

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWERPOINT INTERAKTIF HIDANGAN ASIA TENGGARA**

Oleh

Ni Luh Ari Melani Putri, NIM 2115081030

Jurusan Teknologi Industri

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Email: ari.melani@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk menggambarkan langkah-langkah dalam mengembangkan media PowerPoint interaktif tentang masakan Asia Tenggara menggunakan model 4D, selain itu untuk menentukan kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif tentang masakan Asia Tenggara. Penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan pada penelitian ini dengan model 4D, (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Para ahli yang terlibat yaitu ahli materi pelajaran, ahli desain media dan pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner skala *Likert* yang dibagikan untuk para ahli. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dengan menghitung persentase penilaian dari para ahli. Berdasarkan hasil uji oleh ahli desain media dan pembelajaran, indikator yang memperoleh skor tertinggi adalah aspek visual dan audio. Kemudian, skor yang diperoleh dari ahli media dan desain pembelajaran dijumlahkan dan diperoleh persentase kelayakan sebesar 96,4%, sementara uji oleh ahli materi pelajaran menunjukkan bahwa indikator dengan skor tertinggi adalah kualitas materi. Skor dari semua indikator dijumlahkan untuk menghasilkan persentase kelayakan sebesar 98%. Persentase uji kelayakan yang tinggi pada bahwa media dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *PowerPoint* Interaktif, Model 4D

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT LEARNING MEDIA ON SOUTHEAST ASIAN CUISINE

By

Ni Luh Ari Melani Putri, NIM 2115081030

Jurusan Teknologi Industri

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Email: ari.melani@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the steps in developing interactive PowerPoint media on Southeast Asian cuisine using the 4D model, determine the feasibility of interactive PowerPoint learning media on Southeast Asian cuisine. This study is a research and development (R&D) study using the 4D model, which consists of four stages, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. This study involved subject matter experts, media and learning design experts. Data collection was conducted through a Likert scale questionnaire distributed to experts. The data were analysed descriptively quantitatively by calculating the percentage of assessments from experts. Based on the results of the test by media and learning design experts, the indicators that received the highest scores were the visual and audio aspects. Then, the scores obtained from media and learning design experts were added up and a feasibility percentage of 96.4% was obtained, while the test by subject matter experts showed that the indicator with the highest score was material quality. The scores from all indicators were added up to produce a feasibility percentage of 98%. The high feasibility test percentage indicates that the media is declared “Highly Feasible” for use as learning media.

Keywords: Learning Media, Interactive PowerPoint, 4D Model