



**Pengembangan Media Pembelajaran
Powerpoint Interaktif pada Mata Kuliah
Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan
Vokasional Seni Kuliner**

Luh Gede Surya Ningrum
Program Studi Pendidikan
Vokasional Kuliner
Universitas Pendidikan
Ganesha
surya.ningrum.2@undiksha.ac.id

**Development Of Interactive Powerpoint
Learning Media In European Culinary
Subject Culinary Art Vocational
Education Study Program**

Damiati
Program Studi Pendidikan
Vokasional Kuliner
Universitas Pendidikan
Ganesha
damiati@undiksha.ac.id

Cok. Istri Raka Marsiti
Program Studi Pendidikan
Vokasional Kuliner
Universitas Pendidikan
Ganesha
raka.marsiti@undiksha.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat menjadi landasan penting dalam penelitian ini. Dengan memanfaatkan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran, penelitian ini memberikan penekanan pada bagaimana penggunaan media interaktif dapat secara efektif memfasilitasi proses pembelajaran yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk Mata Kuliah Kuliner Eropa dengan fokus utama pada materi Main Course pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model 4D, yang mencakup tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket untuk mengumpulkan data dari berbagai pihak terkait, termasuk ahli dan mahasiswa di bidang Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh ahli materi, ahli desain, ahli media, dan mahasiswa. Penelitian ini menggambarkan kecocokan media tersebut dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, serta sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti keefektifan media pembelajaran PowerPoint interaktif dalam konteks pembelajaran. Selain itu, dengan memanfaatkan media interaktif, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan memfasilitasi proses pemahaman pada materi main course yang diajarkan. Sehingga, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media memengaruhi kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran; Kuliner Eropa; PowerPoint Interaktif

Abstract

The rapid development of technology is an important foundation in this research. By utilizing interactive PowerPoint as a learning medium, this study emphasizes how the use of interactive media can effectively facilitate the optimal learning process. This study aims to develop interactive PowerPoint learning media for European Culinary Course with the main focus on the Main Course material in the Culinary Arts Vocational Education Study Program. This research uses the 4D model development method, which includes the Define, Design, Develop, and Distinctive stages. This research uses an instrument in the form of questionnaires to collect data from various related parties, including experts and students in the field of Culinary Arts Vocational Education at Ganesha University of Education. The results showed that the PowerPoint learning media developed was considered very feasible by material experts, design experts, media experts, and students. This study illustrates the suitability of these media to user needs and preferences, and is in line with previous research that highlighted the effectiveness of interactive PowerPoint learning media in learning contexts. In addition, by utilizing interactive media, this study shows that the use of interactive PowerPoint as a learning aid can increase student engagement and facilitate the process of understanding the main course material taught. Thus, the results of the study also show that the level of media feasibility affects the quality of learning.

Keywords : *European Culinary Course; Learning media; PowerPoint Interactive.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang sangat dibutuhkan bagi individu, masyarakat dan negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Burhanudin, 2017). Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, pembentukan dalam kepribadian dengan segala aspek didalamnya dan merupakan suatu proses yang dibutuhkan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu ataupun masyarakat (Rahmi et al., 2019). Namun seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat dikalangan masyarakat. Hal ini menimbulkan semakin banyaknya masyarakat memanfaatkan teknologi salah satunya di dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran dunia pendidikan sangat banyak memanfaatkan teknologi, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran (Sukmawati, 2022).

Jalinus & Ambiyar (dalam Sukmawati, 2022) menyebutkan, bahwa media pembelajaran merupakan suatu hal yang bisa dijadikan perantara atau pengiriman pesan yang berasal dari pengirim kepada penerima pesan. Media yang digunakan dalam konteks ini dapat berupa perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi dari sumber pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran ini kemudian secara positif mampu membantu dalam proses pembelajaran agar dapat membuat proses pembelajaran menjadi optimal (Amalia, 2020; Peprizal & Syah, 2020). Lebih lanjut, Gerlach dan Ely (dalam Arsyad A, 2017) memberikan pemahaman secara garis besar mengenai media pembelajaran yang diartikan sebagai penggabungan elemen manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi untuk membuat pelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft Office PowerPoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk alat bantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan mudah (Rusman et al., 2013).

Media *PowerPoint* kemudian menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak dan mudah digunakan oleh pengajar. Seringnya, media pembelajaran ini jauh bersifat lebih interaktif dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan samping pelajar secara tidak langsung diajak untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran (JPP). Merujuk pada pernyataan di atas, kemudahan

akan bertukar informasi antar pengajar dan mahasiswa. Warkitin & Mulyadi menyatakan perkembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif menjadi sangat layak dan membantu proses pembelajaran berjalan dengan efektif (Warkitin & Mulyadi, 2019). Selain itu, pembelajaran menggunakan media interaktif juga dapat membantu mahasiswa lebih mudah dalam memahami konsep mata kuliah yang diajarkan (Deliany et al., 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa angkatan 2019 pada hari Senin, 15 Mei 2023 yang pembelajarannya berada dalam kondisi Pandemi Covid-19. Mereka menyampaikan bahwa mata kuliah Kuliner Eropa khususnya pada materi *Main course* kurang dipahami secara optimal karna kendala jaringan sehingga materi yang disajikan dalam *PowerPoint* kurang komunikatif, selain itu tampilan dari *PowerPoint* juga kurang menarik dan kurang memberi penekanan mengenai materi yang disajikan. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa angkatan 2021 yang menyampaikan bahwa materi *Main course* yang disajikan kurang menarik sehingga minat belajar dari mahasiswa kurang. Sehingga diperlukannya media pembelajaran seperti penggunaan media berbasis *PowerPoint* yang menarik dan dapat membuat mahasiswa lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jika dipandang dari sudut pendidikan, keberadaan materi *main course* memegang peran yang sangat penting dalam mata kuliah kuliner Eropa. Hal ini dikarenakan, *main course* mewakili puncak dari proses memasak dalam kuliner Eropa, di mana mahasiswa belajar untuk menggabungkan berbagai teknik memasak seperti *sauté*, *braising*, dan *grilling*. Ini memberi mahasiswa kesempatan untuk memahami secara mendalam perubahan kimia yang terjadi dalam bahan makanan saat dimasak, termasuk perubahan rasa, tekstur, dan nutrisi. Selain itu, makanan utama seringkali mencerminkan warisan budaya dan sejarah dari berbagai negara Eropa, menggambarkan identitas kuliner yang kaya. Melalui pemahaman yang mendalam tentang *main course*, mahasiswa dapat menggali pengetahuan tentang bahan-bahan lokal, musim, dan metode memasak tradisional yang melekat pada kuliner Eropa. Hal ini juga membantu dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan adaptasi dalam memasak, yang merupakan keterampilan esensial dalam industri perhotelan dan restoran yang beragam dan kompetitif. Oleh karena itu, pemahaman ilmiah tentang materi *main course* tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan memasak, tetapi juga mendorong penghargaan terhadap warisan kuliner Eropa yang kaya dan memperkaya pengalaman belajar mahasiswa dalam mata kuliah kuliner Eropa.

Berdasarkan pemaparan di atas, penyusunan materi *main course* guna memperdalam pemahaman mahasiswa sangat dibutuhkan. Kehadiran *PowerPoint* Isebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi sebuah solusi yang layak untuk dikembangkan. *PowerPoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk alat bantu dalam menyusun sebuah presentasi karena terdapat fasilitas pembuatan *slide* untuk menampung point pembahasan dari materi yang akan disampaikan, selain itu juga terdapat menu-menu dan *tools* (alat-alat) yang memungkinkan pengguna dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Rusman et al., 2013).

Menariknya, pada era digital semakin banyak aplikasi yang mampu menunjang para pengajar untuk mengembangkan media *PowerPoint* menjadi lebih menarik, salah satunya dengan menggunakan Canva. Dengan bantuan aplikasi Canva dapat membuat tampilan dari *PowerPoint* menjadi interaktif, karena aplikasi Canva merupakan aplikasi yang didalamnya terdapat berbagai desain atau *template* salah satunya untuk presentasi. Aplikasi Canva merupakan alat bantu kreativitas dan gabungan untuk semua media yang menyediakan berbagai fitur kreatif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik.

Canva menawarkan berbagai keunggulan dalam pembuatan presentasi *PowerPoint* interaktif. Alat ini mempermudah proses desain dengan koleksi template yang kaya dan mudah disesuaikan, serta integrasi yang mulus dengan elemen-elemen interaktif seperti *hyperlink*, tombol navigasi, dan animasi yang dapat menarik perhatian audiens. Dengan antarmuka pengguna yang intuitif, Canva memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keahlian untuk membuat presentasi yang menarik dengan cepat. Selain itu, fitur kolaborasi dan berbagi yang kuat memungkinkan tim untuk bekerja bersama dalam waktu nyata, memungkinkan kolaborasi yang efisien. Ini membuat Canva menjadi alat yang sangat efektif untuk menciptakan presentasi *PowerPoint* interaktif yang profesional dan menarik bagi pengajar.

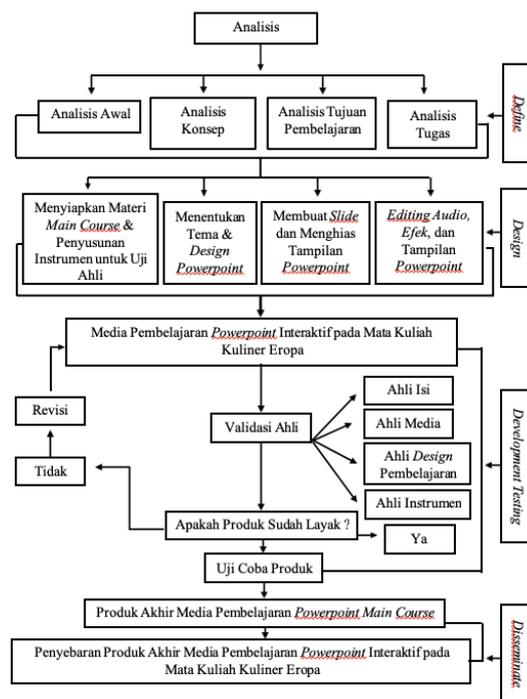
Menurut Haereni Wahyu Evi 2017 (dalam Sukmawati, 2022) *PowerPoint* interaktif merupakan tampilan *slide* yang disusun dengan interaktif dan dengan bentuk menu sehingga mampu menampilkan *feedback* yang telah di rancang. Menurut Putri & Rezkiita 2019 (dalam Sukmawati, 2022) *PowerPoint* dapat dijadikan media pembelajaran interaktif karena di dalamnya terdapat fasilitas pendukung seperti *hyperlink*, dengan adanya penambahan animasi, *video*, gambar, musik, dan membuat soal evaluasi melalui *Visual Basic for Applications* (VBA). Sehingga penggunaan dari aplikasi Canva sangat cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, karena terdapat fasilitas *hyperlink*, penambahan animasi, *video*, gambar, musik yang dimaksud.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *PowerPoint* dengan menggunakan aplikasi Canva dipandang layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar pada Mata Kuliah Kuliner. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah dipaparkan, penulis ingin membahas topik pengembangan yang difokuskan pada “Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner”, tujuan penulis membahas topik ini agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri di mana pun baik dikelas maupun diluar kelas melalui materi yang disampaikan pada *PowerPoint* interaktif. Penulis pada pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (tahap perencanaan), *Development* (hasil desain produk), *Dissemination* (penyebarluasan). Hasil dari penelitian ini berupa perangkat lunak atau *software* yang dapat disimpan dan dibuka dengan *smartphone*, komputer atau laptop yang nantinya diharapkan keinginan dan niat dari mahasiswa tinggi untuk memperhatikan materi yang disajikan dan mempelajari kembali materi yang sudah disampaikan karena media pembelajaran yang digunakan sudah dibuat menyenangkan dan semenarik mungkin sehingga tidak membuat mahasiswa cepat bosan.

1. METODE

Penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran *PowerPoint* interaktif Main course pada mata kuliah Kuliner Eropa ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (tahap perencanaan), *Development* (hasil desain produk), *Dissemination* (penyebarluasan). Penelitian ini hanya menilai kelayakan produk tidak sampai ke tahap penelitian keefektifan dari produk media pembelajaran. Prosedur pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif Main course pada penelitian ini memiliki beberapa tahap yaitu (1) Tahap Pendefinisian (*Define*) terdiri dari analisis Awal (*Front-end-Analysis*), analisis Konsep (*Task Analysis*), analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*), dan analisis Tugas (*Task Analysis*); (2) Tahap Perancangan (*Design*) yang terdiri dari menyiapkan materi Main course, menentukan tema dan design pada tampilan *PowerPoint* interaktif, membuat *slide* dan menghias tampilan dari *PowerPoint* interaktif, melakukan editing pengembangan yaitu dengan

menambahkan hyperlink dan audio mengenai materi yang dibahas dalam PowerPoint Interaktif, menyinkronkan antara audio, effect, dan tampilan, pratinjau (preview), uji coba dan revisi, dilakukan pada tahap pengembangan (development), dan distribusi, dilakukan pada tahap disseminate; (3) Tahap Pengembangan (Development) yakni mengembangkan produk dan mengujikan kepada ahli terkait validitas media yang dikembangkan; (4) Tahap Diseminasi (Disseminate) yakni menyebarluaskan produk akhir media pembelajaran PowerPoint interaktif Main course, dimana dalam penyebarannya hanya dilakukan secara terbatas, yaitu dengan menyebarkan produk akhir ke dosen pengajar dan mahasiswa di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Adapun bagan rancangan penelitian yang dilaksanakan yakni pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan Produk Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Main Course

Uji kelayakan PowerPoint interaktif dapat dilakukan dengan lebih spesifik dan terfokus, sesuai dengan keahlian masing-masing kelompok ahli, untuk memastikan bahwa presentasi tersebut memenuhi standar kualitas dalam berbagai aspek. Guna mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif materi main course yang telah dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva, peneliti melakukan uji kelayakan dengan menggunakan tiga orang ahli dan enam mahasiswa,

Metode kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan kelayakan media pembelajaran powerpoint interaktif dilihat dari aspek isi/materi, aspek media, aspek desain dan respon dari mahasiswa Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa angket. Dimana penggunaan angket berfungsi untuk mengumpulkan hasil review dari ahli isi/materi, ahli media, ahli desain, ahli instrumen dan mahasiswa Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha. Kisi-kisi instrument uji ahli materi, ahli media, ahli desain, ahli instrumen dan responden (mahasiswa) ditampilkan pada Tabel 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran
PowerPoint Interaktif untuk Ahli Materi

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir
Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Pada Mata Kuliah Kuliner Eropa	Kelayakan materi pada media pembelajaran PowerPoint interaktif	Relevansi materi dengan perangkat pembelajaran	Kesesuaian materi dengan silabus	1
			Kesesuaian materi dengan RPS	2
			Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
		Kualitas materi	Kejelasan materi	4
			Kerunutan materi	5
			Sistematika materi	6
			Keakuratan materi	7
			Kesesuaian tata bahasa	8
			Kesesuaian tata tulis	9

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran
PowerPoint Interaktif untuk Ahli Media

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir	
Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Pada Mata Kuliah Kuliner Eropa	Kelayakan Desain media pembelajaran PowerPoint interaktif	Fungsi dan manfaat media	Menambah variasi cara belajar	1	
			Mempermudah pembelajaran	2	
			Kemenarikan warna, background, gambar, dan animasi	Kesesuaian ukuran gambar	3,4,5,6
		Kejelasan gambar			7
		Gradasi warna			8
		Aspek audio media		Kejelasan suara	9
				Kesesuaian musik	10
				Teks dapat terbaca dengan jelas	11
			Ukuran huruf pada teks	12	
		Aspek tipografi	13		

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran
PowerPoint Interaktif untuk Ahli Desain Pembelajaran

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir
Pengembangan Media Pembelajaran	Kelayakan desain media pembelajaran	Kelayakan isi	Kemenarikan pengemasan materi	1
			Kesesuaian materi	2

PowerPoint Interaktif Pada Mata Kuliah Kuliner Eropa	PowerPoint interaktif	dengan perangkat pembelajaran	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
		Penyajian	
		Kerunutan materi	4
		Tampilan warna	5
		Tampilan gambar	6
		Tampilan animasi	7

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Mahasiswa

Variabel Penelitian	Aspek yang dinilai	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir	
Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Pada Mata Kuliah Kuliner Eropa	Pengembangan Media	Fungsi dan manfaat	Mempermudah pemahaman materi	1	
			Melatih kemandirian dalam pembelajaran	2	
	Pembelajaran PowerPoint Interaktif	Maincourse	Penyajian	Membangkitkan motivasi belajar	3
				Mengembangkan kreativitas belajar	4
				Tampilan gambar	4
				Tampilan warna	5
				Tampilan animasi	6
				Tampilan gambar	7
			Bahasa dan tipografi	Ketepatan tata bahasa	8
				Ketepatan huruf	9
			Ketepatan tata tulis	10	

Data yang telah didapatkan dari pelaksanaan penelitian ini selanjutnya akan dianalisis sesuai dengan poin-poin yang terdapat dalam rumusan masalah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa saran dan komentar pada lembar penilaian kelayakan atau lembar validasi oleh validator dan lembar angket respon mahasiswa terhadap media pembelajaran PowerPoint dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil analisis data ini digunakan nantinya sebagai bahan revisi untuk media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan. Analisis deskriptif kuantitatif pada penelitian ini berfungsi untuk mengolah data yang berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui penggunaan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli desain, ahli instrumen dan mahasiswa Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha dan hasil penjumlahannya akan dikonversikan dalam bentuk presentase.

Guna mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif Main course pada Mata Kuliah Kuliner Eropa, presentase yang diperoleh dikonversikan ke dalam kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kategori Hasil Validasi Ahli

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

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan hasil akhir berupa sebuah media pembelajaran PowerPoint. Media ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang interaktif yang digunakan pada mata kuliah kuliner Eropa khususnya main course di program studi pendidikan vokasional seni kuliner. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan metode 4D, yaitu *define, design, development, dan disseminate* sebagai berikut.

a. Tahap Pendefinisian (Define)

1) Analisis Awal (Front-end-Analysis)

Dalam analisis awal ditemukan beberapa masalah yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu (1) Dosen mengalami kesulitan pada saat mengajar Mata Kuliah Kuliner Eropa karena kurangnya keefektifan dalam mengembangkan media pembelajaran; (2) Media Powerpoint yang digunakan saat menyajikan materi Mata Kuliah Kuliner Eropa oleh dosen kurang interaktif dan kurang menarik; (3) Mahasiswa kurang fokus saat mengikuti pembelajaran Mata Kuliah Kuliner Eropa yang sedang berlangsung; (4) Belum adanya penggunaan media pembelajaran Powerpoint interaktif dalam Mata Kuliah Kuliner Eropa khususnya Main Course di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

Dari permasalahan yang ditemukan pada analisis awal, maka solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut diatas adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata kuliah kuliner Eropa khususnya main course di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

2) Analisis Konsep (Task Analysis)

Setelah solusi dari analisis awal sudah ditetapkan, maka penentuan isi dan materi yang disisipkan pada slide Powerpoint dilakukan. Materi yang dimasukkan dalam media pembelajaran Powerpoint berdasarkan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mengenai materi pokok Main Course. Berikut ini adalah materi-materi yang dimasukkan dalam Powerpoint, yaitu jenis makanan pada Main Course, bahan yang digunakan, dan teknik yang digunakan dalam pembuatannya.

3) Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)

Kemudian, tujuan pembelajaran disisipkan pada slide Powerpoint agar siswa mengetahui apa yang akan mereka capai dalam kegiatan pembelajaran pada Mata Kuliah Kuliner Eropa khususnya Main Course di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Adapun tujuan pembelajaran yang ditargetkan yakni (1) Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat mendeskripsikan tentang Main Course; (2) Melalui model pembelajaran Project-based learning peserta didik dapat menentukan bahan yang digunakan untuk membuat Main Course; (3) Melalui model pembelajaran Project-based learning peserta didik mampu menentukan teknik pengolahan Main Course.

4) Analisis Tugas (Task Analysis)

Beberapa tugas-tugas dikembangkan dan disisipkan kedalam media pembelajaran Powerpoint interaktif. Tugas yang disisipkan dalam media interaktif ini berupa latihan untuk menjawab mini quiz yang terselipkan setelah penyampaian materi.

b. Tahap Perancangan (Design)

1) Menyiapkan materi Main Course

Materi yang disiapkan dalam Main Course meliputi tiga hal, yaitu pengertian & komposisi, bahan makanan, dan teknik pengolahan yang selanjutnya disisipkan pada media interaktif seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Materi Main Course

2) Menentukan tema dan design pada tampilan Powerpoint interaktif

Tema dan design pada Powerpoint interaktif, yaitu dengan menggunakan tema dapur & alam dan design mengarah ke materi media pembelajaran seperti makanan, bahan, dan teknik memasak. Tema dan desain pada media interaktif dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tema dan Design Media

3) Membuat slide dan menghias tampilan dari Powerpoint interaktif

Pada beberapa slide memiliki hiasan tampilan yang berbeda. Pada bagian materi hiasan yang digunakan adalah dapur dan kemudian untuk bahan dan teknik menggunakan hiasan alam dilengkapi dengan gambar sesuai informasi yang disampaikan seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Slide dan Tampilan Media

4) Melakukan editing pengembangan media interaktif

Editing dilaksanakan dengan penyesuaian gambar dan audio dalam media interaktif. Hal ini dilakukan agar gambar, deskripsi, dan audio berjalan secara sinkron seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Editing Media Interaktif

c. Tahap Pengembangan (Development)

Dalam tahapan pengembangan ini, beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan mahasiswa dilibatkan untuk mengetahui perkembangan media pembelajaran interaktif yang dibuat. Para ahli dan mahasiswa mengisi kuesioner yang berkaitan dengan media interaktif untuk mengetahui kelayakan dari media interaktif yang dikembangkan. Hasil dari kuesioner untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran dijelaskan pada sub deskripsi selanjutnya setelah dilaksanakan uji coba penerapan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran

d. Tahap Diseminasi (Disseminate)

Setelah melaksanakan uji coba dan uji kelayakan pada media pembelajaran interaktif yang dikembangkan maka produk disebarluaskan secara terbatas, yaitu dengan menyebarkan produk akhir ke dosen pengajar dan mahasiswa di Prodi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

1) Kelayakan dari Ahli Materi

Berdasarkan penyebaran kuesioner terkait dengan kelayakan media pembelajaran interaktif dilihat dari materi yang digunakan. Ahli 1 memberi respon sebesar 95,55% dan Ahli 2 memberikan respon sebesar 86,66%. Hasil ini kemudian dirata-ratakan menjadi 91,10% untuk penilaian dari segi materi. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media interaktif PowerPoint dalam kategori sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran ditinjau dari materi-materi yang disampaikan didalamnya.

2) Kelayakan dari Ahli Desain

Berdasarkan penyebaran kuesioner terkait dengan kelayakan media pembelajaran interaktif dilihat dari desain media. Ahli 1 memberi respon sebesar 95% dan Ahli 2 memberikan respon sebesar 97,50%. Hasil ini kemudian dirata-ratakan menjadi 96,25% untuk penilaian dari segi desain. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media interaktif PowerPoint dalam kategori sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran ditinjau dari desain yang digunakan dalam media interaktif tersebut.

3) Kelayakan dari Ahli Media

Berdasarkan penyebaran kuesioner terkait dengan kelayakan media pembelajaran interaktif dilihat dari kegunaannya sebagai media pembelajaran. Ahli 1 memberi respon sebesar 95,36% dan Ahli 2 memberikan respon sebesar 98,45%. Hasil ini kemudian dirata-ratakan menjadi 96,90% untuk penilaian dari segi media. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media interaktif PowerPoint dalam kategori sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran.

4) Respon Mahasiswa

Berdasarkan penyebaran kuesioner terkait dengan kelayakan media pembelajaran interaktif dilihat yang direspon dari tiga puluh mahasiswa. Jumlah total respon yang diberikan oleh mahasiswa sebesar 1360 yang kemudian dikonversi menjadi 90,66%. Nilai persentase ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media interaktif PowerPoint dalam kategori sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran. Mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dengan penggunaan media tersebut.

Pembahasan

a) Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa khususnya Main Course di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran PowerPoint interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa khususnya Main Course di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner sebagai upaya dalam mengatasi masalah yang ditemukan. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Arsyad, dimana media pembelajaran digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian untuk berkonsentrasi kepada materi yang disampaikan, memperlihatkan kenikmatan ketika belajar, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi, and sebagai alat bantu bagi yang kurang dan lambat dalam menerima (Arsyad, 2017). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran PowerPoint dalam kegiatan pembelajaran.

Damitri dan Adistana mengungkapkan bahwa PowerPoint dapat digunakan untuk menampilkan teks, gambar, bahkan suara yang dapat menarik perhatian siswa sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat dengan mudah untuk dipahami oleh siswa (Adistana et al., 2020). Kemudian, Kamil menambahkan bahwa PowerPoint dapat menjadi media yang mudah dan praktis dalam penyampaian materi dan dapat terfokus pada materi tertentu dalam slide tertentu (Kamil, 2018). Hal ini akan membantu untuk memahami informasi apa saja yang disampaikan dalam media pembelajaran tersebut. Desain dari penelitian ini untuk mengembangkan media interaktif dengan PowerPoint menggunakan 4D sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Nurkhodri dan Dafit dalam mengembangkan media interaktif PowerPoint di sekolah dasar (Nurkhodri & Dafit, 2022), Putra dan Hendri mengembangkan media interaktif

microsoft PowerPoint pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik pada tingkat vokasi (Putra & Hendri, 2020), serta Nursit yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis PowerPoint pada mata kuliah geometri euclid (Nursit, 2016). Hal ini mengindikasikan bahwa pengembangan media interaktif dapat dikembangkan dengan menggunakan model 4D.

- b) Kelayakan Media Pembelajaran Powerpoint interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa khususnya Main Course di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran diperoleh dari uji ahli dan mahasiswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Mulyanto dan Mustadi dimana hasil pengembangan media interaktif PowerPoint sangat layak dalam pembelajaran (Mulyanto & Mustadi, 2023). Kemudian, hasil yang sama juga ditemukan dalam penelitian oleh Fitra, dkk, menunjukkan bahwa media interaktif PowerPoint sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Fitra et al., 2022).

Namun, hasil yang berbeda ditemukan oleh Dari dkk, dimana media pembelajaran PowerPoint untuk materi bumbu dasar dan turunannya dengan kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran (Dari et al., 2022). Tingkat kelayakan mempengaruhi kualitas media yang digunakan kepada kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Semakin tinggi tingkat kelayakan media, maka semakin tinggi pengaruhnya dalam kegiatan pembelajaran dan begitu sebaliknya.

- c) Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini memberikan gambaran/informasi mengenai media pembelajaran di abad-21 dalam pengembangan media interaktif berbasis teknologi dengan melibatkan model 4D berbantuan dengan PowerPoint dan Canva. Secara praktis, mahasiswa atau siswa yang mendapat mata kuliah atau pelajaran terkait dengan main course dapat menggunakan produk dari hasil penelitian ini sebagai media pembelajaran yang mandiri karena sumber informasi sudah tersaji dengan jelas disertai dengan latihan mandiri.

3. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk Mata Kuliah Kuliner Eropa di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner menggunakan pendekatan 4D. Hasilnya mendukung penggunaan media interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media memengaruhi kualitas pembelajaran. Saran utama adalah mengintegrasikan multimedia dalam media PowerPoint interaktif, menambah penilaian kuantitatif, dan melibatkan berbagai jenis mahasiswa dalam penelitian. Dengan menerapkan saran-saran ini, pendidikan vokasional dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif.

DAFTAR RUJUKAN

Adistana, G. A. Y. P., Mulyono, W. D., & Karim, N. N. (2020). Virtual Learning-Based Media to Improve Learning Quality. *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201201.052>

- Amalia, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. *Jurnal PenSil*, 9(2), 104–110. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15350>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Hamong Putera 2 Pakem. *Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3), 1–267. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Dari, P. M. W., Suwardiah, D. K., Bahar, A., & Astuti, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point pada Materi Bumbu Dasar dan Turunanya Mata Pelajaran Boga Dasar. *JTB: Jurnal Tata Boga*, 11(2).
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUCARE*, 17(2), 90–97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Fitra, A., Miranti, F., Rahmayani, & Putra, Z. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Microsoft Powerpoint Pada Materi Ciri-Ciri Dan Pertumbuhan Makhhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 1(2).
- Kamil, P. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>
- 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>
- Nursit, I. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point (Macro-Enabled) Pada Mata Kuliah Geometri Euclid Dalam Pembelajaran Matematika. *J-MPM: Jurnal Media Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.33394/mpm.v4i1.127>
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 455–467.
- Putra, R. P., & Hendri. (2020). Pengembangan Media Interaktif Microsoft Power Point Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMKN 1 Guguak. *JTEV: Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasi*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/jtev.v6i2.109242>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema

- Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rusman, Riyana, C., & Kurniawan, D. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Rajawali Pers.
- Sukmawati, I. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpointinteraktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru* [Thesis]. Universitas Islam Riau.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>