

Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbasis Canva Materi Minuman Dingin untuk Siswa Kuliner Kelas XI SMKN 8 Surabaya

Nastiti Nur Azizah*, Sri Handajani, Lucia Tri Pangesthi, Hanif Naufal Ahmi

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: nastiti.19009@mhs.unesa.ac.id*, srihandajani@unesa.ac.id,

luciapangesthi@unesa.ac.id, hanifahmi@unesa.ac.id

Kata Kunci	Abstrak
Pengembangan; PPT Interaktif; Minuman Dingin	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media power point interaktif Canva pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin, kelayakan materi power point interaktif Canva pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin, respon siswa terhadap power point interaktif Canva yang dikembangkan peneliti pada mata pelajaran Kompetensi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin. Peneliti menggunakan metode R&D dengan model pengembangan 4D (Four-D) dengan 4 tahapan yaitu define, design, develop dan disseminate, namun karena keterbatasan waktu penelitian, maka peneliti hanya melaksanakan sampai tahap ke 3 yaitu develop. Peneliti juga melakukan validasi yang melibatkan 3 ahli media, 3 ahli materi dan 3 validator lembar respon siswa dari dosen maupun guru. Penelitian dilakukan di SMKN 8 Surabaya kepada siswa kelas XI Kuliner 5 mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Power Point interaktif berbasis Canva dinyatakan sangat layak digunakan dengan perolehan skor kelayakan media sebesar 94,117% dari ahli media dan skor kelayakan materi sebesar 91,33% dari ahli materi, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, respon siswa terhadap media yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata sebesar 84,23% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Power Point interaktif berbasis Canva pada materi minuman dingin sangat layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran dan mendapatkan respon positif dari siswa. Media ini direkomendasikan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di jurusan kuliner.
Keywords	Abstract
Development; Interactive PPT; Cold Drinks	<i>This study aims to determine the feasibility of Canva's interactive Power Point media for the Culinary Skills Competency Serving course on cold drinks, the feasibility of Canva's interactive Power Point material for the Culinary Skills Competency Serving course on cold drinks, student responses to the Canva interactive Power Point developed by the researcher for the Culinary Skills Competency Serving course on cold drinks. Researcher used the R&D method with the 4D development model (Four-D) with four stages define, design, develop, and disseminate. However, due to time constraints, the researcher only carried out the third stage, develop. The researcher also conducted validation involving three media experts, three material experts, and three validators of student response sheets from lecturers and teachers. The study was conducted at SMKN 8 Surabaya with grade XI Culinary 5 students in the Culinary Expertise Concentration subject, Serving Style, on cold drinks. The results showed that the Canva-based interactive Power Point learning media was declared very feasible to use, with a media feasibility score of 94.117% from media experts and a material feasibility score of 91.33% from material experts, both of which are included in the very feasible category. Meanwhile, student responses to the developed media obtained an average score of 84.23%, which is included in the very good category. Based on these results, it can be concluded that the Canva-based interactive Power Point learning media on</i>

cold drinks material is very feasible to use as a learning support medium and receives positive responses from students. This media is recommended for implementation in learning to improve the quality of the teaching and learning process in the culinary department.



PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan kejuruan dengan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kejuruan pada anak didiknya (Wibowo, 2020). Lulusan SMK dipersiapkan untuk langsung terjun ke dunia kerja. Keberhasilan pendidikan kejuruan dapat dilihat melalui banyaknya pekerja lulusan ini pada dunia kerja. SMK sebagai sekolah kejuruan masih perlu meningkatkan kualitasnya dalam hal mencetak lulusan sebagai tenaga kerja untuk memenuhi kebutuhan di dunia kerja (Albert, 2020). Untuk menunjang keberhasilan, diharapkan guru mampu membekali siswanya dengan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai-nilai sehingga siap kerja.

Peran guru SMK merupakan komponen pendidikan yang penting dalam pendidikan (Latief, 2016; Parnawi & Ridho, 2023). Dalam kegiatan belajar guru memiliki peran penting untuk membuat ilmu yang diajarkan dapat diterima oleh siswa yang ada (Arsini et al., 2023; Sanjani, 2020; Yestiani & Zahwa, 2020). Pada kegiatan belajar guru perlu adanya media pembelajaran sebagai penunjangnya. Salah satu contohnya di SMKN 8 Surabaya jurusan kuliner menggunakan media pembelajaran seperti buku cetak kurikulum 2013 dari pemerintah, power point, e-modul dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibuat oleh guru dan mahasiswa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Buku cetak dan LKPD merupakan media visual, sedangkan e-modul dan power point merupakan media audio visual. Penggunaan media pembelajaran di sekolah SMKN 8 Surabaya mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Boga jurusan Kuliner masih kurang efektif karena berdasarkan data yang terdapat di lampiran bahwa masih banyak siswa yang remidi karena nilainya kurang dari 80 sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran yang tepat dapat mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Junaidi, 2019). Media pembelajaran yang digunakan juga harus mempertimbangkan karakteristik gaya belajar siswa, kurikulum dan fasilitas yang ada di sekolah agar dapat berfungsi secara efektif. Media pembelajaran yang sesuai dapat memberikan dampak positif terhadap keberhasilan pendidikan, karena dapat menciptakan atmosfer yang lebih menyenangkan, mengurangi rasa bosan peserta didik, dan memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi secara lebih efektif. Untuk mengetahuinya, peneliti melakukan wawancara dengan siswa dan guru mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Hidang di SMKN 8 Surabaya.

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa SMKN 8 Surabaya jurusan kuliner mengenai gaya belajar mereka, yang sebagian besar mencakup gaya auditori dan visual. Siswa lebih menyukai media yang memadukan gambar, tulisan singkat, dan penjelasan suara. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik tersebut. Selain

itu, kurikulum yang diterapkan di sekolah adalah Kurikulum Merdeka, yang memberikan kebebasan kepada guru, siswa, dan sekolah untuk menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan kebutuhan siswa (Sherly dkk., 2020). Fasilitas belajar seperti ruang kelas, papan tulis, LCD proyektor, komputer, dan wifi mendukung pembelajaran yang efektif (Sobandi A, dkk., 2020). Di ruang tata hidang, yang dilengkapi dengan LCD proyektor dan akses wifi, penggunaan media seperti power point sudah umum diterapkan.

Peneliti menyarankan penggunaan power point interaktif yang dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa dan Kurikulum Merdeka. Power point interaktif ini mencakup materi pembelajaran seperti teks, gambar, audio, video, serta konten interaktif seperti kuis dan permainan, yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus mereka dalam belajar (Sya'ada MW, 2021). Media ini cocok digunakan dalam mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Hidang, khususnya materi minuman dingin yang memerlukan penjelasan step by step dengan foto dan audio, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Hikmah (2020) juga menyatakan bahwa power point interaktif terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Seperti yang tertulis pada jurnal karya Sidauruk SM (2024) "Pengembangan Media Pembelajaran Power point Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Pematangsiantar" menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum menggunakan media power point interaktif yaitu 41,8% dan setelah belajar menggunakan media pembelajaran power point interaktif meningkat menjadi 79,8%. Dengan adanya hasil belajar yang meningkat, maka penggunaan media power point interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, mempercepat pemahaman terhadap materi, serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai jembatan antara peserta didik dan materi yang sulit dipahami, karena media yang sesuai dapat menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Masdar, 2024).

Untuk memaksimalkan hasil belajar siswa dibutuhkan pemilihan aplikasi pembuatan power point interaktif yang baik agar mudah dipahami. Dalam pembuatan power point interaktif ini juga dibutuhkan aplikasi yang mudah dioperasikan oleh guru. Dari berbagai aplikasi pembuatan power point interaktif, Canva dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran. Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya (Triningsih, 2021). Dibanding dengan aplikasi pembuatan power point yang lain, aplikasi Canva unggul dalam elemen desain visual dan kemudahan penggunaan untuk menciptakan materi yang menarik. Jika ingin memiliki desain yang berkualitas namun belum memiliki skill yang mumpuni untuk mengoperasikan corel draw, adobe illustrator atau adobe photoshop maka hadirilah Canva sebagai solusi yang efektif (Supradaka, 2022),

Aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran power point interaktif ini memiliki kelebihan dibandingkan aplikasi lainnya seperti Google Slides memiliki keterbatasan akses dan fitur canggih, Prezi memiliki kurva belajar yang sulit untuk ditambahkan dan kemungkinan membuat siswa pusing karena terlalu banyak animasi Zoom, Mentimeter memiliki batasan pada versi gratisnya, Nearpod mungkin kurang cocok untuk semua perangkat dan memiliki fitur yang

terbatas, dan Genially memiliki keterbatasan dalam konten yang kompleks sedangkan Canva lebih komprehensif dalam menyediakan alat desain dan template untuk berbagai kebutuhan termasuk konten multimedia dan aset desain yang kaya secara gratis dan unggul dalam elemen desain visual serta kemudahan penggunaan untuk menciptakan materi yang menarik.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis Canva untuk mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Hidang, khususnya materi minuman dingin, yang dilakukan pada kelas XII Kuliner di SMKN 8 Surabaya. Peneliti hanya fokus pada materi minuman dingin karena masih terdapat siswa yang harus mengikuti remedi pada pelajaran tersebut. Selain itu, belum ada PPT interaktif yang dilengkapi dengan audio di SMKN 8 Surabaya, dan guru membutuhkan variasi dalam metode pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan. Berdasarkan hal ini, rumusan masalah penelitian adalah untuk mengetahui kelayakan media PowerPoint interaktif Canva, kelayakan materi yang disajikan, dan respons siswa terhadap media tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media dan materi PowerPoint interaktif Canva pada mata pelajaran tersebut, serta untuk mendapatkan respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peserta didik sebagai penunjang pembelajaran dan bahan materi belajar, bagi pendidik sebagai penunjang pembelajaran yang lebih baik, dan bagi peneliti untuk memahami cara menyusun PowerPoint interaktif Canva dengan baik serta menjadikannya media ajar dalam bidang pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D (Four-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, meliputi tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Namun karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap pengembangan (develop) tanpa melanjutkan ke tahap penyebaran (disseminate). Hal ini dikarenakan tujuan penelitian hanya sampai pada tahap validasi produk dan keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba dalam skala yang lebih luas.

Penelitian ini dilaksanakan di dua tempat, yaitu di SMKN 8 Surabaya sebagai lokasi pengambilan data dan di Universitas Negeri Surabaya sebagai tempat perancangan penelitian pengembangan, penyusunan instrumen analisis data, serta penyusunan hasil akhir. Pengambilan data dilakukan pada bulan Agustus 2025 terhadap siswa kelas XI Jurusan Kuliner 5 SMKN 8 Surabaya yang berjumlah 26 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa di kelas tersebut masih banyak siswa yang harus mengikuti remedial pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Hidang, khususnya materi minuman dingin. Adapun objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran power point interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode checklist atau angket respon yang diberikan kepada para validator dan responden. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan produk yang dikembangkan, baik dari aspek media maupun materi, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dihasilkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan skala Likert. Skala ini dirancang untuk mengungkap sikap pro dan

kontra, positif dan negatif, atau setuju dan tidak setuju terhadap suatu objek sosial (Azwar, 2021). Analisis dilakukan dengan cara mencari rata-rata dari masing-masing komponen penilaian pada instrumen untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran power point interaktif yang dikembangkan.).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk *power point* interaktif untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *power point* interaktif yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan desain penelitian menggunakan 4-D, yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Namun pada tahap *disseminate* tidak dilakukan karena keterbatasan peneliti.

1. Hasil Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Berbasis *Canva* Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Hidang Materi Minuman Dingin Kelas XI Jurusan Kuliner SMKN 8 Surabaya

Pengembangan media *power point* interaktif ini meliputi tahap *define*, *design*, dan *development*. Tahapan ini dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap *Define* (Pendefisian)

Tahap ini merupakan fase awal untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan.

1) Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa didapatkan hasil kesimpulan bahwa diperlukannya produk berupa media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *Canva*.

2) Studi literatur

Hasil dari pengumpulan literatur yang sudah dijadikan e-modul:

<https://1drv.ms/b/c/c0601a1bbb8902f4/IQBNXPCxDqW9SJhOpzSLAYsKAYyrMSlQ6vN5Ktb6dh4K8YY?e=F5vQjC>

3) Penetapan syarat-syarat

ATP, CP, dan modul ajar dalam pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman meliputi:

Tabel 1. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Capaian Pembelajaran (CP) Minuman Dingin Kurikulum Merdeka

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Penyajian makan dan minum	Meliputi yang dibutuhkan dalam penyajian makan dan minuman, pemilihan alat hidang, penataan hidangan, porsi hidangan, serta membuat hiasan makanan dan minuman.	1. Siswa dapat menjelaskan tentang pengertian minuman dingin	1. Menjelaskan tentang pengertian minuman dingin
		2. Siswa dapat memahami jenis minuman dingin	2. Memahami jenis minuman dingin
		3. Siswa dapat memahami fungsi minuman dingin	3. Memahami fungsi minuman dingin
		4. Siswa dapat mengklasifikasikan bahan pembuatan minuman dingin	4. Mengklasifikasikan bahan pembuatan minuman dingin

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
		5. Siswa dapat mengklasifikasikan alat pembuatan dan alat hidang	5. Mengklasifikasikan alat pembuatan dan alat hidang
		6. Siswa dapat menganalisa garnish yang digunakan	6. Menganalisa garnish yang digunakan
		7. Siswa dapat menerapkan teknik pembuatan minuman dingin	7. Menerapkan teknik pembuatan minuman dingin
		8. Siswa dapat mengetahui hal yang perlu diperhatikan dalam penyajian	8. Mengetahui hal yang perlu diperhatikan dalam penyajian
		9. Siswa dapat mengetahui kriteria hasil minuman dingin	9. Mengetahui kriteria hasil minuman dingin
		10. Siswa dapat menyusun resep minuman dingin	10. Menyusun resep minuman dingin

Sumber: Dokumen Kurikulum SMKN 8 Surabaya, 2025

Tabel 2. Modul Ajar Minuman Dingin

Identitas Modul	Nama : Nastiti Nur Azizah Institusi : SMKN 8 Surabaya Tahun Pelajaran : 2025/2026 Jenjang : SMK Kelas : XI Kuliner Alokasi Waktu : 1 (6 JP x 45 menit) = 270 Menit
Judul Elemen	Penyajian makan dan minum
Capaian Pembelajaran	Meliputi yang dibutuhkan dalam penyajian makan dan minuman, pemilihan alat hidang, penataan hidangan, porsi hidangan, serta membuat hiasan makanan dan minuman.
Profil Pelajar Pancasila	• Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia • Mandiri • Bernalar kritis • Bergotong royong • Kreatif
Target Peserta Didik	1. Peserta didik regular/ tipikal 2. Peserta didik dengan hambatan belajar 3. Peserta didik cerdas/ berbakat/ dengan pencapaian tertinggi (HOTS)
Penilaian	Assesmen formatif
Sumber Belajar	E-Modul
Bahan Pembelajaran	Power point interaktif
Media Pembelajaran	Laptop, smartphone, LCD
Tujuan Pembelajaran	1. Menjelaskan tentang pengertian minuman dingin 2. Memahami jenis minuman dingin 3. Memahami fungsi minuman dingin 4. Mengklasifikasikan bahan pembuatan minuman dingin 5. Mengklasifikasikan alat pembuatan dan alat hidang 6. Menganalisa garnish yang digunakan 7. Menerapkan teknik pembuatan minuman dingin 8. Mengetahui hal yang perlu diperhatikan dalam penyajian 9. Mengetahui kriteria hasil minuman dingin 10. Menyusun resep minuman dingin

Sumber: Modul Ajar SMKN 8 Surabaya, 2025

b. Tahap Design (Perancangan)

Tahap desain merupakan rancangan konsep desain awal dalam pemilihan media dan format serta desain awal dalam membuat media *power point* interaktif.

1) Perancangan produk

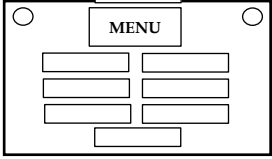
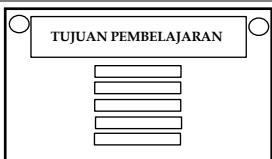
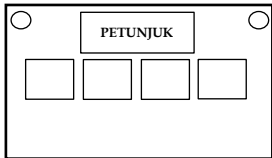
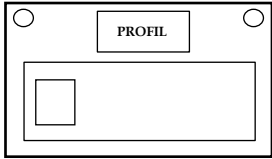
Setelah dilakukan rekaman suara penjelasan materi dan mencari foto minuman dingin di *Google* beserta materi e-modul yang sesuai dengan CP, ATP dan Modul ajar memasukkan semuanya dalam *Power point* interaktif.

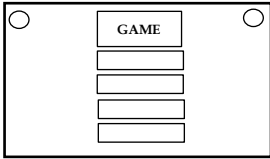
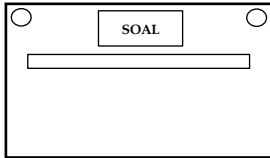
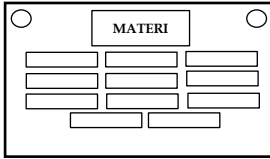
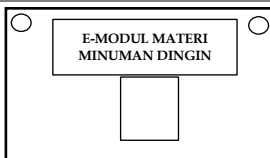
Pada langkah ini peneliti menyusun desain media pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang disusun adalah *power point* interaktif dilengkapi dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk 1 kali pertemuan. Semua hasil tahap perancangan ini disebut *prototype*. Secara garis besar hasil perancangan produk awal adalah seperti pada Tabel 3:

2) Pembuatan *prototype*

Prototype adalah *draf* awal desain *power point* interaktif seperti yang tersaji pada Tabel 3:

Tabel 3. Prototipe

No.	Deskripsi	Gambar
1.	Halaman depan meliputi judul dan tombol start	
2.	Halaman menu meliputi tombol tujuan, petunjuk, profil, materi, game, soal dan e-modul yang bergambar: () dan () merupakan tombol menu dan suara.	
3.	Berisi mengenai tujuan pembelajaran	
4.	Berisi mengenai petunjuk penggunaan power point interaktif	
5.	Berisi deskripsi dan foto profil pengembang power point interaktif.	

No.	Deskripsi	Gambar
6.	Berisi tombol pilihan game yang memuat pilihan game tebak gambar, teka-teki silang, mystery box, dan gambar benar salah.	
7.	Berisi link soal materi minuman dingin	
8.	Berisi tombol materi minuman dingin sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meliputi pengertian, fungsi, jenis, bahan, alat, pembuatan, garnish, penyajian, kriteria hasil, perawatan alat dan penyusunan resep.	
9.	Berisi link e-modul materi minuman dingin	

Sumber: Rancangan Peneliti, 2025

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Berikut merupakan hasil pengembangan dari media pembelajaran *power point* interaktif dari *slide* per *slide*:

1) Pengembangan produk

Mengembangkan produk berdasarkan prototype yang telah dibuat:

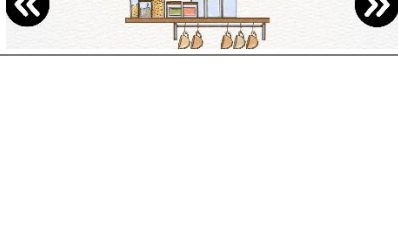
Link: <https://bit.ly/PowerPointInteraktifCanvaBabMinumanDingin>

Tabel 4. Pengembangan produk power point interaktif

No.	Keterangan	Gambar
1.	Slide pertama halaman judul.	
2.	Halaman ke dua ada tampilan menu yang berisi tentang tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, profil, materi, game, soal, dan e-modul yang sudah di hyperlink sehingga bisa di klik.	
3.	Pilihan tombol tujuan pada tampilan menu berisi mengenai tujuan pembelajaran yang terdapat 2 slide. 1)Menjelaskan tentang pengertian minuman 2)Memahami jenis minuman dingin 3)Memahami fungsi minuman dingin 4)Mengklasifikasikan bahan pembuatan minuman dingin 5)Mengklasifikasikan alat pembuatan dan alat hidangan 6)Menganalisa garnish yang digunakan 7)Menerapkan teknik pembuatan minuman dingin 8)Mengetahui hal yang perlu diperhatikan dalam penyajian 9)Mengetahui kriteria hasil minuman dingin 10)Menyusun resep minuman dingin	
4.	Pilihan tombol petunjuk pada tampilan menu berisi mengenai petunjuk penggunaan PPT interaktif.	
5.	Pilihan tombol profil adalah identitas dari pengembang PPT interaktif.	

No.	Keterangan	Gambar
6.	Pilihan tombol game berisi 4 macam permainan. Permainan pertama ada tebak gambar yang ketika dipencet clue nomornya maka gambarnya akan muncul satu persatu sesuai angka gambar yang diklik. Permainan kedua adalah teka-teki silang yang ketika di klik pertanyaan dan cluenya akan muncul. Permainan ketiga adalah memilih kotak misteri yang berisi bahan-bahan minuman dingin yang kemudian bisa ditebak oleh siswa nama minuman dari bahan minuman yang tertera di kotak misteri.	      

No.	Keterangan	Gambar
7.	Pilihan tombol soal berisi link soal penugasan minuman dingin yang termasuk post test.	
8.	Pilihan tombol E-Modul berisi link e-modul ketika diklik gambar sampulnya materinya muncul.	
9.	Tombol materi berisi tentang materi bab minuman dingin yang terdapat menu tombol lagi yang tersaji tentang pengertian, fungsi, jenis, bahan, pembuatan, alat, garnish, penyajian, kriteria hasil, perawatan alat dan penyusunan resep.	

No.	Keterangan	Gambar
		
		
		
		
		
		
		
		

No.	Keterangan	Gambar
		

Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2025

2) Uji Coba

Tahap ini dilakukan oleh 12 orang siswa jurusan XI kuliner 5 SMKN 8 Surabaya. Uji coba terhadap penilaian respon siswa yang melibatkan 12 siswa ini dilakukan saat jam kosong. Berikut tersaji hasil keseluruhan dari uji respon siswa:

Tabel 5. Uji Respon Siswa

No.	Siswa	Hasil
1.	4 siswa berkemampuan tinggi	82% suka dengan Power point interaktif
2.	4 siswa berkemampuan sedang,	85% suka dengan Power point interaktif
3.	4 siswa berkemampuan rendah	80% suka dengan Power point interaktif

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2025

3) Revisi

Berikut merupakan saran perbaikan dari validator ahli materi, media dan lembar respon siswa seperti pada Tabel 6, 7, dan 8:

Tabel 6. Saran dari Validator Materi

N o.	Saran	Hasil Setelah Direvisi
1.	Tulisan tujuan pembelajaran harus dipisah permateri	Tujuan pembelajaran masih digabung seperti: 1. Mengklasifikasikan bahan dan alat Menjadi: 1. Mengklasifikasikan bahan 2. Mengklasifikasikan alat
2.	Menuliskan deskripsi pada gambar beserta sumbernya	Disetiap gambar sudah ditulis deskripsi gambar dan sumbernya. Menjadi:  Gambar: Minuman dingin Sumber: https://www.istockphoto.com/id/foto/minuman-yang-sangat-dingin-dan-lezat-gm1395240880-450429111
3.	Pada materi penyusunan standar resep minuman dingin seharusnya diberi link resep minuman yang sudah benar	Sudah diberi link resep minuman dingin di e-modul: https://1drv.ms/b/c/c0601a1bbb8902f4/IQD0Aom7GxpgIIDA VwQAAAAAAdy6nwPe9Nqf2HvRDjw1o9Q?e=pt0ihO

Sumber: Data Hasil Validasi, 2025

Tabel 7. Saran dari Validator Media

No.	Saran	Hasil Setelah Direvisi
1.	Animasi tombol (button) sebisa mungkin dibuat statis dan tidak perlu diberi animasi bergerak.	Animasi tombol (button) sudah direvisi menjadi tidak bergerak. 
2.	Diberi tombol pilihan macam-macam game yang tersedia di power point interaktif.	Sudah diberi tombol pilihan game. 
3.	Jangan hanya diberi gambar animasi saja tetapi harus diberi gambar minuman yang asli.	Diberi gambar minuman aslinya tidak hanya animasi minuman bergerak saja. 

Sumber: Data Hasil Validasi, 2025

Tabel 8. Saran dari Validator Media

No.	Saran	Hasil Setelah Direvisi
1.	Aspek kognitif, afektif dan konatif harus diberi deskripsi.	Aspeknya sudah diberi deskripsi menjadi: Aspek kognitif (berkaitan dengan kemampuan), aspek afektif (berkaitan dengan perasaan, minat dan sikap) dan konatif (aspek berkaitan dengan kemauan).
2.	Tiap indikator harus diberi poin-poin.	Sudah diberi poin-poin sesuai arahan validator seperti pada Lampiran 16
3.	Diberi nama aspek yang akan divalidasi dan tidak langsung ditulis indikatornya saja	Sudah direvisi sesuai saran validator lembar respon siswa.

Sumber: Data Hasil Validasi, 2025

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kelayakan Ahli Materi

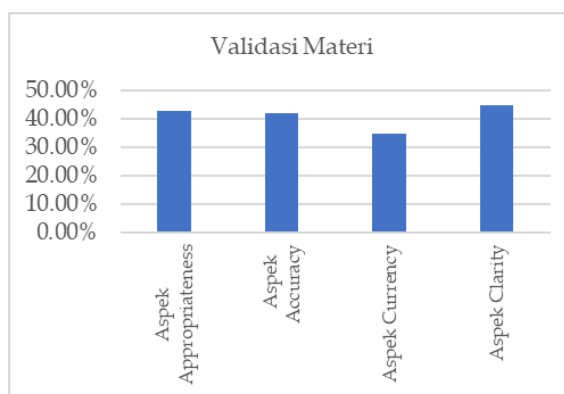
Validasi yang dilakukan pertama kali yakni validasi materi, yang diuji kelayakan oleh 1 dosen dari Universitas Negeri Surabaya dan 2 guru mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin dari SMKN 8 Surabaya, dapat dilihat pada Tabel 9:

Tabel 9. Validator Materi

No.	Validator
1.	Dosen Prodi Pendidikan Tata Boga
2.	Guru Jurusan Kuliner SMKN 8 Surabaya
3.	Guru Jurusan Kuliner SMKN 8 Surabaya

Sumber: Data Penelitian, 2025

Setelah ahli materi melihat dan membaca materi mata pelajaran Kompetensi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin terdapat beberapa revisi dari materi, setelah mengikuti masukan dan saran dari ahli materi kemudian dilakukan validasi.



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi
(Sumber: Dokumen pribadi)

Pada penilaian oleh validator materi menurut Chee & Wong (2003) aspek *appropriateness* (materi harus sesuai dengan kurikulum) 93,333%, *acuuracy* (materi tepat dan akurat) 92%, *currency* 84,444% (relevan), *clarity* 95,555%(materi dituliskan dengan jelas). Jika dihitung rata-rata kekeluruhan validasi materi 91,33%. Hasil ini menunjukkan mendapatkan

skor lebih dari 80% yakni yang menurut Meliana dkk., (2022) masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran siswa.

2. Kelayakan Ahli Media

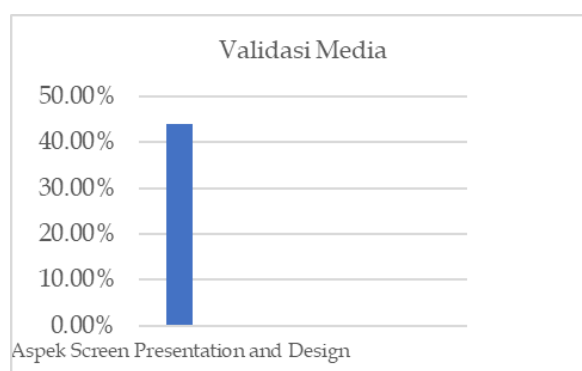
Validasi yang kedua yakni validasi media yang diuji kelayakan oleh 1 dosen dari Universitas Negeri Surabaya dan 2 guru mata pelajaran Kompetensi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin dari SMKN 8 Surabaya, dapat dilihat pada Tabel 10:

Tabel 10. Validator Media

No.	Validator
1.	Dosen Prodi Pendidikan Tata Boga
2.	Guru Jurusan Kuliner SMKN 8 Surabaya
3.	Guru Jurusan Kuliner SMKN 8 Surabaya

Sumber: Data Penelitian, 2025

Setelah ahli media melihat media *power point* interaktif mata pelajaran Kompetensi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin terdapat beberapa revisi dari materi, setelah mengikuti masukan dan saran dari ahli media kemudian dilakukan validasi.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media
(Sumber: Dokumen pribadi)

Pada penilaian oleh validator materi menurut Chee & Wong (2003) aspek *screen presentation* (presentasi dan desain layar) 94,117%. Hasil ini menunjukkan mendapatkan skor lebih dari 80% yang menurut Meliana dkk., (2022) yakni masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran siswa.

3. Kelayakan Lembar Respon Siswa

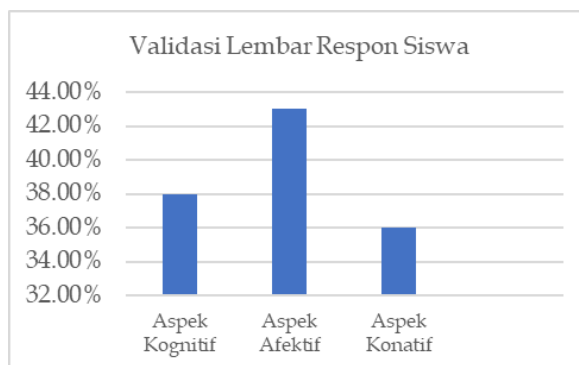
Validasi yang ketiga yakni validasi lembar yang akan digunakan sebagai angket respon kepada siswa yang diuji kelayakan oleh 1 dosen dari Universitas Negeri Surabaya dan 2 guru mata pelajaran Kompetensi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin dari SMKN 8 Surabaya, tersaji pada Tabel 11:

Tabel 11. Validator Lembar Respon Siswa

No.	Validator
1.	Dosen Prodi Pendidikan Tata Boga
2.	Guru Jurusan Kuliner SMKN 8 Surabaya
3.	Guru Jurusan Kuliner SMKN 8 Surabaya

Sumber: Data Penelitian, 2025

Setelah melihat dan membaca lembar angket respon siswa mata pelajaran Kompetensi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin terdapat beberapa revisi deskripsinya, setelah mengikuti masukan dan saran dari ahli kemudian dilakukan validasi.

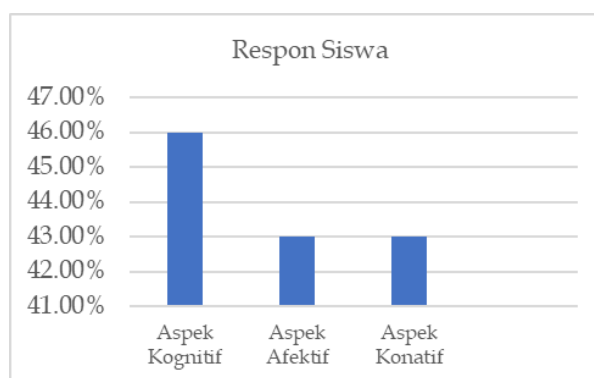


Gambar 3. Hasil Validasi Lembar Respon Siswa
(Sumber: Dokumen pribadi)

Pada penilaian oleh validator lembar respon siswa menurut Rafikayuni dkk. (2017), dengan aspek *kognitif* 88,89%, *afektif* 93,33% dan *konatif* 86,87%. Jika dihitung rata-rata kekeluruhan validasi materi 89,63%. Hasil ini menunjukkan mendapatkan skor lebih dari 80% yakni yang menurut Meliana dkk., (2022) masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran siswa.

4. Respon Siswa

Pada penilaian respon siswa oleh siswa menurut Rafikayuni dkk. (2017), dengan *aspek* kognitif 86,666%, afektif 82,564% dan konatif 83,461%. Jika dihitung rata-rata kekeluruhan validasi respon siswa keseluruhan 84,23%. Hasil ini menunjukkan mendapatkan skor lebih dari 80% yakni yang menurut Meliana dkk., (2022) masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran siswa. Berikut merupakan hasil bagan dari respon 26 siswa XI Kuliner 5 SMKN 8 Surabaya.



Gambar 4. Hasil Respon Siswa
(Sumber: Dokumen pribadi)

KESIMPULAN

Kelayakan pengembangan media berupa *power point* interaktif berbasis *Canva* khususnya pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin 94,117%. Kelayakan pengembangan materi berupa *power point* interaktif berbasis *Canva* khususnya pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Kuliner Tata Hidang materi minuman dingin 91,33%. Hasil respon siswa pada kelas XI Kuliner 5 pada SMKN 8 Surabaya dari 26 siswa jurusan kuliner 5 SMKN 8 Surabaya 84,23%. Sebagai saran, media pembelajaran ini dapat diimplementasikan secara lebih luas oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi minuman dingin, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan penelitian hingga tahap *disseminate* (penyebaran) guna menguji efektivitas media dalam skala yang lebih besar serta mengembangkan media serupa pada materi pembelajaran lainnya.

REFERENSI

- Arsini, Y., Yoana, L., & Prastami, Y. (2023). Peranan guru sebagai model dalam pembentukan karakter peserta didik. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 3(2), 27–35.
- Latief, A. (2016). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas X di Smk Negeri Paku. *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(1), 1–18.
- Parnawi, A., & Ridho, D. A. A. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Dan Etika Siswa Di Smk Negeri 4 Batam. *Berajah Journal*, 3(1), 167–178.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35–42.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47.
- Albert, A. (2020). Studi *Soft Skill* Lulusan Pendidikan Kejuruan Di Tempat Kerja. *Solusi*, 18(4). <https://doi.org/10.26623/slsi.v18i4.2837>
- Azwar. S (2021). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Chee, Tan Seng, dan Angela F. L. Wong, (Eds). (2003). *Teaching and Learning with Technology: An Asia-Pacific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Microsoft*.
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto, W. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85.
- Meliana, F., Herlina, S., Suripah, S., & Dahlia, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan *Flip Pdf Professional* Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *SJME: Suprimum Journal Mathematics Education*, 6(1), 43-60.
- Rafikayuni, Eka Aryati, Reni Marlina. (2017). Respon Siswa Terhadap LKS Berbasis Predict Observe explanation (POE) Pada Sub Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X. Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak “Peningkatan Mutu Pendidikan MIPA dan Teknologi Untuk Menunjang Pembangunan Berkelanjutan” Pontianak, 14 Oktober 2017.
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Rasto, & Adman. (2020). *Learning Facilities: Can It improve the vocational school productivity?* *Journal of Educational and Social Research*, 10(4), 146–155. <https://doi.org/10.36941/jesr-2020-0074>

- Supradaka, S. (2022). Pemanfaatan *Canva* sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal IKRAITH-TEKNOLOGI*, 6(1), 62–68.
- Sya'ada, M. W., & Turistiani, T. D. (2021). Penggunaan Media *Power Point* Interaktif pada Pembelajaran Surat Pribadi dan Surat Dinas di Kelas VII-D SMP Negeri 1 Temayang.
- Triningsih, Diah Erna. (2021). Penerapan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Wibowo, R.E, Jarot Tri Bowo Santoso., (2020), Pengaruh Praktik Kerja Industri, Prestasi Belajar Dan Motivasi Memasuki Dunia Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XI SMK, *Jurnal Business and Accounting Education*, 1 (2).