MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran, 2025, Vol. 11 No. 2, Page: 164-174
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 Materi Kuliner Thailand Mata Kuliah Kuliner Asia

I Komang Narayana[1], Ni Wayan Sukerti[2], Luh Masdarini[3]

[1,2,3]Universitas Pendidikan Ganesha

ARTICLE INFO

Article History:
Received 11.10.2025
Received in revised form 16.10.2025
Accepted 25.10.2025
Available online 30.10.2025

ABSTRACT

This study aims to describe the development process of interactive PowerPoint learning media assisted by Canva in the Asian Cuisine course, particularly on Thai cuisine materials using the 4D model, and to determine the feasibility of the media based on validation by subject matter experts as well as media and instructional design experts. This research employed a Research and Development (R&D) approach with a descriptive quantitative method. Data were collected through questionnaires distributed to subject matter experts and media/design experts, and then analyzed descriptively in the form of percentages. The results show that the development process was carried out systematically in accordance with the 4D model, which includes: the Define stage to analyze learning needs; the Design stage to prepare content, create slides, and determine visual appearance; the Develop stage to produce the media and conduct expert validation; and the Disseminate stage to distribute the final product on a limited scale. Validation results indicate that the media falls into the highly feasible category, with a score of 97,14% from subject matter experts and an average score of 95.71% from media & design experts. Thus, the interactive PowerPoint media assisted by Canva developed in this study is proven to be highly feasible as an alternative learning medium in the Asian Cuisine course. This media can help students better understand the characteristics of Thai cuisine in a more engaging, applicable, and contextual manner.

Keywords:
Media Pembelajaran, PowerPoint interaktif, Canva, kuliner Thailand, Model 4D

DOI. 10.30653/003.2025112.396

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

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan cepat agar tetap relevan. Pendidikan di abad 21 menuntut lahirnya generasi yang memiliki kompetensi 4C yaitu *critical thinking, creativity, collaboration,* dan *communication*. Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu instrumen penting untuk membentuk keterampilan tersebut. Hakim (2024) menyebutkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memiliki potensi besar dalam mendukung proses belajar yang interaktif dan efisien, sementara itu, Toma & Reinita (2023) juga menekankan peran penting media digital sebagai sarana untuk membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21. Hal ini sejalan dengan pendapat

[1] Corresponding author's address: Universitas Pendidikan Ganesha.
e-mail: narayana.2@undiksha.ac.id

Daniyati et al., (2023) yang menyatakan bahwa media berfungsi membangkitkan pikiran, perasaan, dan semangat siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk perantara yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2023) menyebutkan bahwa media dapat berupa manusia, materi, maupun kejadian yang menciptakan kondisi agar siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Sapriyah (2019), pemilihan media yang sesuai kebutuhan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Kustandi & Darmawan (2020) yang menegaskan bahwa multimedia berbasis komputer memberi pengalaman multi-sensori dan interaktif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi bukan sekadar pilihan, tetapi sudah menjadi kebutuhan dalam konteks pendidikan abad 21.

Dalam Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Universitas Pendidikan Ganesha, salah satu mata kuliah yang diajarkan adalah Kuliner Asia, termasuk di dalamnya materi hidangan Thailand. Menurut Naim et al., (2022), kuliner Thailand memiliki peran strategis dalam mendukung pariwisata sekaligus memperkuat *nation branding* melalui gastrodiplomasi. Marfauzi (2021) menambahkan bahwa kuliner Thailand juga merepresentasikan warisan budaya kerajaan yang bertransformasi menjadi identitas global. Namun, hasil observasi awal di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner menunjukkan bahwa media yang digunakan masih berupa *PowerPoint* konvensional yang linier, statis, dan minim interaksi. Kuesioner kepada 25 mahasiswa menunjukkan bahwa 44% mengalami kesulitan memahami materi kuliner Thailand, sementara 56% menyatakan kurangnya variasi sumber belajar. Kondisi ini sesuai dengan temuan Dewi & Izzati (2020) bahwa *PowerPoint* konvensional cenderung bersifat satu arah sehingga mahasiswa hanya menjadi pendengar pasif. Di satu sisi Simanjuntak & Pardede (2023) menyatakan bahwa *PowerPoint* dapat dikembangkan menjadi media interaktif dengan fitur seperti *hyperlink*, animasi, dan kuis. Anyan et al., (2020) juga menegaskan bahwa *PowerPoint* mampu mengintegrasikan teks, gambar, suara, dan video sehingga lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi desain, aplikasi *Canva* hadir sebagai solusi untuk memperkaya tampilan *PowerPoint* agar lebih kreatif dan interaktif. *Canva* memungkinkan integrasi elemen visual, *hyperlink*, serta evaluasi berupa kuis interaktif (Ningrum et al., 2024). Suryani et al., (2024) menambahkan bahwa *Canva* memiliki fleksibilitas tinggi dan antarmuka ramah pengguna sehingga dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran. Dengan demikian, penggabungan *PowerPoint* dan *Canva* mampu menjawab kebutuhan media pembelajaran abad 21 yang variatif, interaktif, dan aplikatif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan relevansi pengembangan media sejenis. Pengembangan PowerPoint interaktif untuk Kuliner Eropa menggunakan model 4D dinilai sangat layak oleh ahli dan mahasiswa (Ningrum et al., 2024). Pakpahan (2024) juga menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi seperti *Canva* dan *PowerPoint* sudah mulai digunakan guru sebagai media pengajaran. (Maenah et al., 2024) menambahkan bahwa pengembangan *PowerPoint* interaktif di era digital dapat meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, namun kebaruan penelitian ini terletak pada fokus khusus pengembangan *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* untuk materi kuliner Thailand.

Media *Canva* berbasis ADDIE pada jenjang SMP menunjukkan validitas sangat tinggi dan efektivitas kuat dalam menaikkan motivasi dan hasil belajar (Suteja et al., 2024). *PowerPoint* interaktif berbasis model DDD-E pada IPA SD dinilai sangat layak serta meningkatkan motivasi (Dewi & Manuaba, 2021). Media audio-visual berbasis *Canva* dengan model 4D pada Matematika SD memperoleh validitas dan kepraktisan sangat baik serta mendukung pembelajaran daring (Sumartiwi & Ujianti, 2022). Pengembangan *PowerPoint* dengan fungsi *hyperlink* untuk pembelajaran IPA SD dinilai sangat layak dan efektif sebagai media daring (Pramesti et al., 2021).

Media interaktif berbantuan *PowerPoint* pada pembelajaran tematik SD dengan pendekatan ADDIE juga mencatat validasi sangat baik, meski proses hanya sampai tahap pengembangan karena pandemi (Ariyantini & Tegeh, 2022). Temuan-temuan ini menjadi dasar pemilihan model 4D, penekanan pada *hyperlink*, integrasi multimedia, serta dukungan *Canva* untuk memperkuat estetika dan interaktivitas pada materi Kuliner Thailand di ranah vokasional.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* pada materi Kuliner Thailand dalam mata kuliah Kuliner Asia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan sekaligus menghasilkan produk berupa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* yang layak digunakan dalam pembelajaran Kuliner Thailand. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian tentang media pembelajaran berbasis teknologi. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi dosen sebagai alternatif media ajar, bagi mahasiswa media ini dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri, serta bagi institusi dapat bermanfaat sebagai inovasi pembelajaran di lingkungan Pendidikan Vokasional Seni Kuliner.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (*R&D*) dengan mengacu pada model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh (Thiagarajan et al., 1974). Model pengembangan media ini dibagi ke dalam empat langkah, yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*). Tahap pendefinisian adalah tahap yang dilakukan untuk mendefinisikan dan menentukan semua kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran, sekaligus mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan produk yang akan dikembangkan mulai dari tujuan hingga batasan pada materi pelajaran melalui beberapa teknik analisis
2. Tahap Perancangan (Design). Setelah permasalahan berhasil teridentifikasi ditahap pendefinisian, tahap selanjutnya adalah perancangan, yang bertujuan untuk mengembangkan rancangan awal atau prototipe media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif yang dapat digunakan dalam penyampaian materi Kuliner Thailand pada Mata Kuliah Kuliner Asia.
3. Tahap Pengembangan (Develop). Tahap pengembangan merupakan tahap yang dilakukan untuk memperbaiki prototipe yang dibuat sebelumnya. Tahapan ini dilakukan karena meski sebagian besar isi produk telah dikembangkan sejak tahap pendefinisian, prototipe yang dibuat di tahap perancangan tetap dianggap sebagai rancangan awal yang perlu disesuaikan agar menjadi produk akhir yang efektif.
4. Tahap Penyebarluasan (Disseminate). Tahap penyebarluasan, adalah fase di mana materi pembelajaran mencapai bentuk akhirnya setelah melalui pengujian pengembangan yang menghasilkan hasil stabil dan mendapat tanggapan positif dari para ahli. Proses penyelesaian akhir, penyebaran, dan penerimaan sangatlah penting, sehingga diperlukan kerja sama antara produsen dan distributor untuk mengemas materi secara layak. Upaya khusus harus dilakukan agar materi dapat tersebar secara luas kepada dosen dan mahasiswa, serta untuk mendorong penerimaan dan penggunaan materi secara optimal.

Pemilihan model 4D ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini memberikan alur kerja yang sistematis, logis, dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran secara bertahap hingga menghasilkan produk yang layak digunakan. Sejumlah penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas model 4D dalam pengembangan media pembelajaran. Misalnya, penelitian Sumartiwi & Ujianti (2022) menemukan bahwa media berbasis *Canva* yang dikembangkan dengan model 4D memperoleh validitas dan kepraktisan dalam kategori sangat baik. Demikian pula, penelitian oleh Ningrum et al., (2024) menegaskan bahwa model 4D mempermudah pengembang dalam menyusun materi, merancang visual, hingga melakukan validasi produk secara sistematis. Hal ini diperkuat oleh Maenah et al.,

(2024) yang menyatakan bahwa penggunaan model 4D mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sesuai kebutuhan, mudah digunakan, dan efektif mendukung motivasi belajar.

Berdasarkan alasan tersebut, model 4D dipandang sebagai strategi menyeluruh yang tidak hanya membantu menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas, tetapi juga memastikan produk yang dihasilkan relevan dan fungsional sesuai kebutuhan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan secara terbatas pada aspek pengembangan dan uji kelayakan produk yang divalidasi oleh ahli materi serta ahli desain media pembelajaran, tanpa meneliti lebih lanjut efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

DISKUSI

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata kuliah Kuliner Asia dengan penekanan pada materi hidangan Thailand di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Pengembangan media ini diarahkan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik dan sistematis, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, variatif, dan aplikatif. Dengan adanya media ini, mahasiswa diharapkan lebih mudah memahami karakteristik Kuliner Thailand, mulai dari bahan, teknik, hingga nilai budaya yang menyertainya, sekaligus menjadikannya sebagai sarana belajar mandiri yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Tahap Pendefinisian (*Define*).
Tahap pendefinisian dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, dan ruang lingkup materi dalam pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva*. Kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahap ini mencakup beberapa analisis, yaitu:

1. Analisis awal-akhir (*Front-end analysis*). Berdasarkan hasil analisis terhadap 25 mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner yang telah menempuh mata kuliah Kuliner Asia, ditemukan bahwa proses perkuliahan dilakukan menggunakan *PowerPoint* konvensional dan makalah dengan metode presentasi kelompok. Pola tersebut menyebabkan interaksi terbatas, partisipasi mahasiswa rendah, dan pemahaman terhadap Kuliner Thailand kurang optimal. Mahasiswa mengharapkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga perlu dikembangkan media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman belajar.
2. Analisis Peserta didik (*Learner analysis*). Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik, ditemukan bahwa 44% mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi Kuliner Thailand, sementara 56% merasa kekurangan sumber belajar yang menarik. Sebanyak 72% menilai perlu adanya pengembangan media pembelajaran khusus, dan 60% di antaranya memilih media interaktif. Hal ini menunjukkan kebutuhan akan media yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap praktik Kuliner Thailand.
3. Analisis tugas (Task Analysis). Berdasarkan hasil analisis tugas ditemukan bahwa bentuk tugas pada materi kuliner Thailand mencakup kegiatan teori dan praktik. Pada aspek teori, mahasiswa umumnya mendapat tugas membuat makalah kelompok dan menyajikannya melalui presentasi menggunakan *PowerPoint*. Sementara itu, pada aspek praktik, mahasiswa melakukan kegiatan pengolahan hidangan khas Thailand di dapur laboratorium, seperti menyiapkan bahan, menerapkan teknik dasar memasak, dan melakukan penyajian akhir.
4. Analisis Konsep (*Concept Analysis*). Berdasarkan hasil analisis terhadap kurikulum dan dokumen pembelajaran mata kuliah Kuliner Asia, diperoleh bahwa materi Kuliner Thailand mencakup beberapa konsep utama, yaitu: Sejarah Thailand, sejarah hidangan Thailand, ciri khas hidangan Thailand, peralatan masak khas Thailand, bahan atau bumbu khas dalam hidangan Thailand, contoh resep hidangan Thailand, dan cara menyajikan hidangan Thailand.
5. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*). Berdasarkan hasil analisa terhadap kurikulum dan materi Kuliner Thailand, diperoleh sejumlah indikator pencapaian yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif

berbantuan *Canva*, mencakup kemampuan mahasiswa untuk 1) Mengetahui gambaran umum Thailand, meliputi profil negara, sejarah, bentang alam, letak, budaya dan spiritual; 2) Mengidentifikasi karakteristik Kuliner Thailand, meliputi sejarah hidangan, ciri khas hidangan, dan tata cara makan khas Thailand; 3) Mengenali dan menggunakan bahan serta bumbu khas Thailand sesuai fungsi dan cita rasa yang dihasilkan; 4) Menjelaskan alat masak khas Thailand serta perannya dalam menghasilkan karakteristik hidangan; 5) Mendemonstrasikan teknik dasar pengolahan hidangan Thailand dengan memperhatikan video pembuatan contoh hidangan; 6) Menampilkan hasil penyajian hidangan Thailand dengan memperhatikan estetika, keseimbangan rasa, dan filosofi penyajiannya.

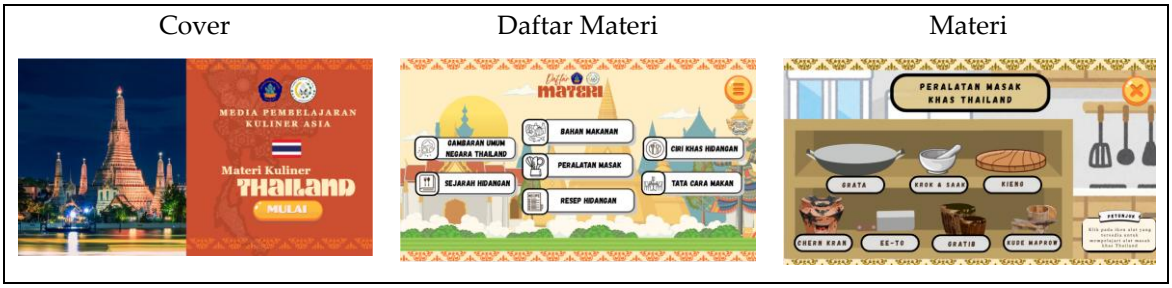
Beberapa tujuan pembelajaran ini menjadi pedoman dalam penyusunan isi, urutan penyajian, dan elemen interaktif dalam *PowerPoint*. Selain itu, rumusan tujuan ini juga dijadikan dasar untuk menyusun instrumen penilaian hasil belajar dan mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap Perancangan (Design).
Setelah permasalahan dan kebutuhan pembelajaran teridentifikasi pada tahap pendefinisian, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan untuk mengembangkan rancangan awal media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* pada materi Kuliner Thailand. Tahapan ini bertujuan untuk merancang struktur, konten, dan tampilan media agar sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasional serta kebutuhan mahasiswa. Tahap yang dilakukan meliputi:

1. Penyusunan Materi Ajar (*Constructing Learning Material*). Penyusunan materi dilakukan dengan mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata kuliah Kuliner Asia serta hasil analisis konsep pada tahap pendefinisian. Materi disusun secara sistematis berdasarkan tema besar Hidangan Negara Thailand dengan cakupan 1) Gambaran umum Thailand; 2)Sejarah Kuliner Thailand; 3)Ciri khas hidangan Thailand; 4) Bahan dan bumbu khas Thailand; 5) Peralatan masak khas Thailand; 6) Resep dan teknik pengolahan hidangan Thailand; dan 7) Tata cara makan dalam budaya Thailand.Setiap materi disertai dengan gambar, video, serta deskripsi yang relevan untuk memperkuat konteks budaya dan memperjelas proses pembelajaran.
2. Pemilihan Media (*Media Selection*). Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran, media *PowerPoint* interaktif dipilih karena mampu menggabungkan berbagai elemen mulai dari teks, gambar, video, suara, dan *hyperlink* sehingga dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis. *Canva* digunakan untuk mendesain tampilan visual dan ikon navigasi yang berkarakter, seperti tema warna oranye, motif etnik Thailand, dan simbol budaya yang merepresentasikan nuansa khas negara Thailand.
3. Pemilihan Format (*Format Selection*). Tahap ini berfokus pada penyusunan tata letak dan desain antarmuka. Format media dikembangkan dengan prinsip desain visual yang komunikatif dan interaktif, meliputi: 1) Penerapan tema warna dan pola tradisional Thailand untuk membangun suasana budaya; 2) Desain navigasi berbentuk tombol (button) dan ikon yang mudah diakses oleh pengguna; 3) Penambahan elemen multimedia seperti animasi, transisi, video praktik pengolahan makanan, audio, dan *hyperlink* yang mengarahkan pengguna ke konten penjelasan; 4) Sinkronisasi elemen audio dan visual agar media tetap konsisten, menarik, dan mudah dipahami.
4. Desain Awal (*Initial Design*). Tahap ini menghasilkan prototipe awal media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang terdiri dari: 1) Halaman utama (homepage) dengan tombol navigasi "Mulai"; 2)Halaman menu utama berisi daftar topik pembelajaran; 3) Halaman isi materi dengan teks, gambar, dan video pendukung; 4) Tombol navigasi interaktif untuk berpindah antar materi; dan 6) Tampilan petunjuk penggunaan agar media mudah dioperasikan.

Prototipe awal ini kemudian diuji melalui tahap pratinjau untuk memastikan kesesuaian konten, konsistensi desain, dan keterpaduan antar-elemen sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan.

Tahap Pengembangan (Development).
Tahap pengembangan merupakan proses penyempurnaan prototipe media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya agar menjadi produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran. Prototipe media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Prototipe Media Pembelajaran

Meskipun sebagian besar konten dan struktur materi telah disusun pada tahap perancangan, prototipe yang dihasilkan tetap memerlukan evaluasi dan penyesuaian berdasarkan masukan ahli melalui proses penilaian Ahli (*Expert Appraisal*). Media pembelajaran dinilai oleh dua jenis ahli, yaitu ahli materi dan ahli media/desain pembelajaran.

1. Ahli materi, menilai kesesuaian konten dengan kompetensi mata kuliah, keakuratan isi, dan relevansi materi terhadap budaya Thailand. Hasil penilaian menunjukkan bahwa isi media sudah relevan dengan tujuan pembelajaran dan dinilai mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang sejarah, bahan, alat, dan teknik pengolahan hidanan Thailand.
2. Ahli desain media, menilai aspek tampilan, navigasi, desain, dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil penilaian, media telah memiliki tampilan visual yang menarik, didukung oleh desain *Canva* bertemakan nuansa oranye dan pola etnik Thailand, serta navigasi interaktif melalui tombol dan *hyperlink* yang memudahkan perpindaman antarhalaman.

Beberapa masukan yang diberikan para ahli diantaranya yaitu perbaikan terhadap tata tulis di media, penyesuaian ukuran font agar lebih terbaca pada layar proyektor, penyesuaian jenis font, perbaikan terhadap posisi tombol *hyperlink*, pengurangan menu dalam menu, dan penyesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata kuliah Kuliner Asia. Masukan tersebut kemudian diimplementasikan dalam revisi media hingga produk dinyatakan layak untuk diuji coba.

Tahap Penyebarluasan (Disseminate).
Tahap penyebarluasan merupakan tahap akhir dari proses pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* pada materi Hidangan Negara Thailand. Tahap ini dilakukan setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil uji ahli pada tahap pengembangan. Kegiatan penyebaran bertujuan untuk memperluas jangkauan penggunaan media pembelajaran, sehingga produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara optimal oleh dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Proses penyebarluasan dilakukan melalui beberapa langkah konkret, yaitu:

1. Distribusi Media Pembelajaran.
   Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif disebarluaskan kepada pengguna yakni dosen pengampu mata kuliah Kuliner Asia yang kemudian diteruskan melalui *E-Learning* program studi agar mudah diakses kembali oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner kapan pun dibutuhkan. Distribusi juga dilakukan secara daring dengan mengubah format *PowerPoint* ke bentuk video lalu diunggah di *Youtube*, dilanjutkan dengan membagikan

tautan *(link)* di bagian deskripsi video yang dapat diakses menggunakan perangkat komputer maupun ponsel sehingga dapat menjangkau pengguna yang lebih luas.

2. Penerimaan dan Tanggapan Pengguna.
   Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan pengguna, media ini mendapat tanggapan positif. Dosen menilai bahwa media *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* mempermudah penyampaian materi dan memperkaya variasi pembelajaran.

Instrumen dan Teknik Analisis data.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket validasi untuk menilai kelayakan media. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media/desain pembelajaran dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Perhitungan dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P= Persentase kelayakan media pembelajaran

$\sum x$= Jumlah skor yang diperoleh dari validator

$\sum x_i$= Jumlah skor maksimum

100%= Konversi ke bentuk persentase.

Untuk memperoleh kualifikasi kelayakan *PowerPoint* interaktif, menurut Riduwan (dalam Ningrum et al., 2024) hasil perhitungan persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1 : Konversi Tingkat Validitas Media *PowerPoint* Interaktif oleh Ahli.

Persentase (%)	Kategori Kelayakan
0% – 20%	Sangat Tidak Layak
21% – 40%	Tidak Layak
41% – 60%	Cukup Layak
61% – 80%	Layak
81% – 100%	Sangat Layak

Dengan kategori tersebut, hasil validasi dari ahli materi maupun ahli media/desain dapat diinterpretasikan secara objektif untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Kelayakan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Adapun hasil uji kelayakan yang telah dilakukan ditampilkan melalui tabel pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor	
		Penilai 1	Penilai 2
1	Materi yang disajikan dalam *PowerPoint* Interaktif menjelaskan sejarah negara Thailand.	5	5
2	Materi yang disajikan dalam *PowerPoint* Interaktif menjelaskan sejarah hidangan negara Thailand.	5	5
3	Materi yang disajikan dalam *PowerPoint* Interaktif menjelaskan ciri khas hidangan negara Thailand.	5	5

4	Materi yang disajikan dalam *PowerPoint* Interaktif menjelaskan bahan makanan khas negara Thailand.	5	5
5	Materi yang disajikan dalam *PowerPoint* Interaktif menjelaskan peralatan khas dalam mengolah hidangan negara Thailand.	5	5
6	Materi yang disajikan dalam *PowerPoint* Interaktif menjelaskan resep-resep hidangan negara Thailand.	5	4
7	Materi yang disajikan dalam *PowerPoint* Interaktif menjelaskan cara menyajikan hidangan khas negara Thailand.	5	5
8	Materi yang terdapat pada *Powerpoint* interaktif disajikan dengan jelas sehingga mudah dipahami oleh mahasiswa.	5	5
9	Isi yang terdapat pada *Powerpoint* interaktif materi tersusun secara runut sehingga saling berkesinambungan antar subtopik.	5	5
10	Materi yang terdapat pada *Powerpoint* interaktif disusun secara sistematis.	5	5
11	Materi yang terdapat pada *Powerpoint* interaktif memuat informasi yang akurat dengan sumbernya sehingga dapat dipertanggungjawabkan.	5	4
12	Bahasa yang digunakan pada *Powerpoint* interaktif bersifat baku.	5	5
13	Penulisan materi pada *Powerpoint* interaktif menggunaan ejaan yang sesuai dengan aturan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) V	5	4
14	Penulisan materi pada *Powerpoint* interaktif memperhatikan penggunaan tanda baca yang benar sesuai dengan aturan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) V	5	4
	Perolehan Skor	70	66
	Skor Maksimal	70	70
	Persentase Skor	100%	94,28%
	Rata-Rata	97,14%	

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Desain Media

No	Pertanyaan	Skor	
		Penilai 1	Penilai 2
1	Media *PowerPoint* Interaktif dapat mempermudah pemahaman konsep materi hidangan negara Thailand.	4	5
2	Media *PowerPoint* Interaktif dapat menambah daya tarik dalam penyajian materi hidangan negara Thailand sehingga dapat menambah motivasi belajar mahasiswa.	4	5

3	Media *PowerPoint* Interaktif dapat menambah variasi cara belajar dalam memahami materi Thailand.	5	5
4	*Background* pada media *PowerPoint* Interaktif dapat mendukung keterbacaan materi melalui kontras yang sesuai dengan teks	5	5
5	Tata letak elemen-elemen visual dalam media PowerPoint *Interaktif* dapat menambah nilai estetika.	5	5
6	Penggunaan warna dalam media *PowerPoint* Interaktif dapat memberikan tampilan visual yang harmonis.	5	5
7	Gambar pada media *PowerPoint* Interaktif dapat memperkuat penyampaian informasi tentang materi hidangan negara Thailand.	5	5
8	Animasi pada media *PowerPoint* Interaktif dapat membantu memperjelas penyampaian materi.	4	5
9	Suara yang digunakan dalam media *PowerPoint* Interaktif terdengar jernih sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah.	5	5
10	Efek audio dalam media *PowerPoint* Interaktif muncul pada waktu yang sesuai dengan alur materi.	4	5
11	Teks dalam media *PowerPoint* Interaktif dapat terbaca dengan jelas oleh pengguna.	5	5
12	Ukuran huruf dalam media *PowerPoint* Interaktif proporsional sehingga mendukung keterbacaan (*readability*)	5	5
13	Media *PowerPoint* Interaktif memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten berupa kuis.	4	5
14	Media PowerPoint *Interaktif* menyediakan alat navigasi yang memudahkan pengguna berpindah antar bagian.	5	4
	Perolehan Skor	65	69
	Skor Maksimal	70	70
	Persentase Skor	92,86%	98,57%
	Rata-Rata	95,71%	

Kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh hasil dengan kategori "sangat layak" dan persentase sebesar 97,14% yang tercantum pada Tabel 2. Ahli materi 1, yaitu ibu Dra. Damiati, M.Kes memberikan skor 100%, sedangkan ahli materi 2, yaitu ibu Dr. Ida Ayu Putu Hemy Ekayani, S.Pd., M.Pd. juga memberikan skor 94,28%. Rata-rata hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media telah memenuhi aspek ketepatan isi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, keakuratan konsep kuliner Thailand, dan keterpaduan penyajian. Penilaian dari ahli media dan desain menunjukkan bahwa media memperoleh kategori "sangat layak" dengan skor rata-rata 95,71% yang tercantum pada Tabel 3. Ahli desain pembelajaran 1, yaitu bapak

Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. memberikan skor 92,86%, sedangkan ahli desain pembelajaran 2, bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. memberikan skor 98,57%. Aspek yang dinilai mencakup kemudahan navigasi, keterpaduan visual, kejelasan teks, fungsi animasi, keterbacaan slide, konsistensi tata letak, serta interaktivitas berupa kuis. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi prinsip desain instruksional modern dengan menekankan keseimbangan visual, keterbacaan, serta daya tarik interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan *Canva* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan tersebut mencakup berbagai aspek penting, mulai dari keakuratan materi hingga kualitas media dan desain, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran kuliner Thailand secara lebih menarik, kontekstual, dan interaktif.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu memenuhi aspek kelayakan isi dan desain. Dari sisi materi, skor 97,14% mengindikasikan bahwa konten yang disajikan sudah akurat, relevan dengan kurikulum, serta mampu memperjelas pemahaman mahasiswa tentang kuliner Thailand. Dari sisi media dan desain, skor 95,71% memperlihatkan bahwa media telah memenuhi kriteria navigasi mudah, tampilan visual menarik, keterbacaan baik, serta interaktivitas tinggi.

PowerPoint interaktif berbantuan *Canva* tidak hanya sekadar media presentasi, tetapi dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang mendorong partisipasi aktif mahasiswa. Hal ini relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasional seni kuliner yang menekankan keterampilan praktis dan pemahaman kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa model 4D efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Media yang dihasilkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Kuliner Asia, serta berpotensi diadaptasi pada mata kuliah lain dengan karakteristik serupa.

Ke depan, media ini diharapkan dapat mendorong dosen dan pendidik untuk lebih kreatif memanfaatkan teknologi interaktif dalam pembelajaran kuliner, sekaligus membuka peluang penelitian lanjutan mengenai efektivitas media pada skala yang lebih luas serta penerapannya pada materi kuliner negara Asia lainnya.

REFERENSI

Anyan, Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint. JUTECH : Journal Education and Technology, 1(1), 14–20. https://doi.org/https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/14%20-%2020

Ariyantini, K. Y., & Tegeh, I. M. (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

Arsyad, A. (2023). Media Pembelajaran (A. Rahman (ed.); 23 ed., Vol. 23). PT. Raja Grafindo Persada.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. Journal of Student Research (JSR), 1(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 8(2), 217–226. https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039

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/index

Hakim, I. (2024). Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Membentuk Perkembangan Kepribadian

Siswa Di Pendidikan Vokasi. EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific …, 4(2), 263–270. https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/724%0Ahttps://adisampublisher.org/index.php/edu/article/download/724/765

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Kencana.

Maenah, Taufiqulloh, & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. Journal of Education Research, 5(3), 3272–3282. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1452

Marfauzi. (2021). Seri Negara Asean : Thailand (S. Kurniasih (ed.)). Bumi Aksara.

Naim, J., Hidayat, A., & Bustami, S. Y. (2022). Strategi Gastrodiplomasi Thailand dalam Sektor Pariwisata untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Mancanegara (Studi Kasus Gastrodiplomasi Thailand di Indonesia). Indonesian Journal of Global Discourse, 4(1), 35–45. https://doi.org/10.29303/ijgd.v4i1.46

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. Jurnal Kuliner, 4(1), 1–14. https://doi.org/10.23887/jk.v4i1.74921

Pakpahan, E. M. (2024). Teacher's Use of Technology as Instructional Media. Journal of English Language Teaching, Literatures, & Applied Linguistics (JELTLAL), 10(1), 96–104. https://doi.org/10.52657/js.v10i1.2291

Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point dengan Fungsi Hyperlink. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 4(2), 258. https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36524

Sapriyah, A. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 470–477. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798

Simanjuntak, H., & Pardede, D. L. (2023). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 8(4), 3950–3957. https://doi.org/10.24815/jimps.v8i4.26248

Sumartiwi, N. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 5(2), 220–230. https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626

Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva untukMenumbuhkan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IlmuPengetahuan Sosial. Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia), 10(2), 104–115. https://doi.org/10.29210/1202424682

Suteja, I. K., Kertih, I. W., & Suastika, I. N. (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

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Center for Innovation in Teaching the Handicapped. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf

Toma, A. A., & Reinita. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 32(02), 162–177.