

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “POWERPOINT” MATERI MINUMAN CAMPURAN PADA MATA KULIAH MANAJEMEN MAKANAN DAN MINUMAN

Development Of Powerpoint Learning Media For Mixed Drinks In The Food And Beverage Management Course

Silvia Maharani¹, Luh Masdarini^{*2}, Ni Wayan Sukerti³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

*Corresponding author, e-mail: <mailto:masdarini@undiksha.ac.id>

ABSTRACT

This study aims to describe the development procedure of PowerPoint-based learning media on the topic of Mixed Beverages by applying the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate) in the Food and Beverage Management course and to determine its level of feasibility. The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D model. The data collection instrument consisted of validation questionnaires distributed to material experts, media experts, and instructional design experts. The validation results showed that the developed PowerPoint learning media obtained very feasible ratings from all three experts, namely 97% from the material expert, 94.2% from the media expert, and 95.6% from the instructional design expert. The assessments covered aspects of content feasibility, visual appearance, interactivity, and ease of use. Beyond its technical feasibility, this learning media also contributes to enhancing students' procedural understanding and practical skills in creatively preparing mixed beverages in accordance with industry standards. Therefore, the PowerPoint learning media is declared highly feasible and effective as an innovative instructional tool to support the learning process in the Food and Beverage Management course within the Vocational Culinary Arts Education Study Program.

Keyword: PowerPoint, Mixed Beverages, 4D Model, Canva, Interactive Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran PowerPoint pada materi Minuman Campuran dengan menerapkan model pengembangan 4D (*define, Design, Develop, dan Disseminate*) dalam mata kuliah Manajemen Makanan dan Minuman, serta untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint yang dikembangkan memperoleh penilaian dengan kategori sangat layak dari ketiga validator, yaitu ahli materi sebesar 97%, ahli media sebesar 94,2%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 95,6%, dengan penilaian meliputi aspek kelayakan isi, tampilan visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Media pembelajaran ini tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman prosedural dan keterampilan praktis mahasiswa dalam meracik minuman campuran secara kreatif dan sesuai standar industri. Dengan demikian, media PowerPoint ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk mendukung proses pembelajaran pada mata kuliah Manajemen Makanan dan Minuman di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

Kata kunci: PowerPoint, Minuman Campuran, Model 4D, Canva, Media Interaktif

How to Cite: Silvia Maharani¹, Luh Masdarini^{*2}, Ni Wayan Sukerti³. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran “Powerpoint” Materi Minuman Campuran Pada Mata Kuliah Manajemen Makanan Dan Minuman. Jurnal Pendidikan Tata Boga dan Teknologi, Vol 6 (3): pp. 478-488, DOI: 10.24036/jptbt.v6i3.27007



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif, serta literasi teknologi yang tinggi. Perkembangan teknologi digital mendorong dunia pendidikan untuk bertransformasi dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Teknologi digital mempermudah akses informasi, memperluas sumber belajar, dan menciptakan interaksi dinamis antara pendidik dan peserta didik (Eka, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti video, simulasi, dan platform daring terbukti mampu meningkatkan motivasi serta kualitas pembelajaran karena menyesuaikan dengan gaya belajar mahasiswa. Media pembelajaran, sebagai bagian integral dari teknologi pendidikan, memiliki peran penting dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik. Menurut Titin, Yuniarti, dan Shalihat (2023), media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai sarana penyampaian informasi dan pengalaman belajar yang menyenangkan serta melibatkan peserta didik secara aktif. Sejalan dengan hal itu, Marsiti (2023) menegaskan bahwa perkembangan teknologi abad ke-21 mensyaratkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai penentu utama kualitas pendidikan. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi kebutuhan yang mendesak di lingkungan pendidikan tinggi.

Salah satu media yang masih banyak digunakan adalah *Microsoft PowerPoint*, karena kemampuannya dalam menyajikan informasi secara visual dan sistematis (Ningrum, 2024). Namun, dalam praktiknya, *PowerPoint* sering digunakan secara konvensional dengan hanya menampilkan teks dan gambar sederhana, sehingga kurang menarik dan tidak interaktif (Wahyuni, 2016). Padahal, beberapa penelitian seperti Ahmad Arifin Zain (2021) dan Budianti et al. (2023) menunjukkan bahwa *PowerPoint* yang dirancang secara visual dan interaktif dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, serta hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 14 Maret 2024 dengan Dr. Luh Masdarini, S.Pd., M.Pd., dosen pengampu Mata Kuliah Manajemen Makanan dan Minuman di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, diketahui bahwa pembelajaran masih menghadapi kendala pada keterbatasan bahan ajar digital yang menarik dan media pembelajaran yang dapat menampilkan proses secara visual. Hasil kuesioner yang disebarkan kepada mahasiswa melalui *Google Form* menunjukkan bahwa 88,9% responden mengalami kesulitan memahami materi Minuman Campuran, karena media pembelajaran yang digunakan masih berupa *PowerPoint* konvensional dan video dari YouTube yang tidak sesuai dengan konteks pembelajaran vokasional.

Materi Minuman Campuran memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi profesional mahasiswa vokasional, khususnya dalam bidang manajemen makanan dan minuman. Penguasaan terhadap bahan, teknik pencampuran, dan kreativitas dalam menciptakan produk minuman baru merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan di industri perhotelan dan restoran. Materi ini bersifat prosedural dan visual, karena mencakup urutan langkah kerja, takaran dan proporsi bahan, serta teknik penyajian yang harus diperagakan secara tepat. Oleh sebab itu, penyajian materi tersebut memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menampilkan tahapan pembuatan secara visual, interaktif, dan kontekstual agar mahasiswa dapat memahami proses dengan lebih konkret dan aplikatif. Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template, elemen visual, animasi, dan video yang dapat digunakan untuk membuat tampilan presentasi yang profesional dan estetik (Azizatullatifah & Rhosyida, 2024). Melalui integrasi antara Canva dan *PowerPoint*, dosen dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik mahasiswa vokasional yang cenderung belajar melalui pengamatan visual dan praktik langsung. Sejalan dengan pendapat Sudibyo (2024), *PowerPoint* yang didesain dengan menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta membangun suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, Rachman (2018) menegaskan bahwa *PowerPoint* merupakan salah satu fasilitator terbaik dalam proses pembelajaran karena mampu memuat berbagai fitur multimedia dan evaluasi melalui Visual Basic for Applications (VBA). Dengan demikian, *PowerPoint* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan evaluatif.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* pada materi Minuman Campuran dengan dukungan desain visual dari Canva sebagai upaya menghadirkan media yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasional seni kuliner.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini akan dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model ini dipilih karena mampu menggambarkan proses pengembangan media pembelajaran secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap penyebaran produk akhir. Pada tahap *Define*,

dilakukan analisis kebutuhan dan identifikasi karakteristik mahasiswa untuk mengetahui kesulitan belajar dalam memahami materi Minuman Campuran. Data diperoleh melalui wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Manajemen Makanan dan Minuman serta penyebaran angket analisis kebutuhan kepada mahasiswa. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan konsep dan rancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap *Design* diarahkan untuk merancang media pembelajaran interaktif yang memenuhi kebutuhan tersebut. Pada tahap ini, dilakukan perancangan *storyboard*, pemilihan warna, font, dan elemen visual menggunakan Canva, serta penyusunan alur presentasi *PowerPoint* yang menampilkan langkah-langkah prosedural dalam pembuatan minuman campuran. Selanjutnya, tahap *Develop* merupakan proses pembuatan, revisi, dan validasi media oleh para ahli. Validator yang terlibat terdiri atas tiga kategori, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Setiap kategori validator terdiri dari dua orang ahli untuk menjaga objektivitas penilaian, serta memastikan tidak adanya konflik kepentingan karena seluruh validator berasal dari institusi yang berbeda.

Ahli materi adalah dosen yang memiliki keahlian dalam bidang Tata Boga dan pengalaman mengajar lebih dari lima tahun di bidang Manajemen Makanan dan Minuman, serta memiliki pengalaman praktis dalam pelatihan dan pengembangan minuman non-alkohol di industri kuliner. Ahli materi menilai aspek isi, ketepatan, kesesuaian dengan standar industri, dan relevansi materi terhadap capaian pembelajaran. Para ahli media merupakan dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang teknologi pendidikan dan media pembelajaran, yang menilai kualitas tampilan visual, interaktivitas, dan kemudahan navigasi. Sementara itu, ahli desain pembelajaran adalah akademisi yang memiliki kompetensi dalam bidang desain, yang menilai keterpaduan elemen desain, struktur penyajian, serta kesesuaian dengan prinsip pembelajaran efektif.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket validasi dengan skala Likert lima poin, mulai dari skor 1 (sangat kurang) hingga 5 (sangat baik). Kuesioner validasi terdiri dari beberapa indikator pada masing-masing aspek, misalnya: “kesesuaian materi dengan standar industri”, “ketepatan urutan penyajian langkah pembuatan minuman”, “keterpaduan teks dan gambar dalam slide”, serta “kemudahan navigasi antarhalaman”. Angket ini menilai empat aspek utama, yaitu kelayakan isi, tampilan visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Data hasil validasi dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus:

$$Presentase = \frac{x}{xi} \cdot 100\%$$

dengan keterangan P adalah persentase kelayakan, x adalah total skor yang diperoleh, xi adalah skor maksimum, dan 100% merupakan bilangan konstan. Persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan, yaitu 81–100% (sangat layak), 61–80% (layak), 41–60% (cukup layak), 21–40% (tidak layak), dan 0–20% (sangat tidak layak). Selain itu, komentar dan saran dari para validator dianalisis secara kualitatif untuk memperbaiki dan menyempurnakan media sebelum dinyatakan siap digunakan.

Tahap terakhir yaitu *Disseminate* dilakukan secara terbatas dengan cara mengunggah media pembelajaran *PowerPoint* ke platform YouTube dan menyerahkannya kepada dosen pengampu mata kuliah Manajemen Makanan dan Minuman. Tujuan dari tahap ini adalah memperluas jangkauan penggunaan media, memfasilitasi kegiatan pembelajaran digital, serta memperoleh umpan balik terhadap efektivitas dan kemenarikan media yang dikembangkan. Subjek uji coba dalam penelitian ini meliputi para ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli desain yang memberikan penilaian profesional terhadap kualitas produk. Pemilihan para ahli dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kualifikasi akademik, pengalaman profesional di bidangnya, serta independensi terhadap tim peneliti. Adapun variabel penelitian ini adalah “Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* pada materi Minuman Campuran di mata kuliah Manajemen Makanan dan Minuman.” Data dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kebutuhan media pembelajaran, sedangkan kuesioner digunakan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara terpadu. Dengan demikian, seluruh tahapan dalam model pengembangan 4D dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di lingkungan pendidikan vokasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* pada materi Minuman Campuran dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pada tahap pendefinisian (define), fokus utama diarahkan pada identifikasi kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap media pembelajaran digital yang lebih menarik dan kontekstual. Berdasarkan hasil wawancara dengan Dr. Luh Masdarini, S.Pd., M.Pd. (14 Maret 2024), diketahui bahwa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami proses pembuatan minuman campuran karena

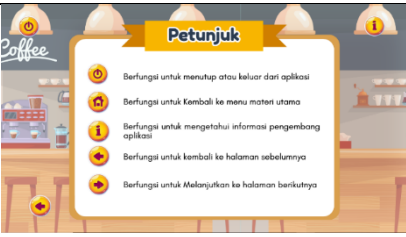
media yang digunakan selama ini bersifat konvensional dan kurang interaktif. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket menunjukkan bahwa 88,9% mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi Minuman Campuran, sedangkan 44% mengungkapkan kurangnya variasi sumber belajar, dan 63% menyatakan perlunya media pembelajaran yang lebih kreatif serta interaktif. Data tersebut menegaskan adanya kesenjangan antara kebutuhan mahasiswa dengan media pembelajaran yang tersedia. Temuan ini sejalan dengan pendapat Wirawan (2022) bahwa media pembelajaran yang menarik, relevan, dan interaktif mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi sekaligus memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, ruang lingkup materi yang dikembangkan difokuskan pada konsep dasar minuman campuran, bahan dan peralatan, metode pencampuran, serta standar penyajian, sedangkan ruang lingkup media diarahkan pada *PowerPoint* interaktif dengan fitur navigasi, evaluasi, serta tautan video pembelajaran untuk mendukung pembelajaran mandiri dan kontekstual.

Tahap berikutnya adalah perancangan (*design*), di mana proses ini berfokus pada penyusunan konsep visual dan teknis media pembelajaran. Materi disusun berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan dikembangkan melalui platform Canva, yang dipilih karena mampu memperkuat aspek estetika dan keterbacaan visual. Proses desain dilakukan melalui enam langkah utama, yaitu pengumpulan dan penyusunan materi, pemilihan tema visual dengan nuansa bar dan kuliner, pembuatan slide interaktif, pengaturan tata letak dan warna, sinkronisasi audio dan animasi, serta pratinjau dan revisi bersama dosen pembimbing. Hasil perancangan ini menghasilkan *PowerPoint* interaktif yang menggabungkan elemen teks, gambar, audio, dan animasi secara harmonis. Hal ini selaras dengan pendapat Putri & Suniasih (2022) yang menegaskan bahwa kombinasi media audio-visual yang seimbang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat pemahaman konseptual mereka terhadap materi yang disampaikan.

Setiap tampilan dalam media memiliki fungsi pedagogis yang spesifik. Misalnya, halaman judul berfungsi memberikan orientasi awal dan membangun motivasi belajar; bagian pendahuluan dengan karakter animasi menjelaskan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan visual; dan bagian petunjuk ikon membantu mahasiswa memahami navigasi media secara mandiri. Menu utama yang memuat tombol Materi, Petunjuk, Evaluasi, dan Informasi dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis minat, sedangkan capaian pembelajaran (CP-MK) dihubungkan langsung dengan kompetensi yang diharapkan melalui fitur unduh. Selain itu, bagian pre-test berperan mengaktifkan pengetahuan awal mahasiswa, menu materi memberikan kontrol belajar yang fleksibel, dan bagian evaluasi akhir berupa kuis ZepQuiz berfungsi mengukur capaian serta retensi pemahaman. Adapun pada bagian aturan penyajian, pengguna dapat mengklik setiap poin untuk menampilkan penjelasan interaktif. Fitur ini memiliki fungsi pedagogis penting, yakni melatih ketelitian, pemahaman prosedural, dan penerapan standar profesional dalam penyajian minuman. Secara keseluruhan, elemen-elemen interaktif ini memperkuat keterlibatan mahasiswa serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui eksplorasi visual, sejalan dengan pandangan Sugiantara (2024) bahwa tampilan media yang komunikatif dapat meningkatkan konsentrasi dan retensi belajar.

Tabel 1. Hasil Media *PowerPoint* dan Fungsi Pedagogisnya

No	Gambar	Keterangan	Fungsi Pedagogis
1		Pada halaman judul ini ditampilkan judul materi, Serta tombol "masuk" untuk memulai materi.	Memberi orientasi awal dan membangun motivasi belajar
2		Tampilan ini membawa pengguna ke bagian Pendahuluan. Karakter animasi membantu mereka memahami tujuan pembelajaran dan capaian sebelum menekan tombol "MASUK" untuk melanjutkan.	Meningkatkan keterlibatan visual dan pemahaman tujuan belajar.

- | | | | |
|---|---|--|--|
| 3 |  | Tampilan ini berisi petunjuk fungsi ikon navigasi untuk memudahkan pengguna sebelum memulai pembelajaran. | Membantu kemandirian dan navigasi mandiri mahasiswa. |
| 4 |  | Tampilan ini merupakan menu utama aplikasi pembelajaran. Pada halaman ini terdapat empat pilihan menu, yaitu Materi, Petunjuk, Evaluasi, dan Informasi. | Memfasilitasi pembelajaran mandiri dan berbasis minat. |
| 5 |  | Tampilan ini merupakan menu informasi yang menampilkan identitas pengembang dan sumber referensi materi pembelajaran. | Menumbuhkan transparansi akademik |
| 6 |  | Dalam tampilan ini, capaian pembelajaran mata kuliah (CP-MK). Ada tombol "Unduh" untuk informasi lebih lanjut. | Mengaitkan media dengan kompetensi yang diharapkan |
| 7 |  | Sebelum memulai materi mengenai minuman campuran, peserta didik diberikan pre-test guna mengetahui pemahaman awal tentang materi ini. | Mengaktifkan <i>prior knowledge</i> mahasiswa |
| 8 |  | Pada tampilan menu utama media pembelajaran <i>PowerPoint</i> ini, terdapat beberapa pilihan materi yang berkaitan dengan topik Minuman Campuran. Setiap tombol pada menu dapat diklik untuk mengarahkan pengguna ke materi yang diinginkan. | Meningkatkan kontrol belajar dan fleksibilitas akses |
| 9 |  | Dalam slide ini dibahas mengenai pengertian minuman campuran. | Menjadi dasar konseptual pembelajaran. |

- | | | |
|----|---|--|
| 10 |  | <p>pada slide ini bagian bahan pembuatan terdiri dari empat yaitu alkohol, non-alkohol, bahan modifier, dan garnish.</p> <p>Menumbuhkan pemahaman klasifikasi bahan.</p> |
| 11 |  | <p>pada slide ini bagian peralatan. Klik setiap peralatan nantinya akan muncul mengenai penjelasan dan klik next untuk mengetahui peralatan.</p> <p>Mendorong pembelajaran berbasis eksplorasi.</p> |
| 12 |  | <p>pada slide ini bagian metode. Klik setiap metode nantinya akan muncul mengenai penjelasan dan klik next untuk mengetahui metode selanjutnya.</p> <p>Membantu visualisasi proses dan teknik.</p> |
| 13 |  | <p>pada slide ini bagian metode. Klik setiap metode nantinya akan muncul mengenai penjelasan dan klik next untuk mengetahui metode selanjutnya.</p> <p>Melatih ketelitian dan standar profesional.</p> |
| 14 |  | <p>pada slide ini bagian aturan minuman. Klik setiap pengertian dan aturan nantinya akan muncul mengenai penjelasan.</p> <p>Melatih berpikir kritis dan pemahaman bertahap melalui eksplorasi aturan penyajian minuman.</p> |
| 15 |  | <p>Slide ini menampilkan evaluasi akhir melalui platform Zep Quiz, di mana siswa menjawab kuis interaktif untuk mengukur pemahaman tentang materi minuman campuran dan aturan pembuatannya.</p> <p>Mengukur capaian dan retensi pemahaman.</p> |

Berikutnya ada tahap pengembangan (*develop*), media disempurnakan melalui penambahan narasi, efek suara, serta perbaikan animasi agar lebih dinamis dan mudah dipahami. Proses validasi dilakukan oleh tiga kelompok ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai kelayakan 97% dari ahli materi, 94,9% dari ahli media, dan 96,6% dari ahli desain pembelajaran, dengan kategori sangat layak pada semua aspek. Penilaian tersebut mencakup kelayakan isi, tampilan visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan secara keseluruhan. Hasil ini sejalan dengan pendapat Ariyani (2021) yang menyatakan bahwa media *PowerPoint* yang tervalidasi dengan baik dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar peserta didik. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa fitur interaktif seperti hyperlink dan ZepQuiz efektif untuk materi Minuman Campuran karena memberikan pengalaman belajar berbasis eksplorasi dan refleksi. Hyperlink memudahkan mahasiswa menavigasi

antarbagian materi secara fleksibel, sedangkan ZepQuiz membantu mengukur retensi pemahaman dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, fitur-fitur ini mendukung prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek belajar (Suteja, 2024).

Temuan lain menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai alat desain *PowerPoint* tidak mengurangi kualitas substansi materi, melainkan memperkuat daya tarik visual, keterbacaan, dan relevansi pembelajaran. Hal ini mendukung teori Marsiti (2023) yang menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan adaptif terhadap kebutuhan generasi modern. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan studi sejenis di bidang kuliner, seperti penelitian oleh Ningrum (2024) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada mata kuliah Kuliner Eropa mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mahasiswa terhadap konsep serta prosedur pengolahan makanan secara visual dan sistematis. Penelitian tersebut menegaskan bahwa media berbasis *PowerPoint* interaktif efektif dalam membantu mahasiswa memahami tahapan kerja, penggunaan bahan, serta teknik penyajian yang harus divisualisasikan secara konkret dalam pembelajaran vokasional.

Tabel 2 Penilaian, Masukan, dan saran Ahli

No	Ahli	Masukan dan saran	Revisi
1.	Ahli Materi 1 : Ibu Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si.	Tambahkan <i>hyperlink</i> di bagian deskripsi minuman campuran dan di bagian bartender	Pada media sudah menambahkan <i>hyperlink</i>
2	Ahli materi 2 : Ibu Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani, S.Pd., M.Pd	Jenis-jenis minuman dalam resep diberikan keterangan	Pada jenis minuman sudah diberika keterangan
3	Ahli Media 1 : Dr. Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd.	Perbaiki tata tulis	Tata tulis pada media pembelajaran telah direvisi
4	Ahli Media 2 : Bapak Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.	Perbaiki <i>pre-test</i> agar bisa di <i>back</i>	Pada media sudah diperbaiki agar bisa <i>back</i> pada saat pengerjaan <i>pre-test</i>
5	Ahli Desain 1 : Ibu Dr. Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd.	Gunakan kata kerja operasional	Pada media sudah menggunakan kata kerja operasional
6	Ahli Desain 2 : Bapak Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.	Desain awal pada media harap direvisi	Desain awal media pembelajaran telah diperbaiki

Proses selanjutnya yaitu menguji Kelayakan *PowerPoint* Materi Minuman Campuran. Penentuan kelayakan *PowerPoint* untuk materi minuman campuran pada Mata Kuliah Manajemen Makanan dan Minuman dilaksanakan melalui pemberian kuesioner kepada ahli materi, dan ahli media pembelajaran, serta ahli desain.

Materi yang disajikan akan dievaluasi oleh para ahli materi yang memiliki keahlian dalam bidang di bidang tata boga yaitu Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si. dan Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen pada Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner di Universitas Pendidikan Ganesha.

Tabel 3. Hasil penilaian dari ahli materi

Pernyataan	Skor	
	Penilai 1	Penilai 2
1	5	5
2	5	5
3	5	5
4	5	5
5	5	4
6	5	5
7	5	5
8	5	5
9	5	4
10	5	4

Total	50	47
Total Nilai	97	
Persentase Skor	100%	94%
Rata-Rata	97%	

Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan total persentase sebesar 97%. Persentase ini berada dalam rentang 81%–100% yang masuk dalam kategori “sangat layak”.

Media yang disajikan akan dinilai oleh para ahli media yang memiliki kompetensi dalam bidang ini, yaitu Dr. Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dan Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen pada Pendidikan Teknik di Universitas Pendidikan Ganesha.

Tabel 4 Hasil penilaian dari ahli media

Pernyataan	Skor	
	Penilai 1	Penilai 2
1	5	5
2	5	4
3	5	4
4	4	5
5	5	5
6	5	5
7	4	4
8	5	5
9	5	5
10	5	5
11	4	4
12	5	5
13	5	5
14	5	5
Total	67	66
Total Nilai	133	
Persentase skor	95,7%	94,2%
Rata-Rata	94.9%	

Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan total persentase sebesar 94,9%. Persentase ini berada dalam rentang 81%–100% yang masuk dalam kategori “sangat layak”.

Desain yang disajikan akan dinilai oleh para ahli desain yang memiliki kompetensi dalam bidang ini, yaitu Dr. Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner dan Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen pada Pendidikan Teknik di Universitas Pendidikan Ganesha.

Tabel 5 . Hasil penilaian dari ahli desain

Pernyataan	Skor	
	Penilai 1	Penilai 2
1	5	5
2	5	4
3	5	5
4	5	5
5	5	5
6	4	4
7	5	5
8	5	5
9	5	5
Total	44	43
Total Nilai	87	
Persentase skor	97,7%	95,5%
Rata-Rata	96,6	

Hasil penilaian dari ahli desain menunjukkan total persentase sebesar 96,6%. Persentase ini berada dalam rentang 81%–100% yang masuk dalam kategori “sangat layak”.

Tahap akhir yaitu Penyebaran (*Disseminate*) dilakukan dengan mengunggah media pembelajaran *PowerPoint* berbasis Canva ke platform YouTube serta menyerahkannya kepada dosen pengampu mata kuliah Manajemen Makanan dan Minuman untuk digunakan sebagai bahan ajar digital. Langkah ini bertujuan memperluas akses, memfasilitasi pembelajaran mandiri, dan memperoleh umpan balik terkait efektivitas serta kemenarikan media yang dikembangkan. Publikasi melalui media daring sejalan dengan pendapat Resti (2024) bahwa digitalisasi media pembelajaran meningkatkan fleksibilitas dan mendukung sistem pembelajaran hybrid, serta memperkuat pandangan Ariyantini (2022) bahwa *PowerPoint* interaktif berbasis teknologi daring mampu membangun lingkungan belajar yang adaptif dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, melalui validasi para ahli dan analisis konseptual terhadap efektivitas fitur interaktif, media pembelajaran *PowerPoint* berbasis Canva pada materi Minuman Campuran dinilai sangat layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran vokasional. Media ini tidak hanya menyajikan konten menarik dan interaktif, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar. Tautan akses media pembelajaran: <https://go.undiksha.ac.id/XAjYR>

Berdasarkan hasil dari penelitian, penulis membuat pembahasan sebagai berikut: Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* ini dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran berbasis digital yang sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan di bidang kuliner. Tujuannya adalah menyediakan sarana belajar yang menarik, mudah diakses, dan mendukung pemahaman mandiri mahasiswa dalam mata kuliah Manajemen Makanan dan Minuman, khususnya pada materi Minuman Campuran. Pengembangan ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*), yang dinilai sistematis namun praktis dalam pengembangan produk pembelajaran (Prabawa, 2024).

Pada tahap pendefinisian (*Define*), dilakukan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah pembelajaran. Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa 39% mahasiswa menilai sumber belajar masih terbatas, sedangkan 64% menyatakan perlunya media baru yang menarik dan mudah dipahami. Dosen pengampu juga menilai bahwa *PowerPoint* konvensional yang digunakan belum efektif menarik minat belajar. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Wirawan, 2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Delia, 2022), yang membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi secara visual dan komunikatif.

Tahap perancangan (*Design*) dilakukan dengan merancang struktur konten dan desain visual yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Materi disusun berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan mencakup pengertian, klasifikasi, bahan, alat, metode, serta penyajian minuman campuran. Desain media menggunakan platform Canva untuk menciptakan tampilan yang menarik dan kontekstual dengan tema bar dan minuman (Suteja, 2024). Penggunaan Canva dinilai efektif dalam meningkatkan estetika media dan memudahkan penyampaian pesan edukatif (Sugiantara, 2024). Selain itu, media ini juga dilengkapi elemen audio dan narasi untuk memperkuat pemahaman mahasiswa. Menurut (Putri & Suniasih, 2022), integrasi unsur audio-visual pada *PowerPoint* dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.

Pada tahap pengembangan (*Develop*), hasil rancangan diimplementasikan menjadi produk *PowerPoint* yang dilengkapi animasi, tombol navigasi, serta audio. Proses validasi dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran menggunakan instrumen skala Likert. Hasil validasi menunjukkan skor ahli materi sebesar 97%, ahli media 94,9%, dan ahli desain 96,6%, yang termasuk kategori sangat layak. Hal ini mendukung temuan (Ariyani, 2021) bahwa media *PowerPoint* yang tervalidasi dengan baik mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa secara signifikan. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran ahli untuk menyempurnakan teks, warna, dan durasi narasi. Menurut (Delina, 2023), proses validasi tidak hanya menilai kelayakan media, tetapi juga memberikan umpan balik untuk penyempurnaan agar lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tahap terakhir, penyebaran (*Disseminate*), dilakukan dengan menyerahkan media kepada dosen pengampu serta mempublikasikannya melalui platform YouTube agar dapat diakses mahasiswa secara mandiri. Strategi ini terbukti efektif karena mampu memperluas jangkauan pembelajaran dan meningkatkan fleksibilitas belajar mahasiswa. (Resti, 2024) menyatakan bahwa penggunaan media digital seperti *PowerPoint* di platform daring dapat meningkatkan motivasi dan aksesibilitas belajar. Selain itu, (Ariyantini, 2022) juga menegaskan bahwa penerapan media *PowerPoint* secara daring mewujudkan lingkungan belajar yang lebih adaptif secara kontekstual. Oleh karena itu, media pembelajaran *PowerPoint* Minuman Campuran ini dinilai layak, menarik, dan mendukung implementasi pembelajaran digital di era modern.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* pada materi Minuman Campuran yang dikembangkan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah Manajemen Makanan dan Minuman di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh penilaian dengan kategori sangat layak dari para ahli, yaitu ahli materi sebesar 97%, ahli media sebesar 94,2%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 95,6%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan visual, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dengan model 4D mampu menghasilkan produk yang valid, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran vokasional. Media ini mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktif yang mendukung penyampaian materi secara efektif serta membantu dosen dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, modern, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena belum diuji secara luas pada kelas besar dan belum mengukur dampak jangka panjang terhadap hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak peserta serta mengintegrasikan fitur seperti simulasi praktikum atau teknologi *augmented reality* guna memperkuat interaktivitas dan realisme pembelajaran vokasional berbasis digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi serta terimakasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan artikel ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Luh Masdarini, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Dr. Ni Wayan Sukerti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, arahan, serta motivasi yang diberikan hingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, A., Zain, W. P. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media *PowerPoint* uninteraktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V sd. *Jurnal Elementary School*, 8(1), 6. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1205>
- Ariyani. (2021). Media Power Point Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Siklus Air Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 263. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.33684>
- Ariyantini. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *PowerPoint* Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 250–259. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47146>
- Azizatullatifah, A., & Rhosyida, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 9–20. <https://doi.org/10.33830/hexagon.v2i1.5929>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Delia. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Delina. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Eka, A. (2024). Pengembangan Media Video Mata Kuliah Bakery Di Program Development Of Sweet Bread Learning Video Media In Bakery Course In Culinary Arts Vocational Education Study Program. *Jurnal Kuliner*, 4(2), 82–94. <https://doi.org/10.23887/jk.v4i2.83429>
- Marsiti, santyasa, sudatha. (2023). The Effect of Project-Based Blended Learning and Students' Creativity on Eleventh-Grade Students' Learning Achievement. *International Journal of Instruction*, 16(4), 805–826. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16445a>
- Ningrum. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. *Jurnal Kuliner*, 4(1), 2809–5561. <https://doi.org/10.23887/jk.v4i1.74921>

-
- Prabawa. (2024). Enhancing learning outcomes by implementing segmentation principles and generative activities in instructional videos. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(12), 1705–1716. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.12.2201>
- Putri, N. M. A. K., & Suniasih, N. W. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 233–243. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.45854>
- Rachman, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* dalam Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III. *Angewandte Chemie International Edition*, 5(2), 10–27.
- Resti. (2024). The Relationship Between The Use Of Youtube Media And The Learning Outcomes Of Students At SMKN 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Tata Boga Dan Teknologi*, 5(2), 223. <https://doi.org/10.24036/jptbt.v5i2.12948>
- Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(2), 3272–3282. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1452>
- Sugiantara. (2024). Canva-Based Interactive Digital Comics on Science Content to Enhance Elementary School Students' Learning Outcomes. *International Journal of Language and Literature*, 8(1), 41–53. <https://doi.org/10.23887/ijll.v8i1.93084>
- Suherman, A., Firmansyah, Y., & Suherman, S. (2024). Manajemen Sumber Daya Manusia yang Efektif dan efisien dalam pendidikan di era 5.0. *Journal of Education Research*, 5(2), 2066–2073. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1079>
- Suteja. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 131–144. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v12i1.83221>
- Titin, Yuniarti, A., & Shalihat. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Wahyuni, S. (2016). Aktif Tipe Bowling Campus Pada Mata Kuliah Penilaian Hasil Belajar Ekonomi Pada Sesi B Tahun Angkatan 2014 Prodi Pendidikan Ekonomi Stkip Pgri Sumatera Barat. *Journal of Economic*, 4(1), 61–74. <https://doi.org/10.22202/economica.2015.v4.i1.639>
- Wirawan. (2022). Interactive *PowerPoint* Learning Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 190–198. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.48852>
-