial dalam melaksanakan proses belajar (Dewi & Manuaba, 2021). Media pembelajaran yang digunakan hendaknya relevan dengan karakteristik peserta didik sehingga mampu memfasilitasi penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta sikap (Mulyanto & Mustadi, 2023).

PowerPoint menjadi salah satu media pembelajaran yang dikenal dan efektif didalam penggunaannya. Perangkat lunak ini berfungsi sebagai alat untuk membuat presentasi dengan beragam fitur seperti animasi, hyperlink, audio, video, serta elemen interaktif lainnya yang membantu memperjelas materi yang disampaikan. Dibandingkan media lainnya, *PowerPoint* memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan komunikatif (Mulyanto & Mustadi, 2023). Media pembelajaran *powerpoint* membantu peserta didik melatih kemandiriannya dalam belajar (Sari & Manuaba, 2021). Menurut Vinet & Zhendanov (2011) *PowerPoint* interaktif yang efektif sebaiknya menampilkan judul singkat dan menarik, desain selaras dengan kontras jelas, serta materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, media ini idealnya memadukan teks, gambar, audio, video, dan animasi dengan bahasa sesuai kaidah EYD serta dilengkapi fitur interaktif dan narasi audio untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Pengembangan media *PowerPoint* Interaktif relevan sebagai inovasi untuk mengatasi tantangan penerapan teknologi sekaligus menghadirkan variasi sumber belajar dan meningkatkan motivasi mahasiswa (Agustini et al., 2019). Menurut Dana Ardika et al., (2021) penggunaan media *powerpoint* interaktif terbukti mendorong peserta didik agar dapat lebih termotivasi dan aktif mengikuti pembelajaran dilingkungan pendidikan.

Untuk membuat media *PowerPoint*, dukungan dari aplikasi desain seperti Canva juga dapat dimanfaatkan pada pengembangan media pembelajaran agar lebih menarik. Canva meruoakan platform desain grafis yang populer dan menyediakan beragam template serta fitur untuk pembuatan media visual, contohnya infografis, poster, presentasi hingga video. Aplikasi ini mudah diakses melalui laptop maupun smartphone dengan antarmuka sederhana sehingga tidak memerlukan keterampilan desain yang mendalam (Purba & Harahap, 2022). Canva menyediakan berbagai elemen desain seperti gambar, font, ikon, dan grafik yang siap diguanakn untuk

mendukung kreativitas bagi para penggunanya khususnya bagi pendidik maupun peserta didik dalam merancang media pembelajaran yang interaktif.

Berbagai penelitian telah mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi, pemahaman konsep, serta efektivitas proses pembelajaran (Nurkhodri & Dafit, 2022). Penelitian (Ningrum et al., 2024) yang mengembangkan media *PowerPoint* interaktif pada mata kuliah Kuliner Eropa menggunakan model 4D yang mencakup empat tahap utama yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), serta *disseminate* (penyebaran) dan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa serta pemahaman materi. Temuan tersebut membuktikan bahwa media *PowerPoint* interaktif efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik dan kualitas pembelajaran.

Kondisi serupa ditemukan pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) Universitas Pendidikan Ganesha. Hasil wawancara dosen pengampu mata kuliah Kuliner Asia (3 Februari 2025) mengungkap kendala pembelajaran, yaitu keterbatasan sumber belajar interaktif dan kesulitan mahasiswa menginterpretasikan materi, khususnya pada praktikum yang memerlukan kreativitas mencari referensi resep. Proses pembelajaran umumnya menggunakan modul e-learning dan video tambahan dari *YouTube*, namun variasinya masih terbatas sehingga pemahaman mahasiswa terhadap materi kurang optimal. Hasil penyebaran kuesioner melalui *Google Form* terhadap mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah Kuliner Asia menunjukkan bahwa 95%mahasiswa menilai bahwa sumber belajar yang tersedia masih kurang bervariasi, terutama pada materi Hidangan Asia Tenggara. Selain itu, 99% mahasiswa menyatakan setuju apabila dikembangkan media *PowerPoint* interaktif sebagai bentuk mendukung pembelajaran pada materi tersebut. Sebanyak 95% mahasiswa juga menyukai metode pembelajaran berbasis media interaktif, dan 99% menilai media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keaktifan mereka dalam praktikum.

Berdasarkan temuan tersebut, dibutuhkan adanya inovasi media pembelajaran yang sesuai kebutuhan mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan kuliner. Mengacu pada hal tersebut, penelitian ini berfokus pada "Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Mata Kuliah Kuliner Asia Hidangan Asia Tenggara". Media ini diharapkan menjadi sarana belajar yang menarik, interaktif, mudah diakses melalui berbagai perangkat, serta mampu mendorong partisipasi aktif mahasiswa saat di luar kelas ataupun saat di dalam kelas. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D (*Define*, *Design*, *Develop*, *Disseminate*) dengan produk akhir yaitu perangkat lunak interaktif yang nyaman digunakan dan menarik, sehingga mahasiswa termotivasi untuk mempelajari dan mengulang kembali materi yang disajikan mencakup latar belakang, landasan teori, permasalahan, rencana pemecahan masalah serta tujuan penelitian.

METODE

Research and Development (R&D) yaitu kegiatan penelitian yang fokus pada pembuatan produk atau pengembangan produk efektif untuk digunakan, bukan untuk menguji teori semata. Pendapat ini diperkuat oleh (Sugiyono, 2023) yang menjelaskan metode *Reseacrch and Development* atau penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan menciptakan produk tertentu sekaligus menilai tingkat keefektifan atau kelayakan produk tersebut. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, penelitian ini dilakukan dengan metode R&D bertujuan utama merancang, mengembangkan, serta menguji kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D karya Thiagarajan (1974), meliputi empat langkah pokok: *define*, *design*, *develop*, serta *disseminate*. Menurut (Hafidz et al., 2025) model ini dipandang relevan untuk digunakan dalam penelitian pendidikan di indonesia karena memiliki pendekatan yang sistematis dan didasarkan pada teori desain produk pendidikan, termasuk perangkat pembelajaran, media, dan aplikasi. Dengan demikian produk yang dikembangan melalui

model ini memenuhi kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Penelitian ini terbatas pada aspek pengembangan dan uji kelayakan produk, tanpa meneliti lebih lanjut efektivitas produk dalam membantu meningkatkan hasil belajar.

DISKUSI

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interktif pada mata kuliah Kuliner Asia dengan penekanan pada materi hidangan Asia Tenggara khusunya negara Malaysia, Singapura, Brunei Darussalam di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Pengembangan dilakukan dengan memakai model 4D mencakup empat tahap, yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) serta penyebarluasan (*disseminate*)

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Diawali dengan mengumpulkan data dan informasi kebutuhan pembelajaran serta karakteristik produk. Langkahnya meliputi:

1. Analisis awal
   Analisis ini dimaksudkan untuk menungkap permasalahan kunci yang melatarbelakangi proses pengembangan media pembelajaran *PowerPoint*. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan sejumlah kendala, diantaranya: terbatasnya sumber belajar dan media pembelajaran yang ada dan yang digunakan didalam perkuliahan kuliner asia, metode pembelajaran yang belum terlalu banyak variasinya, serta tingginya minat dan semangat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah kuliner asia. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pengembangan media belajar *PowerPoint* interaktif dianggap sebagai solusi meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi hidangan asia tenggara.
2. Analisis konsep
   Tahap ini dilaksanakan setelah solusi dari hasil analisis awal ditentukan. Pada tahap ini, penulis menetapkan ruang lingkup isi serta materi pembelajaran yang akan dimuat dalam media *PowerPoint* interaktif. Pemilihan materi didasarkan pada acuan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) relevan pada pokok bahasan hidangan Asia Tenggara. Materi yang dikembangkan mencakup: gambaran umum negara, ciri khas hidangan, alat, bahan, dan bumbu, teknik memasak, hidangan, tata cara makan, video tutorial dan mini quis sebagai pendukung visual untuk memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap materi.
3. Analisis tujuan pembelajaran
   Tujuan pembelajaran dicantumkan pada slide *PowerPoint* sebagai panduan agar mahasiswa memahami capaian yang ingin diraih selama proses pembelajaran, khususnya pada mata kuliah kuliner asia dengan fokus hidangan asia tenggara.
4. Analisis tugas
   Beberapa bentuk tugas dirancang dan dimasukan kedalam media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif. Tugas-Tugas disajikan dalam bentuk latihan soal, seperti kuis singkat (mini quis) yang disisipkan setelah pemaparan materi guna mengukur pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari.

Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahap perancangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang akan dipakai dalam pembelajaran hidangan Asia Tenggara dalam mata kuliah Kuliner Asia, terdapat beberapa langkah yang dilakukan. Adapun tahap-tahap tersebut meliputi:

1. Menyiapkan materi hidangan asia Tenggara
   Langkah awal dalam perancangan media pembelajaran adalah menyiapkan materi pembelajaran terkait hidangan Asia Tenggara. Materi yang dimuat dalam *PowerPoint* interaktif mencakup gambaran umum negara, ciri khas hidangan, alat, bahan, dan bumbu, teknik memasak, hidangan, tata cara makan, video tutorial dan mini quis untuk menguji pemahaman

peserta didik. Seluruh materi disajikan berwujud visual menarik dan interaktif seperti yang ditampilkan di gambar berikut. Setiap menu dilengkapi ikon yang merepresentasikan topik pembelajaran, serta didesain dengan warna berbeda untuk membedakan kategori informasi. Visualisasi ini dilengkapi dengan gambar pendukung yang relevan, sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami materi secara menyeluruh. Dapat dilihat pada gambar 1. tampilan antarmuka dirancang menyerupai suasana restoran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konrekstual dan imersif.

Gambar 1. Materi Hidangan Asia Tenggara

2. Penetapan tema serta pengaturan tampilan desain *PowerPoint* Interaktif
   Tahap berikutnya adalah menetukan tema dan desain visual dari media pembelajaran. Tema dan desain yang digunakan disesuikan dengan karakteristik materi pembelajaran, yaitu Kuliner Asia Tenggara agar tercipta keselarasan anatara tampilan media dan isi konten yang disampaikan. Desain latar dibuat menyerupai suasana dapur atau ruang memasak yang mencerminkan konteks kuliner dan memberikan nuansa pembelajaran yang lebih nyata dan menyenangkan bagi peserta didik. Setiap menu utama, seperti pendahuluan, materi, evaluasi, dan informasi ditampilkan dalam bentuk ikon visual dengan warna-warna lembut namun kontras, sehingga memudahkan navigasi pengguna. Tujuan dari desain ini adalah untuk meningkatkan daya tarik visual serta memperkuat fokus peserta didik pada materi yang disampaikan secara interaktif. Contoh tampilan tema serta desain tersebut bisa dicermati dalam gambar berikut.

Gambar 2. Tema serta desain Media *PowerPoint* Interaktif

3. Penyusunan slide dan tampilan dari *PowerPoint* interaktif

Pada tahap ini, slide *PowerPoint* mulai dibuat dan dihias sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Setiap bagian materi didesain dengan tampilan visuak yang berbeda untuk membedakan antara submateri dengan lainnya. Misalnya bagian materi beranda dihias dengan tampilan ilustrasi dapur interaktif yang menggambarkan suasa kuliner, sedangkan bagian sampul utama menggunakan dekorasi berupa ikon-ikon khas negara Asia Tenggara seperti Menara Kembar Petronas (Malaysia), Merlion (Singapura), dan Masjid (Brunei) untuk merepresentasikan keberagaman budaya kuliner dikawasan tersebut. Setiap slide juga berisi informasi yang telah dirancang secara sistematis dan menarik,seperti tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, serta pemetaan capaian pembelajaran. Semua elemen ini ditata secara visual agar mudah dipahami oleh peserta didik. Contoh desain antarmuka dan susunan slide dilihat pada gambar berikut.

Gambar 3. Slide dan Hiasan Pada *PowerPoint* Interaktif

4. Melakukan editing pengembangan media interaktif
   Proses akhir dari perancanan media adalah melakukan pengeditan untuk memastikan kesesuaian antara elemen visual dan audio dalam media pembelajaran interaktif. Pengeditan ini mencakup penyesuaian antara narasi, gambar ilustrasi, karakter animasi dan suara latar, agar seluruh elemen berjalan secara sinkron dan harmonis. Sebagaiman terlihat pada gambae brikut, tampilan slide evaluasi menggunakan karakter virtual yang menyampaikan instruksi secara naratif dan visual. Teks dialog yang mencul dilayar disesuaikan dengan narasi suara, sementara tamoilan latarnya tetap mepertahankan tema visual yang konsisten dengan materi sebelumnya. Pengeditan ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar lebih menarik, jelas serta mudah dipahami peserta didik. Dengan demikian, peserta didik dapat leboh terfokus dan terbimbing dalam mengikuti alur pembelajajaran secara mandiri, sebagaimana diperlihatkan dalam gambar berikut.

Gambar 4. Editing dan Penambahan Audio

Tahap Pengembangan (*Develop*ment)

Pada tahap ini, dilaksanakan pengeditan lanjutan dengan kemudian pada tahap ini keterlibatan para ahli, baik dari ahli media dan desain pembelajaran ataupun dari ahli materi menjadi bagian penting dalam mengevaluasi perkembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu, partisipasi mahasiswa juga diperlukan untuk memperoleh masukan dari sisi pengguna. Baik para ahli maupun mahasiswa akan diminta untuk mengisi angket atau kuisioner dengan skala likert (1-5) yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif guna menilai tingkat kelayakan media tersebut. Adapun rumus yang digunakan dalam penentuan kelayakan media ini oleh para ahli yaitu rumus oleh (Wahyuni et al., 2022) sebagai berikut:

$$persentase = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

Σx : Skor jawaban penilai

Σxi : Skor jawaban tertinggi

100% : Bilangan konstan

Selanjutnya untuk menentukan tingkat kelayakan pengembangan media *PowerPoint Interaktif* Kuliner Asia Hidangan Asia Tenggara, hasil yang telah diperoleh dikonversikan kedalam kategori tingkat kelayakan. Konversi ini didasarkan pada kualifikasi persentase oleh (Wahyuni et al., 2022), yang ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Konversi Kualifikasi Persentase Tingkat Kelayakan Oleh Para Ahli dan Mahasiswa

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Selanjutnya analisis respon *PowerPoint Interaktif* Kuliner Asia Hidangan Asia Tenggara berdasarkan hasil pengisian kuisioner oleh mahasiswa dilakukan dengan perhitungan menggunakan rumus berikut. (R. H. Y. Sari, 2022)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase respon mahasiswa

∑x : Nilai jawaban penilai

∑xi : Nilai jawaban tertinggi

100% : Bilangan konstan

Selanjutnya agar dapat menentukan tingkat penerimaan pengembangan media *PowerPoint Interaktif* Kuliner Asia Hidangan Asia Tenggara, hasil yang telah diperoleh dikonversikan kedalam kategori tingkat penerimaan Konversi ini didasarkan pada kualifikasi persentase yang ditampilkan tabel berikut.

Tabel 2. Konversi Kualifikasi Persentase Respon Mahasiswa

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Positif
61%-80%	Psitif
41%-60%	Cukup Positif
21%-40%	Negatif
0%-20%	Sangat Negatif

Penelitian ini memanfaatkan instrumen berupa kuisioner dengan skala *likert* yang disajikan berbentuk format checklist, sehingga nantinya para ahli dapat memberikan penilaian melalui tanda centang pada kolom kuisioner yang telah tersedia. Kuisioner digunakan untuk memperoleh data terkair tingkatan kelayakan media yang diisi para ahli sedangkan instrumen kuisioner respon diisi oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner (PVSK) yang telah menyelesaikan mata kuliah Kuliner Asia. Hasil penilaian kelayakan media *PowerPoint* interaktif oleh para ahli serta respon mahasiswa Pendidikan Vokasional Seni Kuliner terhadap media *PowerPoint interaktif* tersaji pada tabel berikut.

Tabel 3. Persentase Kelayakan Media dan Respon Mahasiswa *PowerPoint* Interaktif

Penilai	Persentase	Kategori
Ahli Media & Desain Pembelajaran	96,4%	Sangat Layak
Ahli Materi	98%	Sangat Layak
Pengguna (Mahasiswa)	89,5%	Sangat Layak

Penilaian pada ahli media dan desain pembelajaran mencakup 17 pernyataan yang menilai kelayakan media interaktif berdasarkan aspek media dan desainnya. Ahli pertama memberikan tanggapan sebesar 96,4% sedangkan ahli kedua sebesar 96,4%. Nilai dari kedua ahli tersebut kemudian dirata-rata menjadi 96,4%. Hasil persentase rata-rata ini mengindikasikan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat tergolong pada kategori "Sangat Layak" digunakan pada proses pembelajaran. Nilai ini menunjukkan bahwa media memiliki visual yang menarik, tata letak rapi, navigasi mudah digunakan, dan unsur interaktif yang mendukung motivasi belajar.

Sementara itu, pada penilaian ahli materi, terdapat 10 pernyataan yang berfokus pada aspek kelayakan materi dari media pembelajaran interaktif. Respon dari ahli pertama adalah 96% dan dari ahli kedua adalah 100%. Kedua nila ini kemudian dirata-rata menjadi 98%. Hasil rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa media PowerPoint Interaktif masuk pada kategori "Sangat Layak" serta dinilai layak dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran. Dengan demikian isi materi dapat dinyatakan sesuai dengan capaian pembelajara, tepat secara substansi, serta relevan dalam menunjang pemahaman mahasiswa dalam proses pendidikan

Hasil respon yang didapat dari mahasiswa menunjukkan bahwa terdapat 10 pernyataan yang berkaitan dengan aspek respon mahasiswa mengenai media pembelajaran powerpoint interaktif. Sebanyak 30 mahasiswa memberikan tanggapan terhadap pernyataan-pernyataan tersebut. Total skor yang diperoleh dari seluruh respon mahasiswa adalah sebesar 1343 yang kemudian dikonversi menjadi persentase sebesar 89,5% hal ini mengindikasikan bahwa media *PowerPoint* mendapatkan respon "sangat positif". Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa menilai media pembelajaran ini menarik, interaktif, mudah dipahami, serta membantu mereka dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan serta tidak monoton.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan bagian akhir dari rangkaian proses pengembangan media, yang dilaksanakan setelah media divalidasi oleh para ahli dan mengalami revisi berdasarkan masukan dari ahli serta pembimbing. Setelah proses revisi pada tahap pengembangan selesai, media kemudian diterapkan langsung kepada sasaran utamanya yaitu uji respon terhadap peserta didik. Uji coba ini melibatkan 30 mahasiswa dari program studi pendidikan vokasional seni kuliner yang telah mengambil mata kuliah kuliner asia. Berdasarkan hasil uji respon yang diperoleh, media mendapat persentase yaitu 89,5% yang tergolong dalam kategori "Sangat positif". Setelah dinyatakan valid dan layak sebagai media pembelajaran tahap selanjutnya adalah melakukan diseminasi atau penyebaran *PowerPoint* Interaktif kepada mahasiswa dan dosen pengampu mata

kuliah kuliner asia melalui link canva. *PowerPoint* hidangan Asia Tenggara dapat diakses dari link berikut. https://go.undiksha.ac.id/PPTINTERAKTIFHIDANGANASIATENGGARA

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva pada Hidangan Asia Tenggara khususnya negara Malaysia, Singapura, dan Brunei Darussalam dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*). Media tersebut telah diuji kelayakannya oleh ahli media & ahli desain pembelajaran, ahli materi, lalu diuji coba kepada 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang telah menempuh mata kuliah Kuliner Asia. Setelah melalui revisi sesuai masukan para ahli, media dinyatakan "sangat layak" karena tampilannya menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Pada tahap disseminate, media yang telah selesai kemudian dibagikan kepada mahasiswa dan dosen pengampu melalui tautan Canva agar dapat digunakan langsung dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif yang dipadukan dengan desain Canva dapat menjadi alternatif media belajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa serta menarik bagi mahasiswa. Selain bermanfaat secara teori untuk menambah wawasan tentang pengembangan media berbasis teknologi, produk ini juga membantu mahasiswa belajar mandiri karena materi tersaji rapi, ada visual yang menarik, serta latihan soal untuk memperkuat pemahaman. Penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong dosen dan pendidik lain untuk lebih kreatif memanfaatkan media interaktif sehingga pembelajaran lebih efektif dan membuka peluang inovasi lain di bidang pendidikan.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif hidangan Asia Tenggara khusunya negara Malaysia, singapura, dan Brunei Darussalam dapat digunakan sebagai salah satu inovasi awal dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat mendorong pemanfaatan berbagai jenis media yang lebih bervariasi, agar mampu meningkatkan kemauan, partisipasi, dan motivasi dalam proses belajar disaat pembelajaran. Selain itu, disarankan adanya penelitian lanjutan untuk menguji lebih mendalam efektivitas media ini dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif serta mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada konteks yang lebih luas.

REFERENSI

Agustini, K., Santyasa, I. W., & Ratminingsih, N. M. (2019). Analysis of Competence on "tPACK": 21st Century Teacher Professional Development. *Journal of Physics: Conference Series*, *1387*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012035

Arsa, I. P. S., Santiyadnya, N., & Sari, K. A. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Instalasi Listrik Di Prodi PTE Undiksha Article Info ABSTRACT. *JPTE : Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *12(3)*(3), 302–311. https://doi.org/10.23887

Dana Ardika, I. W., Ratminingsih, N. M., & Artini, L. P. (2021). the Implementation of Task-Based Language Teaching on Project and Creative Task To Improve Writing Skill. *Ilkogretim Online*, *20*(5), 67–72. https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.05.07

Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(1), 76–83. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32760

Dita, N., Syazidah, H., Sani, R., & Syahrial. (2024). Pengembangan Media Interaktif Materi Wujud Zat dan Perubahannya Berbasis Powerpoint dan Wordwall Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(5), 181–188.

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 291–299.

https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40

Hafidz, F. S., Munawar, W., Indonesia, U. P., Pendidikan, F., Setiabudhi, J., & Bandung, N. (2025). *Pengembangan asesmen kinerja pada perawatan sistem bahan bakar common rail motor diesel*. *2*(1), 52–67.

Marsiti, C. I. R., Santyasa, I. W., Sudatha, I. G. wawan, & Sudarma, I. K. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan Dan Minuman Sub Elemen Hidangam Soup. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *20*(1), 35–45. https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v20i1.52749

Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *7*(1), 110–117. https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552

Nafisah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1. *Research Journal*, *9*(1), 1–14.

Ningrum, L. G. S., Damiati, & Marsiti, C. I. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Development Of Interactive Powerpoint Learning Media In European Culinary Subject Culinary Art Vocational Education Study. *Maret*, *4*(1), 1–14. http://10.0.93.79/jk.v4i1.74921

Nurkhodri, M., & Dafit, F. (2022). Development of Powerpoint-Based Interactive Media on Theme 8 Subtheme 1 in Elementary School. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(2), 329–339. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.51217

Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(2), 1325–1334. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335

Rihhadatul, A. R., Hasanah, L., & Nurmalita, N. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *1*(4), 46–53.

Sari, N. M. A., & Manuaba, I. B. S. (2021). Development of Interactive E-Module Based on Human Digestive System Material Inquiry on Theme 3 About Healthy Foods for Fifth Grade Elementary School. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, *4*(1), 54. https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i1.33297

Sari, R. H. Y. (2022). Respon Respon Mahasiswa terhadap Metode Meresume di Youtube sebagai Metode Pembelajaran Daring Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(1), 601–614. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1274

Siregar, Z., & Marpaung, T. P. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, *3*(1), 61–69. https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Vinet, & Zhendanov. (2011). Teori Tentang Media Power Point dan Motivasi Belajar. *Journal of Physics a Mathematical and Theoretical*, *44*(8).

Wahyuni, E. R. P., Fanani, A., & Satianingsih, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe pada Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Kedua Pancasila Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(2), 3773–3779. http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3566