

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Permohonan Data

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://fk.undiksha.ac.id>

Nomor : 524/UN48.11.1/DT/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 21 Maret 2022

Yth. Koord. Prodi Pend. Vokasional Seni Kuliner
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Silabus dan RPS", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Ni Komang Megawati
NIM : 1815051006
Program Studi : Pendidikan Vokasional Seni Kuliner
Semester : VIII (delapan)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Scanned by TapScanner

Lampiran 2 Hasil Angket Wawancara Dosen

**Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pengembangan Konten
Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan
Kesejahteraan Keluarga Undiksha**

(Dosen)

NAMA : COK ISTRI RAKA MARSITI
NIP : 197103031997032001

Pertanyaan:

1. Bagaimana penyelenggaraan pembelajaran selama ini pada mata kuliah *Bakery*?

SINKRONUS DAN ASINKRONUS

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan selama ini dalam proses pembelajaran mata kuliah *Bakery*?

HAND OUT dan Job Sheet

3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau dosen yang mengajar mata kuliah *Bakery*?

3 orang

4. Metode apa yang digunakan oleh ibu/bapak dalam proses penyampaian materi pembelajaran?

Ceramah, diskusi di Meja

5. Media apa saja yang ibu/bapak gunakan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar?

PPT

6. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di kampus untuk mendukung proses pembelajaran mata kuliah Bakery?

Lab produksi

7. Apakah alat dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran bakery?

Belum

8. Faktor apa saja yang menjadi kendala atau permasalahan dalam proses pembelajaran mata kuliah Bakery?

Media belum mendukung

9. Apakah ibu/bapak mengetahui tentang penggunaan e-learning pada proses pembelajaran ?

Tahu dan Menggunakan

10. Menurut pemahaman anda, apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran bakery?

Ya.

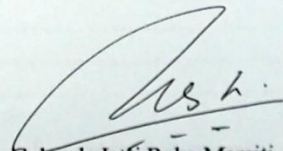
11. Konten pembelajaran apa saja yang diharapkan yang dapat dimuat dalam media ini untuk membantu proses pembelajaran matakuliah *Bakery*?

Adonan, Danis.

12. Bagaimana respon Bapak/Ibu terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai satu refrensi guru dalam mendukung proses pembelajaran matakuliah *Bakery*?

Baik dan sangat di harpka.

Singaraja, *1 Maret* 2022
Dosen Pengempu Mata Kuliah



Eokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd
NIP. 197103031997032001

Lampiran 3 Silabus

SILABUS MATA KULIAH**I. IDENTITAS MATA KULIAH**

Program Studi	: Pendidikan Vokasional Seni Kuliner
Mata Kuliah	: Bakery
Kode Mata Kuliah	: PKK 1504
Semester	: VI
Sks	: 4
Prasyarat	: -
Dosen Pengampu	: Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd.

II. CP MATA KULIAH**A. CP Sikap**

- 1) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
- 2) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- 3) Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- 4) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
- 5) Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
- 6) Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
- 7) Menunjukkan perilaku berdasarkan nilai moral luhur, bersikap empatik dan menghargai adanya perbedaan baik suku, agama, ras, tingkat usia, jenis kelamin, dan status sosial-ekonomi-budaya;
- 8) Mempunyai ketulusan, komitmen dan kesungguhan hati untuk mengembangkan sikap, nilai dan kemampuan peserta didik;
- 9) Memiliki kepribadian dan interaksi sosial yang berempatik dan humanis.

B. CP Pengetahuan

- 1) Menguasai konsep teoritik tentang bakery
- 2) Menguasai konsep-konsep tentang pengertian bakery, peralatan dan bahan bakery, teknik pengolahan, roti dasar, roti berlembar, roti taiwan, dan roti populer.
- 3) Menguasai resep - resep bakery.
- 4) Memahami cara pembuatan bakery.

C. CP Keterampilan Umum

- 1) Memiliki kemampuan untuk mempraktekkan teknik pengolahan roti.
- 2) Memiliki kemampuan untuk membuat adonan roti dasar.
- 3) Memiliki kemampuan untuk membuat adonan roti berlembar.
- 4) Memiliki kemampuan untuk membuat adonan roti taiwan.
- 5) Memiliki kemampuan untuk membuat adonan roti populer .

D. CP Keterampilan Khusus

- 1) Memiliki kemampuan untuk melakukan kreasi pada pembuatan roti.
- 2) Memiliki kemampuan untuk menyajikan dan mengemas roti dengan kreatif

III. GARIS BESAR RENCANA PEMBELAJARAN (GBRP)

No	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian CP (kemampuan akhir yang ingin dicapai)	Bahan Kajian/Materi Pokok Pembelajaran
1.	A1,2,3,6,7,8,9 B1,2	1. Mengetahui kontrak kuliah dan mampu menjelaskan tujuan dan fungsi pembelajaran bakery, pengertian bakery, peralatan dan bahan pembuatan bakery, serta teknik pengolahan, penyajian, dan pengemasan bakery	1.1 Kontrak kuliah 1.2 Tujuan dan fungsi pembelajaran bakery 1.3 Pengertian bakery 1.4 Peralatan dan bahan pembuatan bakery 1.5 Teknik pengolahan, penyajian, dan pengemasan bakery.
2.	A1,2,3,4,5,6,8,9 B1,2,3,4 C1,2 D2	2. Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan lean dan soft roll, bahan dan alat untuk adonan lean dan soft roll, serta teknik dan cara membuat adonan lean dan soft roll, dan penyajian, pengemasan adonan lean dan soft roll, dan dapat membuat roti dari adonan lean dan soft roll.	2.1 Pengertian adonan lean 2.2 Keperluan bahan dan alat untuk adonan lean 2.3 Teknik dan cara membuat adonan lean 2.4 Penyajian dan pengemasan adonan lean dan soft roll 2.5 Pengertian adonan soft roll 2.6 Keperluan bahan dan alat untuk adonan soft roll 2.7 Teknik dan cara membuat adonan soft roll 2.8 Penyajian dan pengemasan adonan soft roll 2.9 Praktik membuat roti dengan adonan lean dan soft roll.

3.	A1,2,3,4,5,6,7,8,9 B1,2,3,4 C1,2,3 D2	3. Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan sweet bread dan bladerdeeg, bahan dan alat untuk adonan sweet bread dan bladerdeeg, serta teknik dan cara membuat adonan sweet bread dan bladerdeeg, penyajian dan pengemasan adonan sweet bread dan bladerdeeg, dan dapat membuat roti dari adonan sweet bread dan bladerdeeg	3.1 Pengertian adonan sweet bread 3.2 Keperluan bahan dan alat untuk adonan sweet bread 3.3 Teknik dan cara membuat adonan sweet bread 3.4 Penyajian dan pengemasan adonan sweet bread 3.5 Pengertian adonan bladerdeeg 3.6 Keperluan bahan dan alat untuk adonan bladerdeeg 3.7 Teknik dan cara membuat adonan bladerdeeg 3.8 Penyajian dan pengemasan adonan bladerdeeg 3.9 Praktik membuat roti dengan adonan sweet bread dan bladerdeeg
4.	A1,2,3,4,5,6,7,8,9 B1,2,3,4 C1,3,5 D2	4. Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan, bahan dan alat untuk adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan, serta teknik dan cara membuat adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan, penyajian dan pengemasan adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan, dan dapat membuat roti dari adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan	4.1 Pengertian adonan <i>Danish</i> 4.2 Keperluan bahan dan alat untuk adonan <i>Danish</i> 4.3 Teknik dan Cara membuat adonan <i>Danish</i> 4.4 Penyajian dan pengemasan adonan <i>Danish</i> 4.5 Pengertian adonan roti taiwan 4.6 Keperluan bahan dan alat untuk adonan roti taiwan 4.7 Teknik dan cara membuat adonan roti taiwan 4.8 Penyajian dan pengemasan adonan roti taiwan 4.9 Praktik membuat roti

			dengan adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan
5	A1,2,3,4,5,6,7,8,9 B1,2,3,4 C1,4	5. Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan roti dasar, bahan dan alat untuk adonan roti dasar, serta teknik dan cara membuat adonan roti dasar, penyajian dan pengemasan adonan roti dasar, dan dapat membuat roti dasar.	5.1 Pengertian adonan roti dasar 5.2 Keperluan bahan dan alat untuk adonan roti dasar 5.3 Teknik dan Cara membuat adonan roti dasar 5.4 Penyajian dan pengemasan adonan roti dasar 5.5 Praktik membuat roti dasar (donat, pau, dan pizza)

Mengetahui :

Ketua Program Studi

Dosen Pengampu Mata Kuliah



Dr Risa Panti Arian, M.Si

Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd.

NIP. 196504191990032001



Lampiran 4 Rancangan Pembelajaran Semester

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**I. IDENTITAS MATA KULIAH**

Program Studi	: Pendidikan Vokasional Seni Kuliner
Mata Kuliah	: Bakery
Kode Mata Kuliah	: PKK 1504
Semester	: VI
Sks	: 4
Prasyarat	: -
Dosen Pengampu	: Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd.

II. CP MATA KULIAH**A. CP Sikap**

- 1) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
- 2) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- 3) Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- 4) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
- 5) Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
- 6) Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
- 7) Menunjukkan perilaku berdasarkan nilai moral luhur, bersikap empatik dan menghargai adanya perbedaan baik suku, agama, ras, tingkat usia, jenis kelamin, dan status sosial-ekonomi-budaya;
- 8) Mempunyai ketulusan, komitmen dan kesungguhan hati untuk mengembangkan sikap, nilai dan kemampuan peserta didik;
- 9) Memiliki kepribadian dan interaksi sosial yang berempatik dan humanis.

B. CP Pengetahuan

- 1) Menguasai konsep teoritik tentang bakery
- 2) Menguasai konsep-konsep tentang pengertian bakery, peralatan dan bahan bakery, teknik pengolahan, roti dasar, roti berlembar, roti taiwan, dan roti populer.
- 3) Menguasai resep - resep bakery.
- 4) Memahami cara pembuatan bakery.

C. CP Keterampilan Umum

- 1) Memiliki kemampuan untuk mempraktekkan teknik pengolahan roti.
- 2) Memiliki kemampuan untuk membuat adonan roti dasar.
- 3) Memiliki kemampuan untuk membuat adonan roti berlembar.
- 4) Memiliki kemampuan untuk membuat adonan roti taiwan.
- 5) Memiliki kemampuan untuk membuat adonan roti populer.

D. CP Keterampilan Khusus

- 1) Memiliki kemampuan untuk melakukan kreasi pada pembuatan roti.
- 2) Memiliki kemampuan untuk menyajikan dan mengemas roti dengan kreatif

III. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini membahas tentang: (1) pengertian bakery, (2) bahan dan peralatan

untuk pengolahan bakery, (3) teknik pengolahan, penyajian dan pengemasan bakery, (4) roti dasar, (5) roti berlembar, (6) roti taiwan, (7) roti populer.

IV. RINCIAN KEGIATAN PERKULIAHAN

Minggu / Tatap Muka	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan Akhir yang diharapkan	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
I	A1,2,3,6,7,8,9	5.6Kontrak kuliah 5.7Tujuan dan fungsi pembelajaran bakery	Mengetahui kontrak kuliah dan mampu menjelaskan tujuan dan fungsi pembelajaran bakery	Ceramah dan tanya jawab	Mengkaji kontrak kuliah Mengkaji tujuan dan fungsi bakery	2x50 mnt	Ariani, Risa Panti. (2005) Patiseri 2 (Bakery) https://9ina.nd.wordpress.com/http://a-zbakery.co.uk.com/2015/03/16/taiwan-bread-by-susianneflores/
I	A1,2,3,6,7,8,9 B1,2	5.8Pengertian bakery 5.9Peralatan dan bahan pembuatan bakery 5.10 Teknik pengolahan, penyajian, dan pengemasan bakery	Mengetahui dan dapat menjelaskan pengertian bakery, peralatan dan bahan pembuatan bakery, serta teknik pengolahan, penyajian, dan pengemasan bakery	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab	Mengkaji konsep dan teori bakery Mengkaji peralatan dan bahan pembuatan bakery Mengkaji teknik pengolahan penyajian, dan pengemasan bakery	2x50 mnt	
II	A1,2,3,6,7,8,9 B1,2	6.1 Pengertian adonan lean 6.2 Keperluan bahan dan alat	Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan lean, bahan dan alat untuk adonan lean, serta teknik dan cara	Diskusi kelompok, persentasi kelompok, tanya jawab.	Mengkaji konsep adonan lean Mengkaji bahan dan alat untuk adonan lean Mengkaji	2x50 mnt	

Minggu / Tatap Muka	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan Akhir yang diharapkan	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
		untuk adonan lean 6.3 Teknik dan cara membuat adonan lean 6.4 Penyajian dan pengemasan adonan lean	membuat adonan lean, dan penyajian dan pengemasan adonan lean.		teknik dan cara pembuatan adonan lean Mengkaji cara penyajian dan pengemasan adonan lean		Buku-buku bakery yang relevan
V	I	6.5 Pengertian adonan soft roll 6.6 Keperluan bahan dan alat untuk adonan soft roll 6.7 Teknik dan cara membuat adonan soft roll 6.8 Penyajian dan pengemasan	Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan soft roll, bahan dan alat untuk adonan soft roll, serta teknik dan cara membuat adonan soft roll, dan penyajian dan pengemasan adonan soft roll.	Diskusi kelompok, persentasi kelompok, tanya jawab.	konsep adonan soft roll Mengkaji bahan dan alat untuk adonan soft roll Mengkaji teknik dan cara pembuatan adonan soft roll Mengkaji cara penyajian dan pengemasan soft roll	2x50 mnt	

Minggu / Tatap Muka	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan Akhir yang diharapkan	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
		adonan soft roll					
V	A1,2,3,6,7 ,8,9 B3,4 C1,2 D2	6.9 Praktik membuat roti dengan adonan lean dan soft roll.	Mampu membuat roti dengan adonan lean dan soft roll sesuai dengan prosedur yang berlaku	Praktik	Berlatih membuat roti dengan adonan lean dan soft roll	5x5 0 mnt	
I V	A1,2,3,4,5 ,6,8,9 B1,2	3.1 Pengertian adonan sweet bread 3.2 Keperluan bahan dan alat untuk adonan sweet bread dan bladerdeg 3.3 Teknik dan cara membuat adonan sweet bread 3.4	Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan sweet bread, bahan dan alat untuk adonan sweet bread, serta teknik dan cara membuat adonan sweet bread, dan penyajian dan pengemasan adonan sweet bread.	Diskusi kelompok, presentasi kelompok, tanya jawab.	Mengkaji konsep adonan sweet bread, Mengkaji bahan dan alat untuk adonan sweet bread, Mengkaji teknik dan cara pembuatan adonan sweet bread, Mengkaji cara penyajian dan pengemasan adonan sweet bread	2x5 0 menit	

Minggu / Tatap Muka	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan Akhir yang diharapkan	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
		Penyajian dan pengemasan adonan sweet bread					
II	V A1,2,3,4,5 ,6,8,9 B1,2	3.5 Pengertian adonan sweet bread dan bladerdeeg 3.6 Keperluan bahan dan alat untuk adonan sweet bread dan bladerdeeg 3.7 Teknik dan cara membuat adonan sweet bread dan bladerdeeg 3.8 Penyajian dan	Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan bladerdeeg, bahan dan alat untuk adonan bladerdeeg, serta teknik dan cara membuat adonan bladerdeeg, dan penyajian dan pengemasan adonan bladerdeeg.	Diskusi kelompok, presentasi kelompok, tanya jawab.	Mengkaji konsep adonan bladerdeeg, Mengkaji bahan dan alat untuk adonan bladerdeeg, Mengkaji teknik dan cara pembuatan adonan bladerdeeg, Mengkaji cara penyajian dan pengemasan adonan bladerdeeg	2 x 50 menit	

Minggu / Tatap Muka	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan Akhir yang diharapkan	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
		pengemasan adonan sweet bread dan bladerdeeg					
VIII	A1,2,3,4,5,6,7,8,9 B3,4 C1,2,3 D2	7.9 Praktik membuat roti dengan adonan sweet bread dan bladerdeeg	Mampu membuat roti dengan adonan sweet bread dan bladerdeeg sesuai dengan prosedur yang berlaku	Praktik	Berlatih membuat roti dengan adonan sweet bread dan bladerdeeg	5x50 menit	
IX	-	UTS	-	-	-	2x50 mnt	
X	A1,2,3,4,5,6,8,9 B1,2	4.1 Pengertian adonan <i>Danish</i> 4.2 Keperluan bahan dan alat untuk adonan <i>Danish</i> 4.3 Teknik dan Cara membuat adonan <i>Danish</i> 4.4	Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan <i>Danish</i> , bahan dan alat untuk adonan <i>Danish</i> , serta teknik dan cara membuat adonan <i>Danish</i> , dan penyajian dan pengemasan adonan <i>Danish</i> .	Diskusi kelompok, presentasi kelompok, tanya jawab.	Mengkaji konsep adonan <i>Danish</i> , Mengkaji bahan dan alat untuk adonan <i>Danish</i> , Mengkaji teknik dan cara pembuatan adonan <i>Danish</i> , Mengkaji cara penyajian dan pengemas	2x50 mnt	

Minggu / Tatap Muka	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan Akhir yang diharapkan	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
		Penyajian dan pengemasan adonan <i>Danish</i>			an adonan <i>Danish</i> .		
XI	A1,2,3,4,5 ,6,8,9 B1,2	4.5 Pengertian adonan <i>Danish</i> roti taiwan 4.6 Keperluan bahan dan alat untuk adonan roti taiwan 4.7 Teknik dan cara membuat adonan roti taiwan 4.8 Penyajian dan pengemasan adonan roti taiwan	Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan roti taiwan, bahan dan alat untuk adonan roti taiwan, serta teknik dan cara membuat adonan roti taiwan, dan penyajian dan pengemasan adonan roti taiwan.	Diskusi kelompok, presentasi kelompok, tanya jawab.	Mengkaji konsep adonan roti taiwan, Mengkaji bahan dan alat untuk adonan roti taiwan, Mengkaji teknik dan cara pembuatan adonan roti taiwan, Mengkaji cara penyajian dan pengemasan adonan roti taiwan.	2x50 mnt	
XII	A1,2,3,4,5 ,6,7,8,9 B3,4	4.9 Praktik membuat roti	Mampu membuat roti dengan adonan	Praktik	Berlatih membuat roti dengan	5x50	

Minggu / Tatap Muka	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan Akhir yang diharapkan	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
	C1,2,3 D2	dengan adonan <i>Danish</i> dan taiwan bread	<i>Danish</i> dan taiwan bread sesuai dengan prosedur yang berlaku		adonan <i>Danish</i> dan taiwan bread		
XIII	A1,2,3,4,5 ,6,8,9 B1,2	5.1 Pengertian adonan roti populer 5.2 Keperluan bahan dan alat untuk adonan roti populer 5.3 Teknik dan Cara membuat adonan roti populer 5.4 Penyajian dan pengemasan adonan roti populer	Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan roti populer, bahan dan alat untuk adonan roti populer, serta teknik dan cara membuat adonan roti populer, dan penyajian dan pengemasan adonan roti populer.	Diskusi kelompok, presentasi kelompok, tanya jawab.	Mengkaji konsep adonan roti populer, Mengkaji bahan dan alat untuk adonan roti populer, Mengkaji teknik dan cara pembuatan adonan roti populer, Mengkaji cara penyajian dan pengemasan adonan roti populer.	2x50 menit	
XIV	A1,2,3,4,5 ,6,7,8,9 B3,4 C1,2,3 D2	5.5 Praktik membuat roti populer (donat, donat, dan pizza)	Mampu membuat roti populer (donat, pau, dan pizza) sesuai	Praktik	Berlatih membuat roti populer (donat,	5x50 mnt	

Minggu / Tatap Muka	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan Akhir yang diharapkan	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
		pau, dan pizza)	dengan prosedur yang berlaku		pau, dan pizza)		
XV	A1,2,3,4,5 ,6,7,8,9 B3,4 C1,2,3 D2	Ujian praktik	Mampu membuat roti yang sudah ditentukan sebelumnya	Praktik	Memantapkan roti yang dibuat	4x50 mnt	
XVI		UAS	-	-	-	2x50 mnt	

V. PENILAIAN (KRITERIA, INDIKATOR, BOBOT)

A. Penilaian Proses (bobot 60 %)

1. Sikap (mengacu pada penjabaran deskripsi umum)
2. Partisipasi dan aktivitas dalam proses pembelajaran (Perkuliahan, Praktek, workshop)
3. Penyelesaian Tugas-tugas

B. Penilaian Produk (bobot 40 %)

1. Ujian Tengah Semester
2. Ujian Akhir Semester

C. Acuan Penilaian

Acuan penilaian digunakan “Kisaran (*Antara*) Skala Lima” sebagai berikut.

Skor Persentil	Nilai Skala	Nilai Huruf
96 - 100	4,00	A
91 - 95	3,75	A-
86 - 90	3,25	B+
81 - 85	3,00	B
76 - 80	2,75	B-
65 - 75	2,00	C
40 - 64	1,00	D
0 - 39	0,00	E

Mengetahui :

Ketua Program Studi

Dosen Pengampu Mata Kuliah



Dr Risa Panti Ariani, M.Si

Cokorda Istri Raka Marsiti, S.Pd., M.Pd.

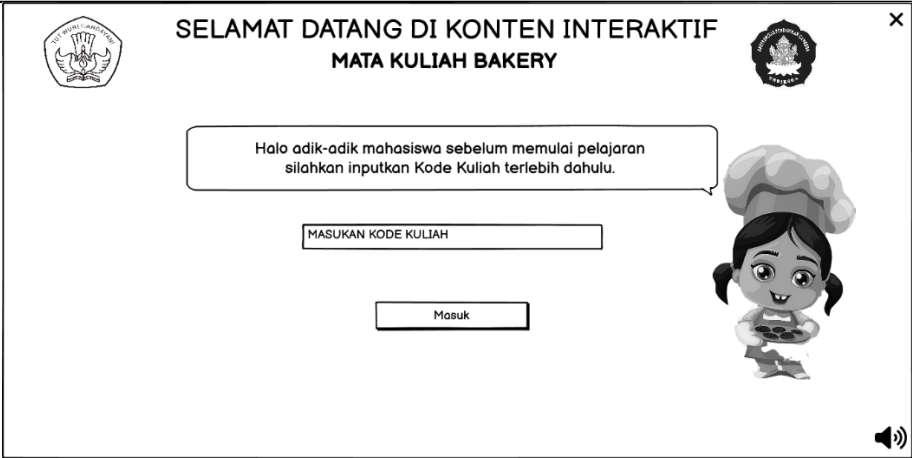
NIP. 196504191990032001

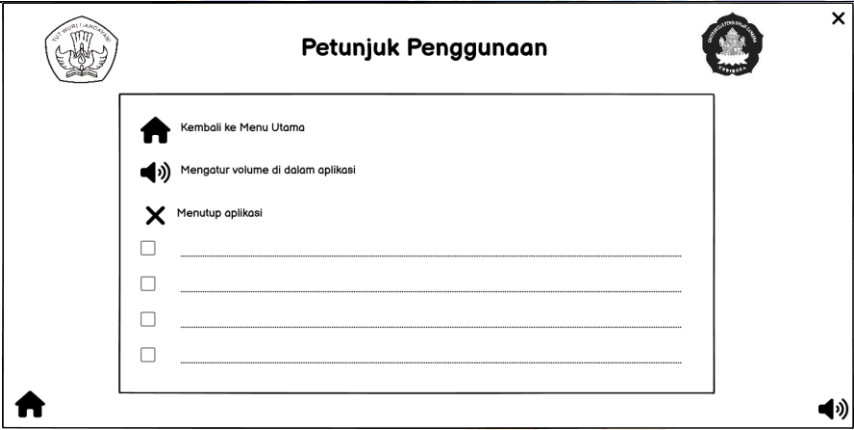


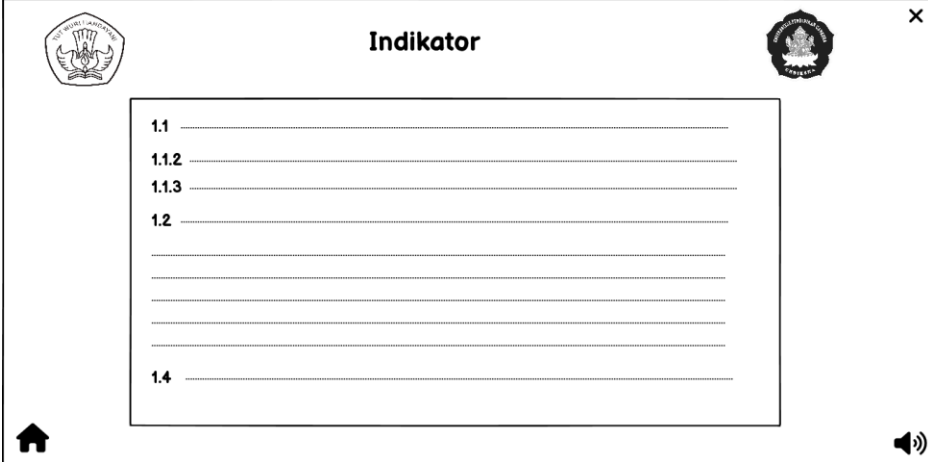
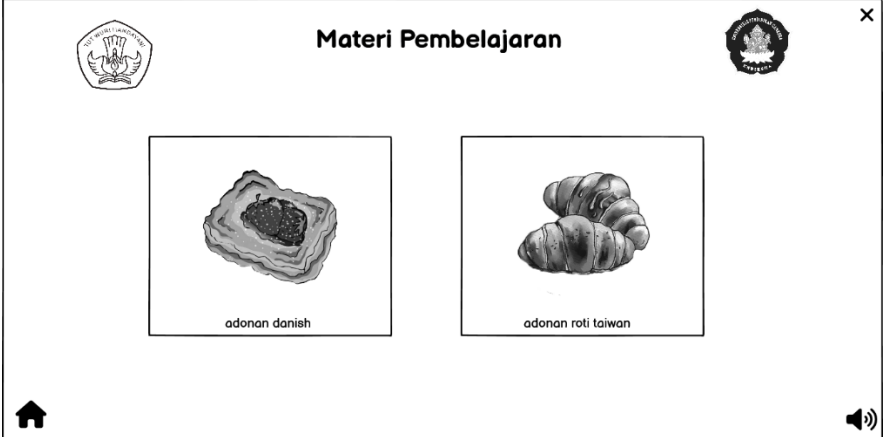
Lampiran 5 Konsep Konten Pembelajaran Interaktif

Konsep Konten Pembelajaran *Bakey*

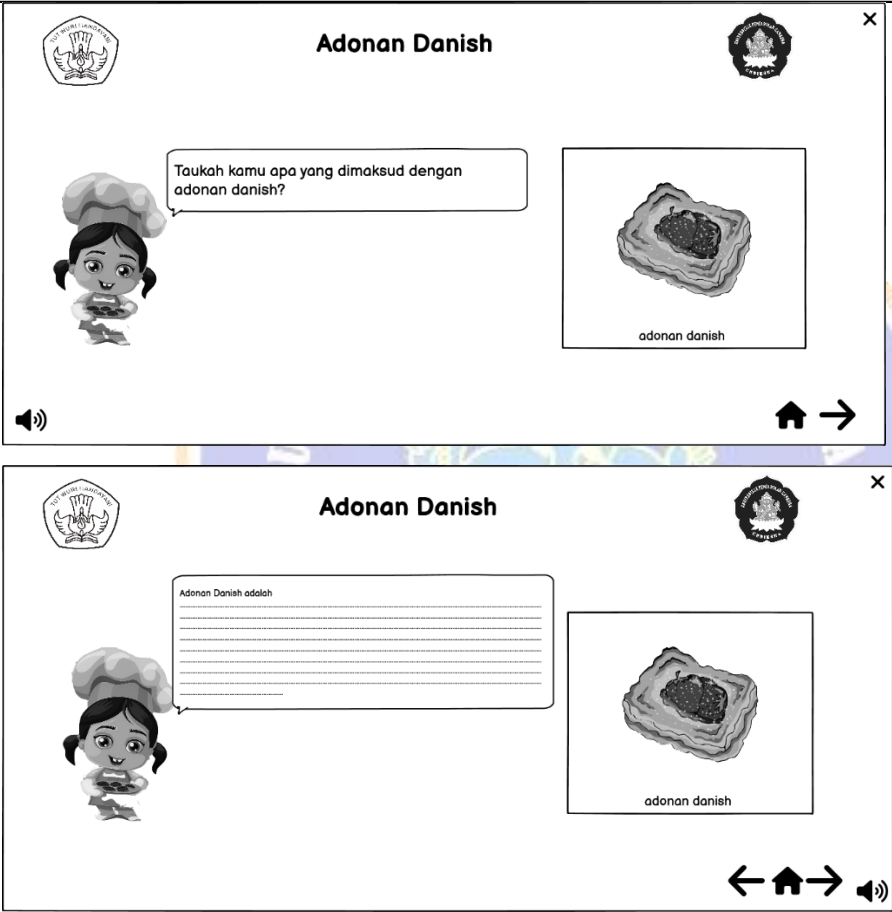
No	Nama <i>Scane</i>	Gambar <i>Scane</i>	Keterangan
1	Opening / Pendahuluan		• <i>Opening</i> berupa video bumper/ Intro • setelah intro tampil, pengguna dapat menekean tomlol Mulai (Fitur Kontrol Menu) untuk masuk ke halaman berikutnya • terdapat icon volume untuk mengatur volume suara music • Teknologi: <i>Adobe Captivate</i> untuk membuat interaktivitas (Sebagai wadah). <i>Adobe Premiere</i> untuk membuat video Bumper intro (berisikan nama konten dan logo)

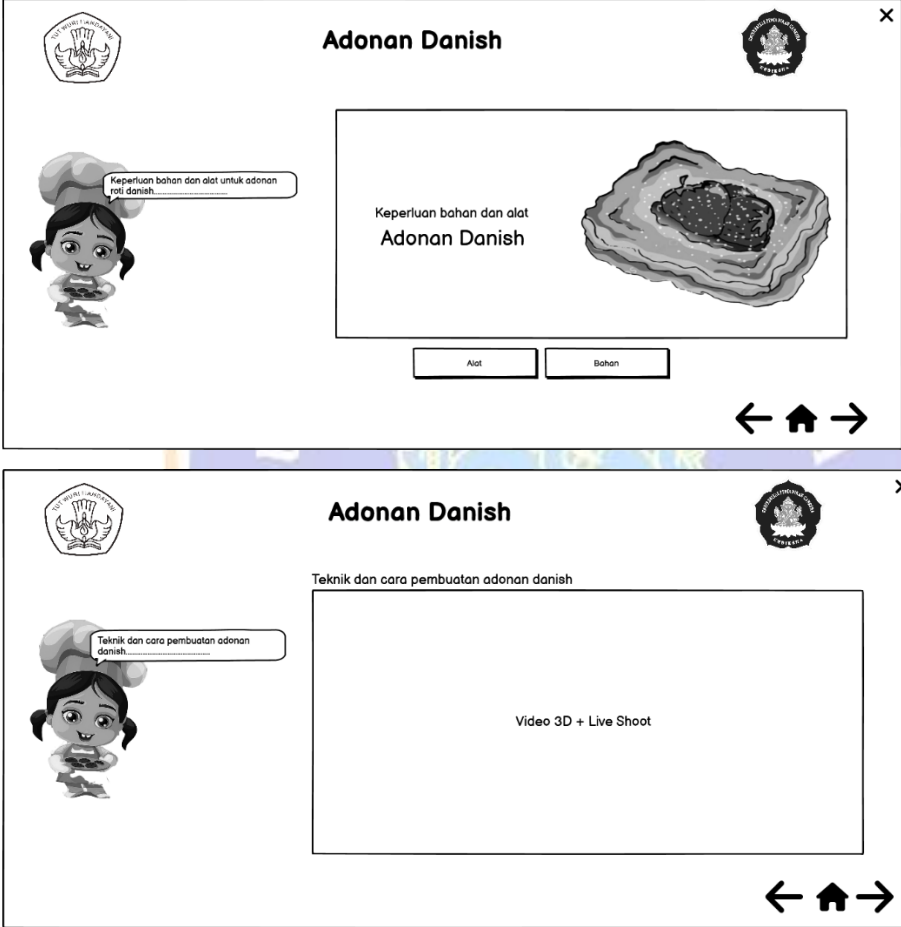
No	Nama <i>Scane</i>	Gambar <i>Scane</i>	Keterangan
2	Halaman Masuk Konten Pembelajaran Interaktif		• Terdapat karakter animasi (Fitur <i>Character</i>) yang menyapa dan memandu pengguna • Disini pengguna dapat mengisi nama dan NIM setelah itu klik tombol masuk untuk menuju menu selanjutnya • Terdapat icon <i>close</i> yang berada pada pojok kanan atas untuk keluar, dan icon volume untuk mengatur volume suara music

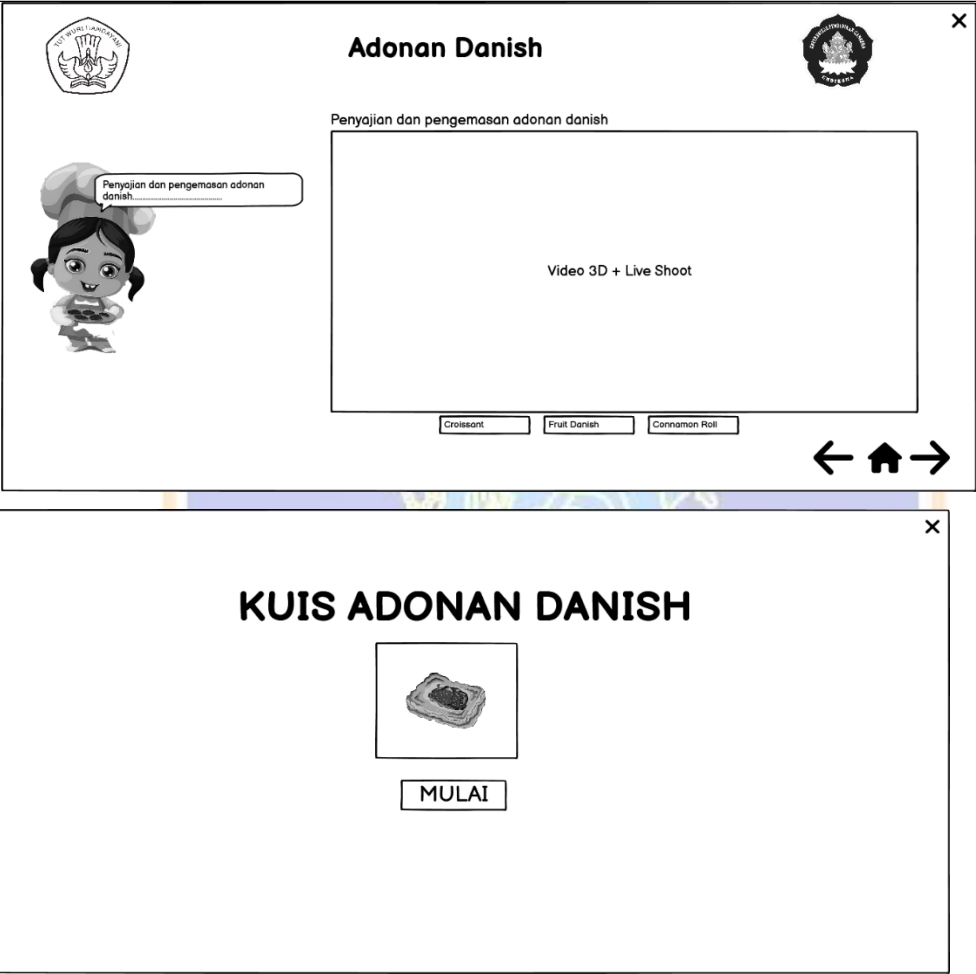
No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
3	Menu Utama		Pada Scane Menu Utama, akan menampilkan menu Petunjuk, Indikator, Materi dan Evaluasi. Terdapat juga gambar karakter, gambar background, dan terdapat icon volume/suara, dan terdapat logo
4	Petunjuk		Pada scanne petunjuk terdapat penjelasan terkait petunjuk dari fungsi tombol yang ada, pada tampilannya terdapat logo intansi

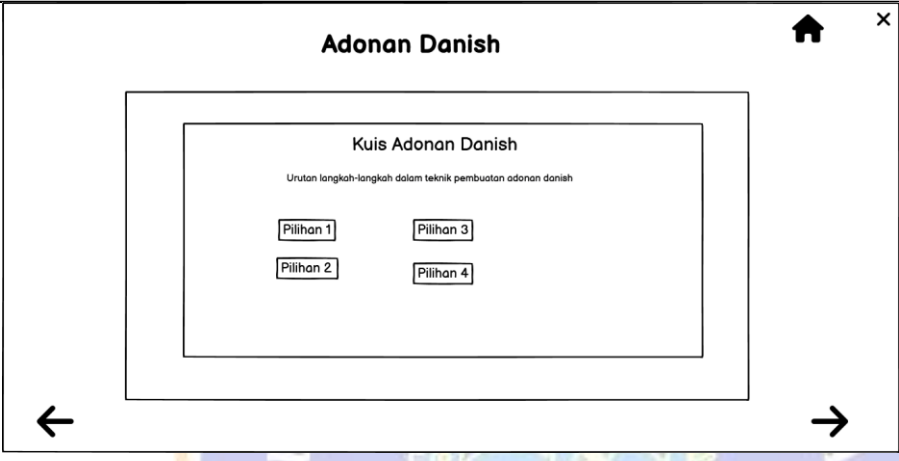
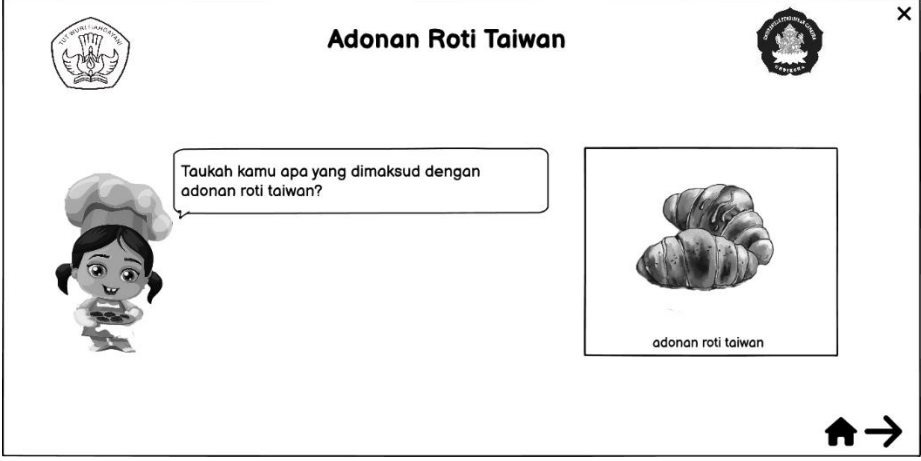
No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
5	Indikator		Pada <i>scane</i> Indikator akan terdapat penjelasan mengenai Indikator yang harus dicapai. Dalam tampilan <i>scane</i> indikator terdapat <i>Icon Home, Close, Volume</i>
6	Materi		Pada <i>scane</i> Materi, akan menampilkan menu utama dari <i>bakery</i> , terdapat 2 materi yang ditampilkan yaitu, Materi Adonan Dansih dan Adonan Roti Taiwan. Pengguna dapat memilih icon untuk masuk ke sub materi

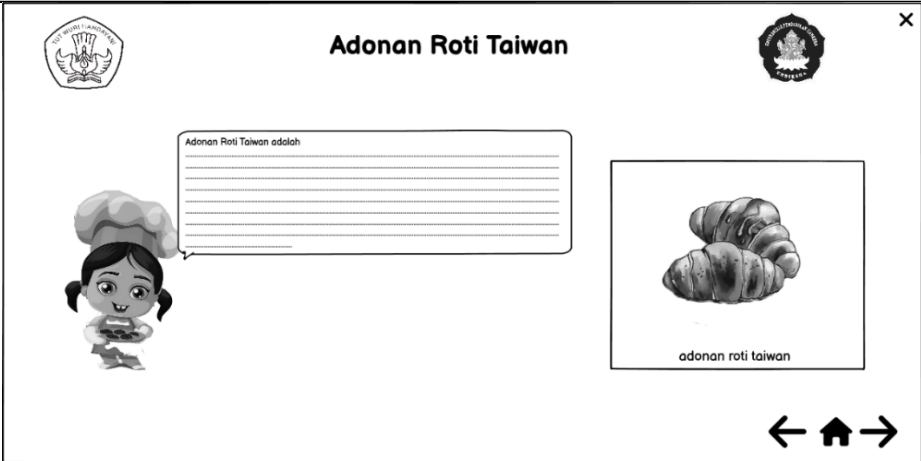
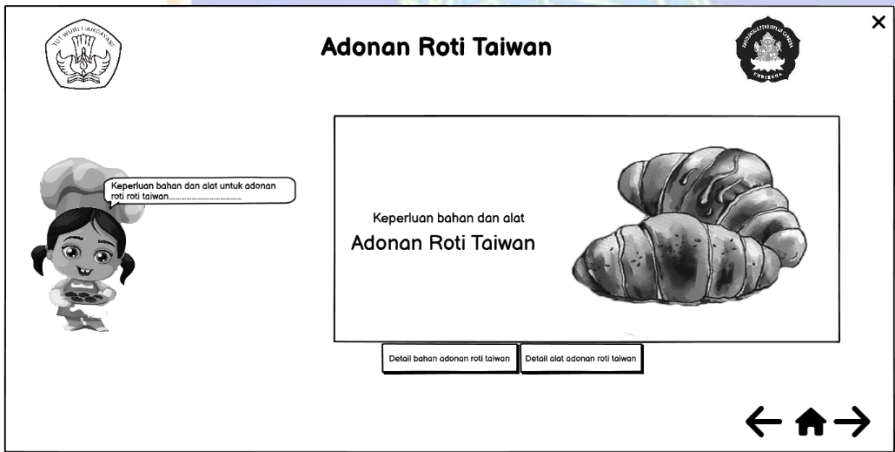
No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
7	Evaluasi		Pada <i>scane</i> evaluasi, akan menampilkan kuis yang dapat dikerjakan oleh pengguna. Terdapat 2 jenis kuis yang bisa dikerjakan oleh pengguna yaitu kuis pilihan ganda dan kuis <i>Drag & Drop</i>. Pengguna dapat memilih icon untuk masuk ke halaman kuis. Pada tampilan menu evaluasi juga terdapat <i>Icon Home, Close, Volume</i>
8	Sub Materi (Adonan <i>Danish</i>)		Pada <i>Scane</i> Sub Materi (Adonan <i>Danish</i>), akan menampilkan materi pengertian adonan dansih, kegunaan alat dan bahan

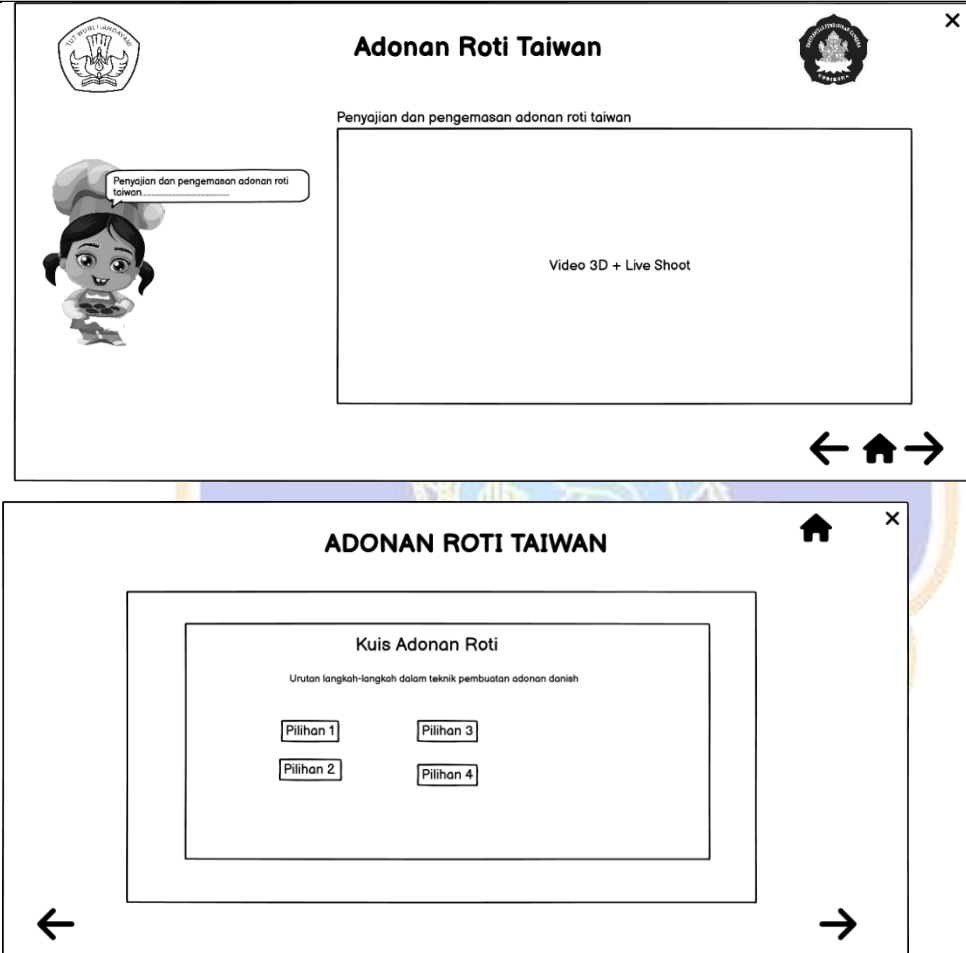
No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
		 The image displays two screenshots of a 3D+ Live shots application interface for 'Adonan Danish'. Both screenshots feature a chef character on the left and a 3D model of a danish dough on the right, labeled 'adonan danish'. The top screenshot shows a speech bubble from the chef asking 'Taukah kamu apa yang dimaksud dengan adonan danish?'. The bottom screenshot shows a text input field with the prompt 'Adonan Danish adalah' for the user to provide a definition. Navigation icons (home, back, forward, volume) are visible at the bottom of each screenshot.	yang akan digunakan pada pembuatan adonan dansih, dan terdapat teknik pembuatan dan pengemasan adonan <i>Danish</i>, akan muncul pada penyajian materinya. Konten yang akan ditampilkan berupa animasi 3D+ Live shots sebagai penjelas materi atau video tutorial. Pada konten tersebut pengguna dapat melakukan pengamatan materi teknik pembuatan dan pengemasaan adonan dalam bentuk video pembelajaran. Setelah mempelajari materi yang

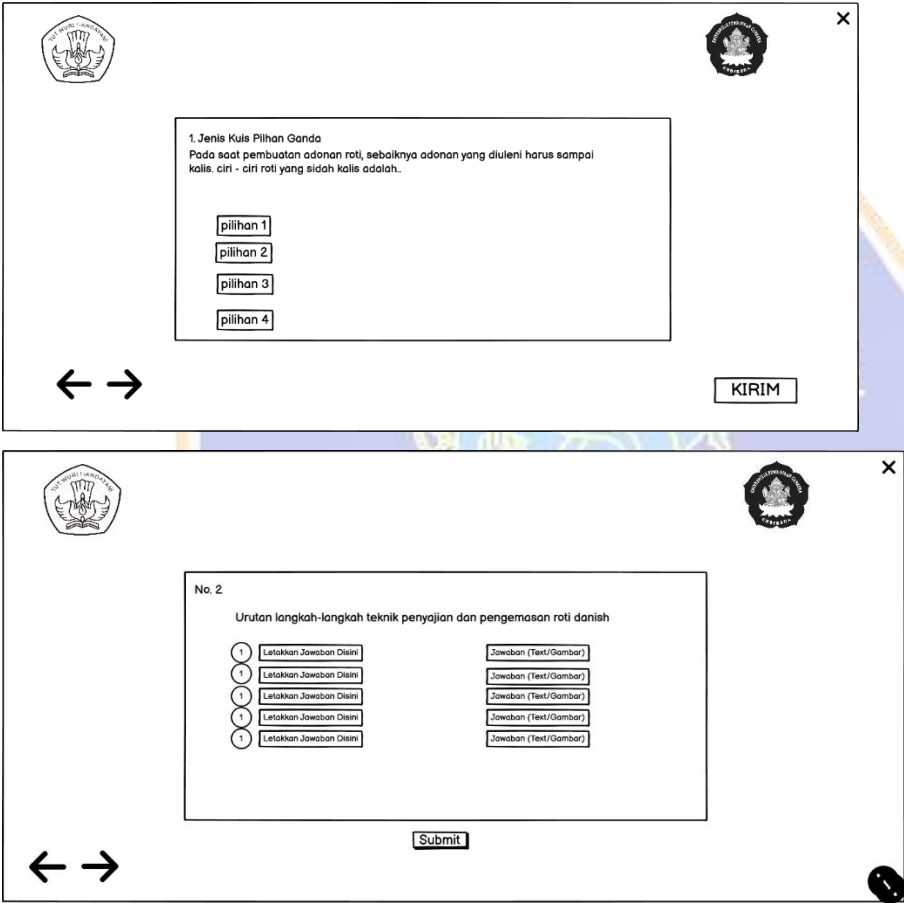
No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
			terdapat pada konten, pengguna akan diminta untuk menjawab sebuah kuis sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Hal tersebut berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman pengguna terhadap materi yang disajikan. Apabila pengguna menjawab dengan benar kuis, maka bisa lanjut ke materi berikutnya, jika sebaliknya pengguna dapat mengulang materi tersebut. Dalam Scane Sub Materi ini terdapat <i>Icon Close, Home, Volume, dan Icon next</i>.

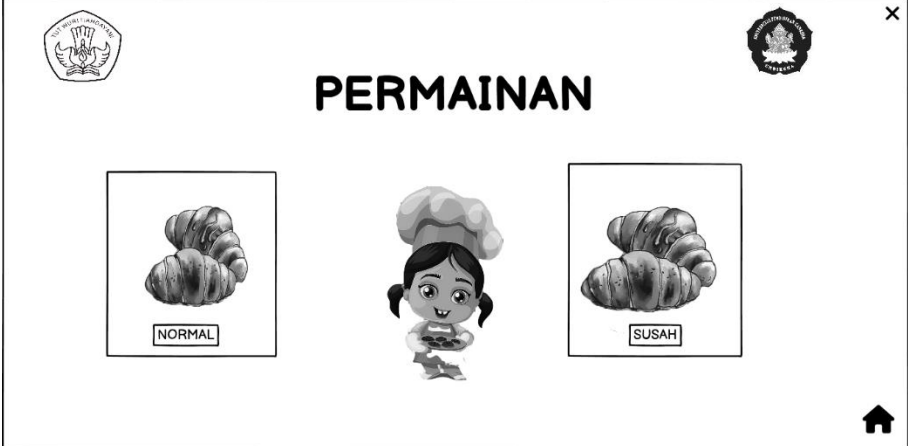
No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
			

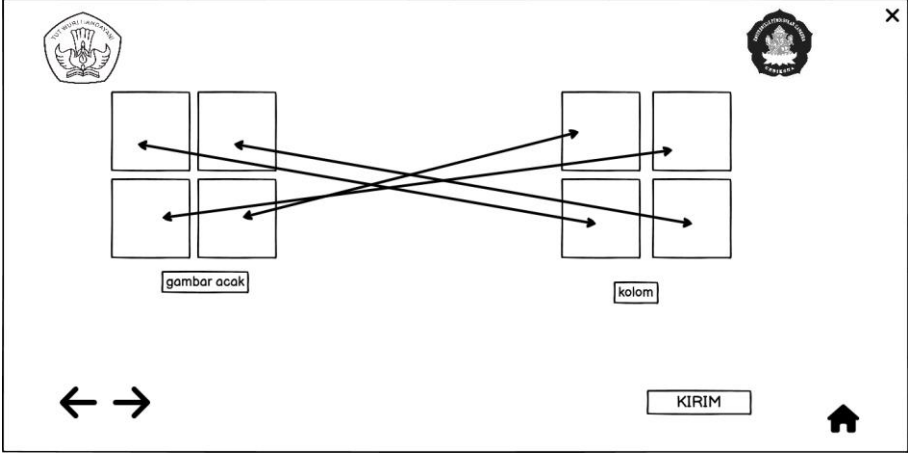
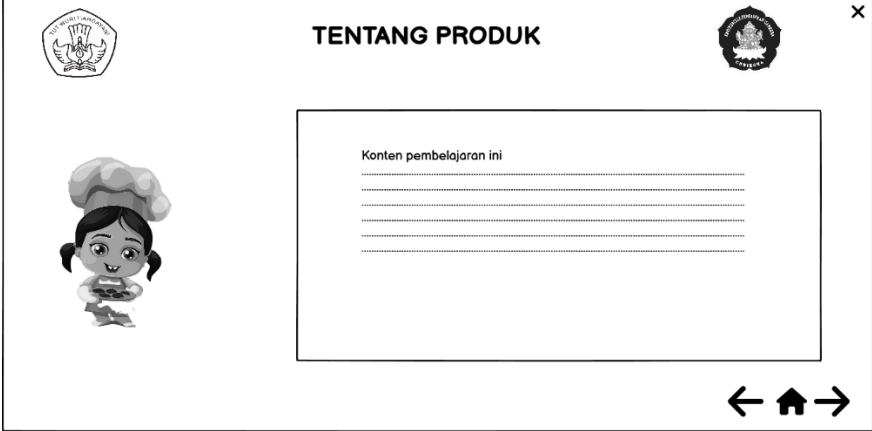
No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
		 The screenshot shows a quiz interface titled "Adonan Danish". Inside a central box, it says "Kuis Adonan Danish" and "Urutan langkah-langkah dalam teknik pembuatan adonan daniish". Below this are four buttons labeled "Pilihan 1", "Pilihan 2", "Pilihan 3", and "Pilihan 4". Navigation arrows (back, forward, home) are visible around the quiz box.	
9	Sub Materi (Adonan Roti Taiwan)	 The screenshot shows a quiz interface titled "Adonan Roti Taiwan". On the left, a cartoon chef character asks, "Taukah kamu apa yang dimaksud dengan adonan roti taiwan?". On the right, there is an image of a croissant labeled "adonan roti taiwan". Navigation arrows (back, forward, home) are visible at the bottom right.	Pada Scane Sub Materi (Adonan Roti Taiwan), akan menampilkan materi pengertian adonan Roti Taiwan, kegunaan alat dan bahan yang akan digunakan pada pembuatan adonan Roti Taiwan, dan terdapat teknik pembuatan dan

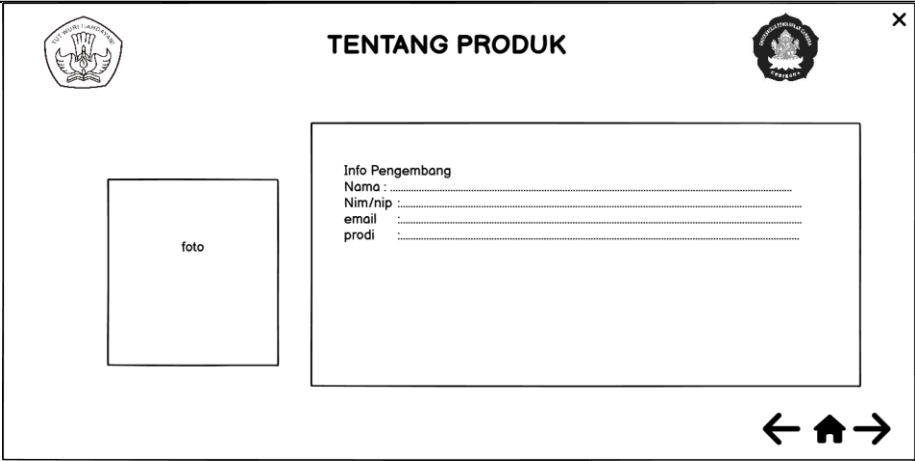
No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
		 	pengemasan adonan Roti Taiwan, akan muncul pada penyajian materinya. Konten yang akan ditampilkan berupa animasi 3D+ Live shots sebagai penjelas materi atau video tutorial. Pada konten tersebut pengguna dapat melakukan pengamatan materi teknik pembuatan dan pengemasan adonan dalam bentuk video pembelajaran. Setelah mempelajari materi yang terdapat pada konten, pengguna akan diminta untuk menjawab sebuah

No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
		 The figure displays two screenshots of an AR application interface. The top screenshot, titled "Adonan Roti Taiwan", features a 3D model of a person in a chef's hat on the left, with a speech bubble containing the text "Penyajian dan pengemasan adonan roti taiwan". To the right of the model is a large rectangular area labeled "Video 3D + Live Shoot". Navigation icons (back, home, forward) are visible at the bottom right. The bottom screenshot, titled "ADONAN ROTI TAIWAN", shows a quiz interface titled "Kuis Adonan Roti" with the subtitle "Urutan langkah-langkah dalam teknik pembuatan adonan danielah". It contains four multiple-choice options: "Pilihan 1", "Pilihan 2", "Pilihan 3", and "Pilihan 4". Navigation icons (back, forward) are visible at the bottom left.	kuis ssuai dengan materi yang telah dipelajari. Hal tersebut berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman pengguna terhadap mateeri yang disajikan. Apabila pengguna menjawab dengan benar kuis, maka bisa lanjut ke materi berikutnya, jika sebaliknya pengguna dapat mengulang materi tersebut. Dalam Scane Sub Materi ini terdapat <i>Icon Close</i>, <i>Home</i>, <i>Volume</i>, dan <i>Icon next</i>.

No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
10	Sub Evaluasi	 The image displays two screenshots of a quiz application interface. The top screenshot shows a multiple-choice question (No. 1) about the ingredients of rotan (bamboo) dough. The question text is: "1. Jenis Kula Pilihan Ganda Pada saat pembuatan adonan roti, sebaiknya adonan yang diuleni harus sampai kalis. ciri - ciri roti yang sudah kalis adalah..". There are four options: "pilihan 1", "pilihan 2", "pilihan 3", and "pilihan 4". A "KIRIM" button is visible at the bottom right. The bottom screenshot shows a sequence question (No. 2) about the steps of rotan dish preparation. The question text is: "No. 2 Urutan langkah-langkah teknik penyajian dan pengemasan roti danish". There are five numbered steps, each with a "Letakkan Jawaban Disini" (Place Answer Here) label. To the right of each step is a "Jawaban (Text/Gambar)" (Answer (Text/Image)) input field. A "Submit" button is visible at the bottom center. Both screenshots feature logos of PTSP and PTSP-TEKNIK in the top corners and navigation arrows (left and right) at the bottom left.	Menu evaluasi apabila diklik akan menampilkan halaman evaluasi, pada menu evaluasi terdapat halaman awal yang berisikan tombol masuk, setelah mengklik tombol masuk pengguna akan diarahkan ke bagian soal evaluasi yang terdiri dari dua jenis yaitu pilihan ganda dan <i>maintance</i> yang masing-masing kategori ada 5 soal, total soal ada 10. Pada evaluasi ini soal-soalnya tidak jauh dari materi yang sudah dipelajari. Setelah menjawab soal evaluasi

No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
			pengguna akan diarahkan ke halaman skor atau nilai yang menampilkan nilai yang pengguna peroleh serta dapat melakukan review soal.
11	Permainan		Menu <i>permainan</i> ketika diklik akan menampilkan halaman menu <i>mini</i> , pada halaman ini terdapat 2 (dua) level permainan yaitu normal dan <i>hard</i> . Permainan ini yaitu pazzle, pada halaman <i>mini game</i> terdapat halaman petunjuk permainan, dan halaman permainan yang harus diselesaikan.

No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
			
12	Tentang Produk		Menu <i>tentang produk</i> apabila diklik akan menampilkan halaman tentang produk konten pembelajaran interaktif, dan info pengembang, pembimbing 1 dan pembimbing 2.

No	Nama Scane	Gambar Scane	Keterangan
			

Lampiran 6 Kisi -Kisi Angket Uji Ahli Isi

KISI – KISI ANGKET UJI AHLI ISI

Angket ahli isi ini dibuat untuk mengetahui kualitas isi dari materi pembelajaran pada konten pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini digunakan oleh ahli isi untuk meninjau dari beberapa aspek yaitu (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan, (3) penyajian dan (4) evaluasi. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	1, 2
		Kemudahan instruksi dan keaktualan materi	3
		Kelengkapan Refrensi	4
		Keterbaharuan materi	5
		Konseptualisasi materi dengan sumber belajar	6
2	Kebahasaan	Keterbacaan	7
		Kejelasan	8
		Bahasa	9, 10
3	Penyajian	Kejelasan uraian	11
		Kemampuan penyajian	12
		Urutan penyajian	13
		Interaktivitas	14
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar dan video pembelajaran	15, 16, 17
		Kesesuaian cakupan isi materi	18
4	Evaluasi	Kesesuaian jenis tes	19
		Kesesuaian jumlah soal / butir soal	20
		Umpan balik soal	21
		Ketepatan konci jawaban	22

Lampiran 7 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI
KULINER UNDIKSHA

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.		
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.		
3.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif		
4.	Refrensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas		
5.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajran		
6.	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar		
B. Kebahasaan			
7.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
8.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif		
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif		
10.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.		
C. Penyajian			
11	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif		
12	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik, mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada dosen		
13	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif.		
14	Interaktivitas (stimulus dan respon)		
15	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif.		
16	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif		
17	Kesesuaian ilustrasi video atau simulasi pembelajaran dengan materi.		
18	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif.		
D. Evaluasi			
19	Kesesuaian jenis tes atau latihan yang digunakan pada setiap kegiatan belajar		
20	Kesesuaian jumlah soal tes dengan tujuan pembelajaran		
21	Ketepatan pemberian feedback atas jawaban pengguna sebagai umpan balik soal tes		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
22	Ketepatan konci jawaban sesuai dengan runtutan soal yang disajikan		

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....



Singaraja,

Penilai,

Lampiran 8 Hasil Angket Uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
VOKASIONAL SENI KULINER UNDIKSHA

Hari/Tanggal : Rabu, 7 September 2022

Validator : COKORDA ISRI RAFA MARSI, S.Pd, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
3.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
4.	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
5.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran	✓	
6.	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	
B. Kebahasaan			
7.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
8.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran	✓	

	interaktif		
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
10.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
C. Penyajian			
11	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik, mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada dosen	✓	
13	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
14	Interaktivitas (stimulus dan respon)	✓	
15	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
16	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
17	Kesesuaian ilustrasi video atau simulasi pembelajaran dengan materi.	✓	
18	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
D. Evaluasi			
19	Kesesuaian jenis tes atau latihan yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
20	Kesesuaian jumlah soal tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
21	Ketepatan pemberian feedback atas jawaban pengguna sebagai umpan balik soal tes	✓	
22	Ketepatan konci jawaban sesuai dengan runtutan soal yang disajikan	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

Disesuaikan dg masukan

Singaraja, 1 September 2022

Penilai,



Cokorda Istri Raka Marsini, S. Pd, N. Pd

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
VOKASIONAL SENI KULINER UNDIKSHA

Hari/Tanggal : Rabu, 7 September 2022

Validator : Dr. I. A. PT. HEMY EKAYANI, M.Pd

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.		✓
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
3.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
4.	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
5.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran	✓	
6.	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	
B. Kebahasaan			
7.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif		✓
8.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran	✓	

	interaktif		
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
10.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
C. Penyajian			
11	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik, mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada dosen	✓	
13	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
14	Interaktivitas (stimulus dan respon)	✓	
15	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
16	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
17	Kesesuaian ilustrasi video, atau simulasi pembelajaran dengan materi.	✓	
18	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
D. Evaluasi			
19	Kesesuaian jenis tes atau latihan yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
20	Kesesuaian jumlah soal tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
21	Ketepatan pemberian feedback atas jawaban pengguna sebagai umpan balik soal tes	✓	
22	Ketepatan konci jawaban sesuai dengan runtutan soal yang disajikan	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

Kebahasaan seperti penulisan kata, istilah dalam
Dunia pastry & bakery.
Luangkan ruang pembelajaran keterampilan &
uraian kinerja.

Singarja, 7 September 2022.

Penilai,


Dr. L. A. P. Herry Ekayoni, M.P.

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
VOKASIONAL SENI KULINER UNDIKSHA

Hari/Tanggal : *Rabu, 7 September 2022*

Validator : *COKORDA ISRI RAFA MARSI, S.Pd, M.Pd.*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
3.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
4.	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
5.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran	✓	
6.	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	
B. Kebahasaan			
7.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
8.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran	✓	

	interaktif		
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
10.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
C. Penyajian			
11	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik, mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada dosen	✓	
13	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
14	Interaktivitas (stimulus dan respon)	✓	
15	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
16	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
17	Kesesuaian ilustrasi video atau simulasi pembelajaran dengan materi.	✓	
18	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
D. Evaluasi			
19	Kesesuaian jenis tes atau latihan yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
20	Kesesuaian jumlah soal tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
21	Ketepatan pemberian feedback atas jawaban pengguna sebagai umpan balik soal tes	✓	
22	Ketepatan konci jawaban sesuai dengan runtutan soal yang disajikan	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

Layak (lanjutan)

Singarja, 7 September 2022

Penilai,


Eok Istria Raka Marsih

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
VOKASIONAL SENI KULINER UNDIKSHA

Hari/Tanggal : Jumat, 9 September 2022

Validator : Dr. I. A. PT. HEMY EKAYANIM, Pd

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
3.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
4.	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
5.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran	✓	
6.	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	
B. Kebahasaan			
7.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
8.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran	✓	

	interaktif		
9.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
10.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
C. Penyajian			
11	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik, mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada dosen	✓	
13	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
14	Interaktivitas (stimulus dan respon)	✓	
15	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
16	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
17	Kesesuaian ilustrasi video, atau simulasi pembelajaran dengan materi.	✓	
18	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
D. Evaluasi			
19	Kesesuaian jenis tes atau latihan yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
20	Kesesuaian jumlah soal tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
21	Ketepatan pemberian feedback atas jawaban pengguna sebagai umpan balik soal tes	✓	
22	Ketepatan konci jawaban sesuai dengan runtutan soal yang disajikan	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

Konten pembelajaran sudah baik dan layak digunakan.

Singaraja, 9 September 2022

Penilai,


Dr. I.A.Pt. Hemy Ekayani, M.Pd.

Lampiran 9 Kisi -Kisi Angket Uji Ahli Media Dan Desain

KISI – KISI ANGKET AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas dari konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan konten pembelajaran interaktif, dan (2) interaktifitas, (3) Karakteristik Peserta Didik, (4) Evaluasi Kisi-kisi instrument yang akan digunakan dalam uji ahli media ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Komponen	Indikator	No soal
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2, 3, 4, 5
		Kesesuaian penggunaan warna	6, 7
		Grafis	8, 9, 10
2	Karakteristik Peserta didik	Kemampuan Intelektual	11
		Gaya belajar	12
		Jenjang Pendidikan	13
		Perkembangan sosial – emosional	14
		Motivasi belajar	15
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	16, 17
		Kelengkapan fitur	18, 19
4	Evaluasi	Kesesuaian jenis tes	20
		Kesesuaian rubrik penilaian	21
		Kesesuaian jumlah soal / butir tes	22
		Ketepatan kunci jawaban	23
		Umpan balik soal	24

Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Media dan Desain

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI
KULINER UNDIKSHA

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan		
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan		
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul		
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi		
5.	Keaktuakesesuaian perataan paragraph teks		
6.	Keserasian komposisi warna pada gambar dan animasi		
7.	Keserasian warna background dengan huruf		
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif		
9.	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif		
10.	Kualitas gambar dan animasi yang digunakan		
B. Karakteristik Peserta Didik			
11.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik		
12.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	TidakSesuai
13.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik		
14.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif frngan perkembangan sosial – emosional peserta didik		
15.	Konten pembelajaran interaktif dapat menambah motivasi belajar peserta didik		
C. Interaktivitas			
16.	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi dan kuis		
17.	Kemudahan dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif		
18.	Kemudahan dalam penilaian kuis		
19.	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif		
D. Evaluasi			
20.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar		
21.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian		
22.	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran		
23.	Ketepatan konci jawaban		
24.	Umpan balik soal tes		

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

.....
.....
.....
.....
.....

Singarja,

Penilai,

.....



Lampiran 11 Hasil Angket Uji Ahli Media dan Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
VOKASIONAL SENI KULINER UNDIKSHA**

Hari/Tanggal : Selasa, 30 Agustus 2022
Validator : I Nengah Eko Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5.	Keaktuakesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6.	Keserasian komposisi warna pada gambar dan animasi	✓	
7.	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	✓	
9.	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	✓	
10.	Kualitas gambar dan animasi yang digunakan	✓	
B. Karakteristik Peserta Didik			
11.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
12.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓	

13.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓	
14.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif frngan perkembangan sosial – emosional peserta didik	✓	
15.	Konten pembelajaran interaktif dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	
C. Interaktivitas			
16.	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi dan kuis	✓	
17.	Kemudahan dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
18.	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
19.	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
D. Evaluasi			
20.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
21.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
22.	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
23.	Ketepatan konci jawaban	✓	
24.	Umpan balik soal tes	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

- Sesuaikan warna tombol dengan background
- Sesuaikan ukuran font
- Kontras isi masing-masing warna

Singaraja, 30 Agustus 2022

Penilai,

I. Nengsih Eka Mertayasa, S.Pd., Mpd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
VOKASIONAL SENI KULINER UNDIKSHA**

Hari/Tanggal : Selasa, 30 Agustus 2022

Validator : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan		✓
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5.	Keaktuakesesuaian perataan paragraph teks		✓
6.	Keserasian komposisi warna pada gambar dan animasi	✓	
7.	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	✓	
9.	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	✓	
10.	Kualitas gambar dan animasi yang digunakan	✓	
B. Karakteristik Peserta Didik			
11.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
12.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓	

13.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓	
14.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif frngan perkembangan sosial – emosional peserta didik	✓	
15.	Konten pembelajaran interaktif dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	
C. Interaktivitas			
16.	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi dan kuis	✓	
17.	Kemudahan dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
18.	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
19.	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
D. Evaluasi			
20.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar		✓
21.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
22.	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
23.	Ketepatan konci jawaban	✓	
24.	Umpan balik soal tes	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

- Background music dgn background video diperbaiki
- Ukuran font diperbaiki
- Logo diperbaiki → posisi

Singaraja, 20 Agustus 2022

Penilai,


Ketua Andika Pradyana, SPd, MPd

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
VOKASIONAL SENI KULINER UNDIKSHA**

Hari/Tanggal : Senin, 5 September 2022

Validator : Nenguh Eka Mentayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5.	Kesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6.	Keserasian komposisi warna pada gambar dan animasi	✓	
7.	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	✓	
9.	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	✓	
10.	Kualitas gambar dan animasi yang digunakan	✓	
B. Karakteristik Peserta Didik			
11.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
12.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓	

13.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓	
14.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif frngan perkembangan sosial – emosional peserta didik	✓	
15.	Konten pembelajaran interaktif dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	
C. Interaktivitas			
16.	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi dan kuis	✓	
17.	Kemudahan dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
18.	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
19.	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
D. Evaluasi			
20.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
21.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
22.	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
23.	Ketepatan konci jawaban	✓	
24.	Umpan balik soal tes	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

Siswa saran sudah dikerjakan dengan baik

Singarja, 5 September 2022

Penilai,



I. Widyah. Ek. Makarya, S. Pd., M. Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
VOKASIONAL SENI KULINER UNDIKSHA**

Hari/Tanggal : *Senin, 5 September 2022*

Validator : *I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2.	Ketetapan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5.	Kesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6.	Keserasian komposisi warna pada gambar dan animasi	✓	
7.	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
8.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	✓	
9.	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	✓	
10.	Kualitas gambar dan animasi yang digunakan	✓	
B. Karakteristik Peserta Didik			
11.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
12.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓	

13.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓	
14.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif frngan perkembangan sosial – emosional peserta didik	✓	
15.	Konten pembelajaran interaktif dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	
C. Interaktivitas			
16.	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi dan kuis	✓	
17.	Kemudahan dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
18.	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
19.	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
D. Evaluasi			
20.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
21.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
22.	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
23.	Ketepatan konci jawaban	✓	
24.	Umpan balik soal tes	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

Singarja, 5 September 2022

Penilai,


I Ketut Andika Pradnyana

Lampiran 12 Kisi -Kisi angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan

KISI-KISI ANGKET UJI PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Uji coba perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan-kesalahan yang tampak di dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna konten pembelajaran interaktif. Kemudian, uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna, Selanjutnya yaitu uji cobalapangan, uji coba lapangan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No Soal
1	Penyajian Materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	Interaktivitas	<i>Usability</i> atau kemudahan pengguna	4,8
		Fitur	7,14
3	Tampilan	Ilustrasi, gambar	1,5
4	Pembelajaran	Manfaat	9,15,17,18
		Motivasi	3,11,13,19,20
		Ketertarikan penggunaan konten pembelajaran interaktif	10,12

Lampiran 13 Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI
KULINER UNDIKSHA

A. Materi Mata Kuliah *Bakery*

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan

No	Judul materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas

2. Kesalahan Ketik

No	Judul materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas

3. Kata-kata yang sulit dipahami dan memerlukan penjelasan tambahan

No	Judul materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas

4. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah

No	Judul materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas

--	--	--	--	--

5. Kesalahan penggunaan tanda baca

No	Judul materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas

Hal – hal yang perlu diperbaiki



ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI
KULINER UNDIKSHA

Pengantar

Pernyataan – pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha/

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur – jujur.

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju	2 = Tindak Setuju
4 = Setuju	1 = Sangat Tidak Setuju
3 = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik					
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif					
5	Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik					
8	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket					
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar					
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif					

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkompok					
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif					
17	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/ Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

.....

Lampiran 14 Hasil Angket Uji Coba Perorangan



ANGKET UJI COBA PERORANGAN

Petunjuk:

- Bacalah setiap butir soal pertanyaan dengan baik
- Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
- Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
- Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan
- Sertakanlah dokumentasi pada saat menggunakan konten pembelajaran interaktif

Nama dan foto yang terkait dengan Akun Google Anda akan direkam saat Anda mengupload file dan mengirim formulir ini. Alamat email Anda bukan bagian dari respons Anda.

*** Wajib**

Contoh Dokumentasi Saat Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif



Nama Lengkap *

Mohamad Ade Rizky

NIM

1915081010

Semester *

7

Dokumentasi saat menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif *

 WhatsApp Image... X

Pertanyaan

Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Sangat Setuju
Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju
Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju
Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ Sangat Setuju	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Sangat Setuju
Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ Sangat Setuju	
Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ Sangat Setuju	
Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju	
Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar * 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju	
Saran/Komentar * Menurut saya, konten pembelajaran interaktif i	

Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan

No	Pertanyaan	Skor		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	5	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	5
5	Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	4
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	5	5	5
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	5	4
8(-)	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	2	3	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	5	5
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung	5	5	5
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	5
12(-)	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket	4	3	3
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	5	5	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	5	5
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	5
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	3	3	4
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	3	3
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	4	3
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5
Jumlah Per-Responden		91	91	89
Jumlah seluruh Item Angket x bobot tertinggi		100		
Jumlah seluruh Item Angket x bobot terendah		20		
Persentase per-subjek (%)		91%	91%	89%
persentase keseluruhan subjek (%)		90,33333333		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Baik/Sangat Valid		

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	3	0	0	0	0
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	3	0	0	0	0
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	3	0	0	0	0
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	3	0	0	0	0
5	Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	2	0	0	0	0
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	3	0	0	0	0
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	2	0	0	0	0
8(-)	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	0	1	1	1	0
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	3	0	0	0	0
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung	3	0	0	0	0
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	3	0	0	0	0
12(-)	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket	0	1	2	0	0
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	2	1	0	0	0
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	3	0	0	0	0

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkompok	3	0	0	0	0
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	0	1	2	0	0
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	0	1	2		
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	0	1	2	0	0
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	3	0	0	0	0
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	3	0	0	0	0



Lampiran 16 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI
KULINER UNDIKSHA

Pengantar

Pernyataan – pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha/

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur – jujur.

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju	2 = Tindak Setuju
4 = Setuju	1 = Sangat Tidak Setuju
3 = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik					
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu					

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	menarik minat peserta didik untuk belajar					
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif					
5	Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik					
8	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket					
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar					

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif					
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berompok					
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif					
17	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/ Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

.....

Lampiran 17 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Jawaban tidak dapat diedit

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Petunjuk:
 1. Bacalah setiap butir soal pertanyaan dengan baik
 2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
 3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
 4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan
 5. sertakanlah dokumentasi pada saat menggunakan konten pembelajaran interaktif

* Wajib

Contoh Dokumentasi Saat Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif



Nama Lengkap *

Sulistia ningsih

NIM *

1915081026

Semester *

7

Dokumentasi Saat Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif *

IMG-20220912-...

Pertanyaan

Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkompek *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Konten pembelajaran interaktif kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Saran/Komentar *

Bagus

Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	Contoh “ contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	5	5	2	5	5	3	1	2

No	Pertanyaan	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	5	5	5	5	1	5	5	2	1	2
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkompok	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	5	5	5	5	1	5	5	2	1	1
17	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	5	5	1	5	5	2	1	1

No	Pertanyaan	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	5	5	1	5	5	3	1	1
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
Jumlah Per-Responden		98	100	100	100	80	100	100	81	80	81
Jumlah seluruh Item Angket x bobot tertinggi		100									
Jumlah seluruh Item Angket x bobot terendah		20									
Persentase per-subjek (%)		98%	100%	100%	100%	80%	100%	100%	81%	80%	81%
persentase keseluruhan subjek (%)		93%									
Kriteria Keseluruhan		SANGAT BAIK/SANGAT VALID									

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STT
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	10	0	0	0	0
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	10	0	0	0	0
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	10	0	0	0	0
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	10	0	0	0	0
5	Contoh “ contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	8	2	0	0	0
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	9	1	0	0	0
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	10	0	0	0	0
8	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	6	0	1	2	1
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	10	0	0	0	0
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung	10	0	0	0	0
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	10	0	0	0	0
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	6	0	0	2	2

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STT
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	8	2	0	0	0
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	8	2	0	0	0
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkompon	9	1	0	0	0
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	6	0	0	1	3
17	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	6	0	0	1	3
18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	6	0	1	0	3
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	9	1	0	0	0
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	9	1	0	0	0

Lampiran 19 Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI
KULINER UNDIKSHA

Pengantar

Pernyataan – pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba Lapangan terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha/

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur – jujur.

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju	2 = Tindak Setuju
4 = Setuju	1 = Sangat Tidak Setuju
3 = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik					
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu					

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	menarik minat peserta didik untuk belajar					
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif					
5	Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik					
8	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket					
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar					

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif					
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berompok					
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif					
17	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/ Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

.....

Lampiran 20 Hasil Angket Uji Coba Lapangan

Jawaban tidak dapat diedit

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

Petunjuk:
 1. Bacalah setiap butir soal pertanyaan dengan baik
 2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
 3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
 4. pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan
 5. sertakanlah dokumentasi pada saat menggunakan konten pembelajaran interaktif

* Wajib

Contoh Dokumentasi Saat Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif



Nama Lengkap *

Nurhayati Anggraini Saputri

NIM *

2015081014

Semester *

5

Dokumentasi Saat Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif *

IMG-20220924...

Pertanyaan

Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif *

Sangat Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju

Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket *

Sangat Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju

Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkompon *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif *

Sangat Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju

Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Tidak Setuju

Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Tidak Setuju

Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Saran/Komentar *

Bagus banget

Lampiran 21 Rekapitulasi Uji Coba Lapangan

No	Pertanyaan	Skor																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	5	3	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4

N o	Pertanyaan	Skor																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4
5	Contoh - contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4

No	Pertanyaan	Skor																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
8 (-)	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5

No	Pertanyaan	Skor																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5
12 (-)	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5

N o	Pertanyaan	Skor																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	atau buku paket																															
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	

No	Pertanyaan	Skor																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5

N o	Pertanyaan	Skor																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5
Jumlah Per-Responden		100	90	87	91	89	84	91	90	90	91	90	93	92	90	93	89	91	91	90	93	88	90	90	89	88	100	89	86	90	87
Jumlah seluruh Item Angket x bobot tertinggi		(20 x 5) = 100																													

No	Pertanyaan	Skor																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	Jumlah seluruh Item Angket x bobot terrendah	(20 x 1) = 20																													
	Persentase per-subjek (%)	100%	61%	81%	85%	89%	72%	71%	72%	74%	69%	90%	93%	92%	90%	93%	89%	91%	91%	90%	93%	88%	90%	90%	89%	88%	100%	89%	86%	90%	87%
	persentase keseluruhan subjek (%)	90,40%																													
	Kriteria Keseluruhan	SANGAT VALID																													

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STT
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	21	8	1	0	0
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	11	19	0	0	0
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	19	11	0	0	0
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	12	18	0	0	0
5	Contoh “ contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	18	12	0	0	0
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	11	19	0	0	0

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STT
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	22	8	0	0	0
8	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	12	18	0	0	0
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	14	16	0	0	0
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung	16	14	0	0	0
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	19	11	0	0	0
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	14	16	0	0	0
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	12	18	0	0	0
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	16	14	0	0	0
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	15	15	0	0	0
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	17	13	0	0	0
17	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	16	14	0	0	0
18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	18	12	0	0	0

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STT
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	14	16	0	0	0
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	16	14	0	0	0



Lampiran 22 Kisi Kisi Angket Respon Pendidik

KISI – KISI ANGKET UJI RESPON PENDIDIK

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon pendidik terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek manfaat. Kisi – kisi angket uji respon pendidik ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	1,2,4,6
		Antusias peserta didik	3, 7, 10
		Pengajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif	5, 8, 9

Lampiran 23 Angket Respon Pendidik

ANGKET RESPON PENDIDIK
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI
KULINER UNDIKSHA

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju	2 = Tindak Setuju
4 = Setuju	1 = Sangat Tidak Setuju
3 = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

NO	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi					
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan <i>powerpoint</i> dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif					
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran					
4	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan					
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik					
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran					

NO	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri					
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran					
9	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi					
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran					

Saran/ Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

.....

Lampiran 24 Hasil Angket Uji Responden Pendidik

ANGKET RESPON PENDIDIK
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASI
DAN SENI KULINER UNDIKSHA

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai
 5 = Sangat Setuju 2 = Tindak Setuju
 4 = Setuju 1 = Sangat Tidak Setuju
 3 = Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

NO	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi	✓				
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan <i>powerpoint</i> dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif		✓			
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	✓				
4 (-)	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	✓				
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	✓				
6 (-)	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran		✓			

7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran		✓			
9	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi	✓				
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran	✓				

Saran/ Komentar

.....

Singaraja, 20 September 2022
 Penilai,


 Cokorda Istri Raba Marsiti

Lampiran 25 Kisi Kisi Angket Respon Peserta Didik

KISI – KISI ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon pendidik terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan, (2) manfaat. Dan (3) sistematis Kisi – kisi angket uji respon pendidik ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1, 15
2	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	3, 7, 12
		Motivasi terhadap peserta didik	4, 5, 6, 7, 8, 10
3	Sistematis	Isi Konten	2, 9, 11, 13, 14

Lampiran 26 Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERT DIDIK
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH BAKERY DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI
KULINER UNDIKSHA

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju	2 = Tindak Setuju
4 = Setuju	1 = Sangat Tidak Setuju
3 = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

NO	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik					
2	Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami					
3 (-)	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran					
4	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
5	Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar					
6 (-)	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran					
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar					

NO	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi					
9 (-)	Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi belajar					
10	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dimana saja					
11 (-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terorganisir					
12	Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran					
13 (-)	Tugas/ Latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar					
14 (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata kuliah <i>bakery</i> , karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif					
15	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah <i>bakery</i>					

Saran/ Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

Lampiran 27 Hasil Angket Uji Responden Peserta Didik

Jawaban tidak dapat diedit

UJI RESPONDEN PESERTA DIDIK

Petunjuk:
 1. Bacalah setiap butir soal pertanyaan dengan baik
 2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
 3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
 4. pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan

* Wajib

NAMA *
 Muhamad Farhan Yodi Firmansyah

NIM *
 2015081011

SEMESTER *
 5

Pertanyaan

Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik *

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Sangat Setuju

Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami *

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ Sangat Setuju

Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi *

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi belajar *

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dimana saja *

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Sangat Setuju

Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terorganisir *

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Setuju

Tugas/ Latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar *

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya merasa kurang senang dalam belajar mata kuliah bakery, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif *

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah bakery *

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Sangat Setuju

Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Sangat Setuju

Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Sangat Setuju

Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ Sangat Setuju



Lampiran 28 Rekapitulasi Hasil Uji Respons Peserta Didik

NO	Soal pertanyaan	Skor																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
2	Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4
3 (-)	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4
4	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
5	Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4
6 (-)	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
9 (-)	Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi belajar	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5

NO	Soal pertanyaan	Skor																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
10	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dimana saja	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	
11 (-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terorganisir	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	
12	Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
13 (-)	Tugas/ Latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4
14 (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata kuliah <i>bakery</i> , karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
15	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah <i>bakery</i>	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4
Jumlah Skor Per-responden		63	68	67	67	66	68	71	67	66	66	66	66	66	69	67	60	68	69	65	66	64	62	66	64	65	62	64	61	66		
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir soal		5 x 15 = 75																														
jumlah skor terendah ideal		15																														
Mi		45																														
Sdi		10																														
$\bar{x}$		66																														
Kriteria		SANGAT POSITIF / PRAKTIS																														

Lampiran 29 Kisi – kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK

NO	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	2, 4
		b. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	1, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11
		c. Motivasi peserta didiki dalam pembelajaran	6, 12
2	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi Pembelajaran	13, 14
		b. Media Pembelajaran	15,16
		c. Konten Pembelajaran	17, 18
		d. Sarana Pembelajaran	19, 20

Lampiran 30 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Nama :

NIM :

Semester :

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Jawaban anda tidak mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pertanyaan

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1	Saya senang belajar mata kuliah <i>Bakery</i>					
2	Saya dapat menjelaskan materi mata kuliah <i>Bakery</i>					
3	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran / media pembelajaran yang digunakan dosen					
4	Saya memahami dengan baik pembelajaran <i>Bakery</i> yang disampaikan oleh dosen					
5	Saya ingin dosen menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi					

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru melalui internet					
7	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran					
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi terkait materi yang dijelaskan agar lebih mudah dipahami					
9	Saya senang jika konten pembelajaran yang disajikan menarik dan interaktif					
10	Saya senang dan tertarik jika belajar bakery menggunakan komputer/ laptop/ <i>smarthphone</i>					
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran pada matakuliah <i>bakery</i> menggunakan Konten Interaktif					
12	Menurut saya pembelajaran pada mata kuliah <i>bakery</i> dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar					
Karakteristik Pembelajaran						
13	Mata Kuliah <i>Bakery</i> sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja					
14	Mata Kuliah <i>Bakery</i> merupakan mata kuliah yang sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi					
15	Saat memberikan penjelasan materi <i>Bakery</i> dosen menggunakan modul pembelajaran dan video youtube					

NO	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
16	Dosen menggunakan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran					
17	Dosen memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> yang telah disediakan oleh Universitas					
18	Dalam penyampaian materi pembelajaran dosen menggunakan <i>Powerpoint</i> menarik					
19	Saya memiliki Komputer / Leptop / <i>Smarthphone</i>					
20	Menurut saya pembelajaran pada mata kuliah <i>bakery</i> dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik					

Singaraja,

Mahasiswa,

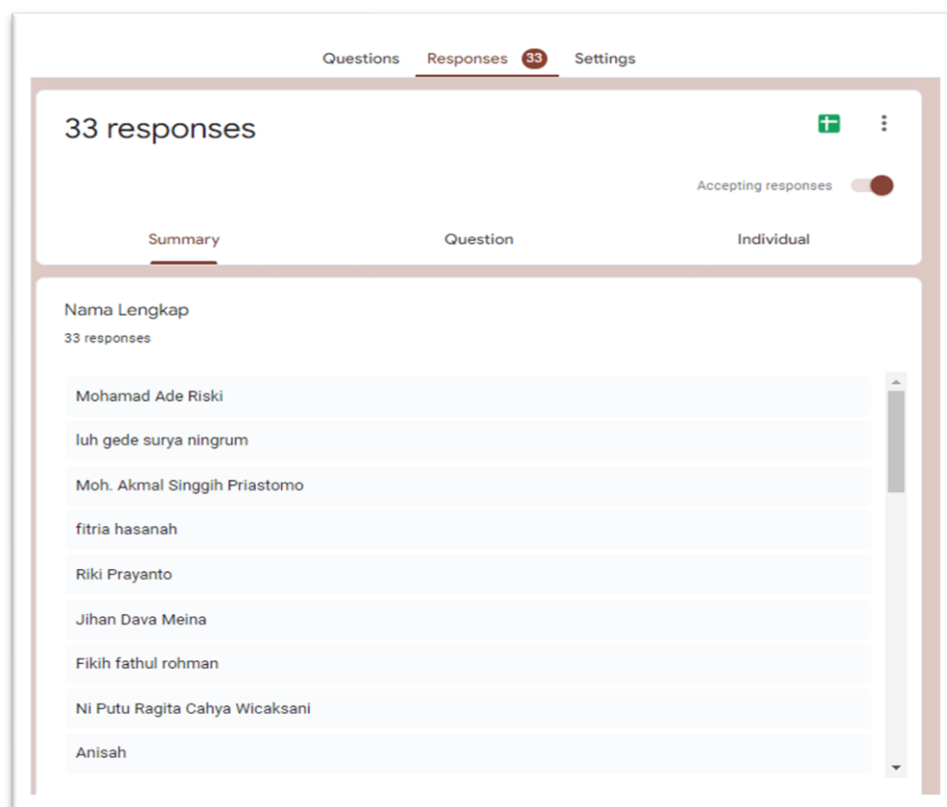
.....

NIM

Lampiran 31 Pengisian Angket Kebutuhan Peserta Didik

HASIL ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

1. Hasil response dari peserta didik

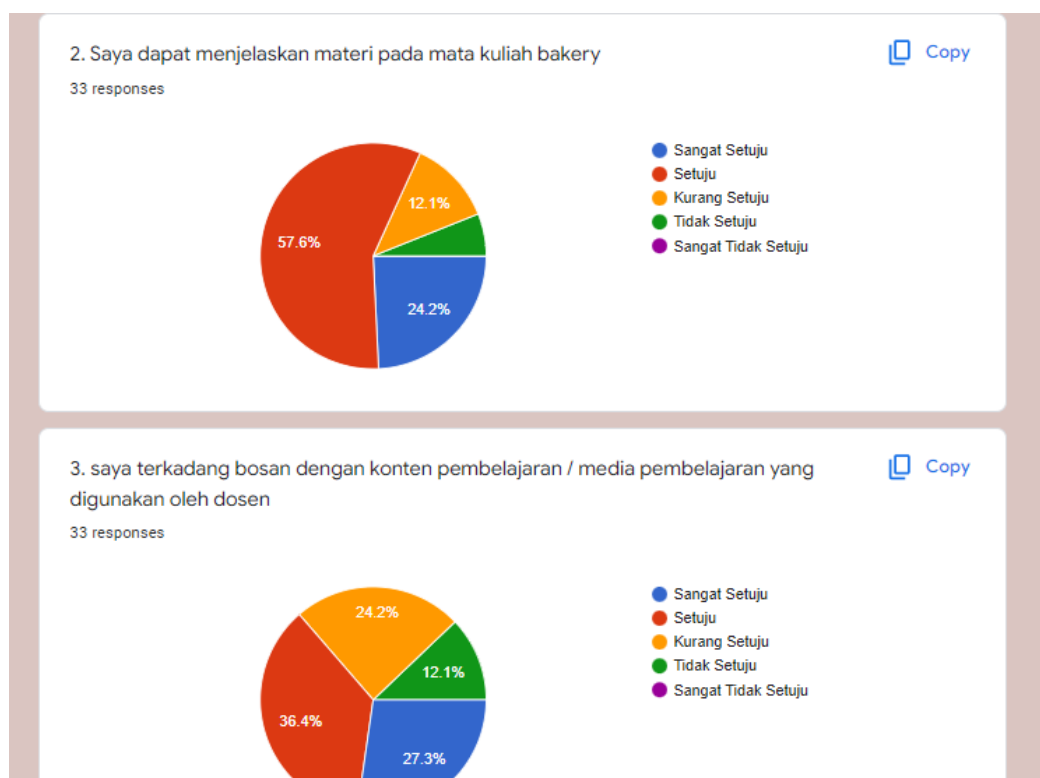


The screenshot shows a survey interface with tabs for Questions, Responses (33), and Settings. The 'Responses' tab is active, displaying '33 responses'. Below this, there are three sub-tabs: Summary, Question, and Individual. The 'Summary' sub-tab is selected, showing a list of 33 responses for the question 'Nama Lengkap'. The responses are listed in a scrollable area, with the following names visible: Mohamad Ade Riski, luh gede surya ningrum, Moh. Akmal Singgih Priastomo, fitria hasanah, Riki Prayanto, Jihan Dava Meina, Fikih fathul rohman, Ni Putu Ragita Cahya Wicaksani, and Anisah.

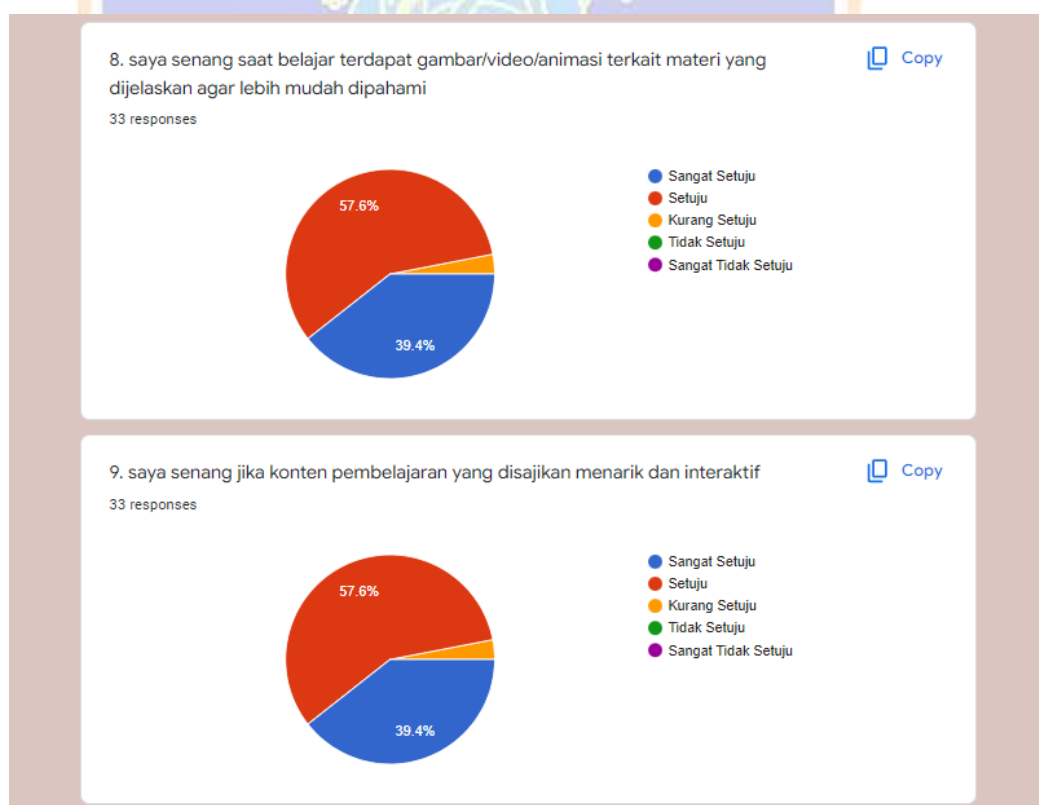
2. Hasil response peserta didik untuk poin pertanyaan 1 dalam bentuk diagram



3. Hasil response peserta didik untuk poin pertanyaan 2 dan 3 dalam bentuk diagram



4. Hasil response peserta didik untuk poin pertanyaan 8 dan 9 dalam bentuk diagram



/

No. Soal	Soal	Responden																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
1	Saya senang belajar mata kuliah bakery	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4
2	Saya dapat menjelaskan materi pada mata kuliah bakery	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	3	2	2	4	3	5	4	3
3	saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran / media pembelajaran yang digunakan oleh dosen	2	5	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	2	2	2	3	4	5	2	2	4	5	4	4	5	4	1	5	1	4	5
4	saya memahami dengan baik pelajaran pada matakuliah bakery yang disampaikan oleh dosen	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	3	4	2	5	3	3	4	2	1	1	2	4	4
5	saya ingin dosen menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	3	4	4	5	5	5
6	saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh dosen melalui internet	5	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	5	3	4	3
7	saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	5	5	4	5	4	4	5	3	4	3	3	3	3	4	4	5	1	1	5	5	4	2	5	2	4	2	4	2	4	5	4	4	5
8	saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi terkait materi yang	5	5	4	3	4	4	5	5	4	3	5	4	5	4	3	4	5	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	5	4	4	5

No. Soal	Soal	Responden																																	3 3
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
	pembelajaran dan video youtube																																		
16	dosen menggunakan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	2	2	5	3	2	3	2	
17	dosen memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning yang disediakan oleh universitas	5	5	3	3	4	2	5	2	2	2	4	2	5	4	4	2	4	1	4	5	5	4	1	3	4	3	1	4	5	3	3	4	3	
18	Dalam penyampaian materi pembelajaran dosen menggunakan powerpoint menarik	5	4	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	4	3	3	5	3	3	4	5	
19	saya memiliki komputer / leptop / smarphone	5	5	5	2	4	2	2	5	4	5	4	4	5	5	5	2	2	3	3	3	4	1	1	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	
20	Menurut saya pembelajaran pada mata kuliah bakery dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	5	4	3	3	2	4	3	4	4	5	5	

No. Soal	Skala					Total Skor	Indeks	Keputusan
	Total Sangat Setuju (5)	Total Setuju (4)	Total Kurang Setuju (3)	Total Tidak Setuju (2)	Total Sangat Tidak Setuju (1)			
1	75	72	0	0	0	147	89%	Sangat Setuju
2	40	76	12	4	0	132	80%	Sangat Setuju

No. Soal	Skala					Total Skor	Indeks	Keputusan
	Total Sangat Setuju (5)	Total Setuju (4)	Total Kurang Setuju (3)	Total Tidak Setuju (2)	Total Sangat Tidak Setuju (1)			
3	30	40	24	14	2	110	67%	Setuju
4	15	76	12	10	2	115	70%	Setuju
5	75	68	3	0	0	146	88%	Sangat Setuju
6	25	76	24	2	0	127	77%	Setuju
7	50	48	15	8	2	123	75%	Setuju
8	45	60	27	0	0	132	80%	Sangat Setuju
9	40	76	12	4	0	132	80%	Sangat Setuju
10	35	60	27	4	0	126	76%	Setuju
11	45	68	12	6	0	131	79%	Setuju
12	40	96	3	0	0	139	84%	Sangat Setuju
13	45	48	24	8	0	125	76%	Setuju
14	45	68	6	4	3	126	76%	Setuju
15	10	32	15	22	7	86	52%	Kurang Setuju
16	45	64	12	8	0	129	78%	Setuju
17	35	40	21	12	3	111	67%	Setuju
18	60	60	18	0	0	138	84%	Sangat Setuju
19	40	44	21	10	2	117	71%	Setuju
20	25	68	30	2	0	125	76%	Setuju

\

Keterangan	Kriteria
Mencari Total Sangat Setuju = 5 x Total Responden Memilih	5 = Sangat Setuju
Mencari Total Setuju = 4 x Total Responden Memilih	4 = Setuju
Mencari Total Kurang Setuju = 3 x Total Responden Memilih	3 = Kurang Setuju
Mencari Total Tidak Setuju = 2 x Total Responden Memilih	2 = Tidak Setuju
Mencari Total Sangat Tidak Setuju = 1 x Total Responden Memilih	1 = Sangat Tidak Setuju
Mencari Skor Total = Total Sangat Setuju + Total Setuju + Total Kurang Setuju + Total Tidak Setuju + Total Sangat Tidak Setuju	
Mencari Skor Maksimum = Jumlah Responden x Skor Tertinggi Linkert = 165	
Mencari Nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum	

Interval Pemilihan
Indeks 0% - 19,99% = Sangat Tidak Setuju
Indeks 20% - 39,99% = Tidak Setuju
Indeks 40% - 59,99% = Kurang Setuju
Indeks 60% - 79,99% = Setuju
Indeks 80% - 100% = Sangat Setuju

Hasil Presentase Komponen Indikator

No	Komponen	Indikator	Soal	Presentase Soal	Presentase Komponen	Keputusan
1	Karakteristik Peserta Didik	Pemahaman Peserta Didik	Saya dapat menjelaskan materi mata kuliah <i>Bakery</i>	80%	75%	Setuju
		Terhadap Pembelajaran	Saya memahami dengan baik pembelajaran <i>Bakery</i> yang disampaikan oleh dosen	70%		
		Ketertarikan Peserta Didik terhadap pembelajaran	Saya senang belajar mata kuliah <i>Bakery</i>	89%	79%	Setuju
			Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran / media pembelajaran yang digunakan dosen	67%		
			Saya ingin dosen menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi	88%		
			Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	75%		

No	Komponen	Indikator	Soal	Presentase Soal	Presentase Komponen	Keputusan
			Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi terkait materi yang dijelaskan agar lebih mudah dipahami	80%		
			Saya senang jika konten pembelajaran yang disajikan menarik dan interaktif	80%		
			Saya senang dan tertarik jika belajar bakery menggunakan komputer/ laptop/ <i>smarthphone</i>	76%		
			Saya senang dan tertarik jika pembelajaran pada matakuliah <i>bakery</i> menggunakan Konten Interaktif	79%		
		Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru melalui internet	77%	81%	Sangat Setuju
			Menurut saya pembelajaran pada mata kuliah <i>bakery</i> dengan menggunakan	84%		

No	Komponen	Indikator	Soal	Presentase Soal	Presentase Komponen	Keputusan
			konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar			
2	Karakteristik Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Mata Kuliah <i>Bakery</i> sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja	76%	76%	Setuju
			Mata Kuliah <i>Bakery</i> merupakan mata kuliah yang sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi	76%		
		Media Pembelajaran	Saat memberikan penjelasan materi <i>Bakery</i> dosen menggunakan modul pembelajaran dan video youtube	52%	65%	Setuju
			Dosen menggunakan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	78%		
		Konten Pembelajaran	Dosen memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-	67%	76%	Setuju

No	Komponen	Indikator	Soal	Presentase Soal	Presentase Komponen	Keputusan
			<i>Learning</i> yang telah disediakan oleh Universitas			
			Dalam penyampaian materi pembelajaran dosen menggunakan <i>Powerpoint</i> menarik	84%		
		Sarana Pembelajaran	Saya memiliki Komputer / Leptop / <i>Smarthphone</i>	71%	74%	Setuju
			Menurut saya pembelajaran pada mata kuliah <i>bakery</i> dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	76%		

Keterangan
Persentase Soal didapatkan dari Indeks
Mencari Persentase Komponen = $(\text{Persentase soal 1} + \text{Persentase soal N}) / (\text{Jumlah Soal Tiap Komponen})$

\

Interval Pemilihan
Indeks 0% - 19,99% = Sangat Tidak Setuju
Indeks 20% - 39,99% = Tidak Setuju
Indeks 40% - 59,99% = Kurang Setuju
Indeks 60% - 79,99% = Setuju
Indeks 80% - 100% = Sangat Setuju



Lampiran 33 Kisi - kisi Instrumen Uji Efektivitas

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
Mampu memahami, menjelaskan pengertian adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan, bahan dan alat untuk	Adonan Danish	4.1 Pengertian adonan <i>Danish</i>	C1	1	PILIHAN GANDA (PG)	Pastry yang dibuat dari adonan beragi dan lemak roll-in, dan biasanya memiliki topping atau isi manis pastry	a. Croissant b. <i>Danish</i> c. Puff d. Roti e. Cake
			C1	11		Puff pastry merupakan...	a. Pastry yang memiliki adonan tanpa ragi dan disebut ratu segala pastry b. Pastry yang pembuatannya sangat mudah c. Pastry dengan rasa yang sangat manis

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan, serta teknik dan cara membuat adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan, penyajian dan							d. Adonan yang terbuat dari hard flour e. Jenis pastry yang memiliki crumb yang sangat kasar
			C2	2		Karakteristik <i>Danish</i> yang baik antara lain	a. Kulit berwarna keemasan, setiap lapisan harus teraeasi b. menghasilakn yang baik c. Setiap lapisan menghasilkan sel sedikit d. Kulit berwarna hitam e. Lapisan crumb harus jelas/tegas

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
pengemasan adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan, dan dapat membuat roti dari adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan			C2	3	PILIHAN GANDA (PG)		tetapi terpisah satu sama lain f. Jika kulit dilapisi icing/fondant seharusnya terpisah g. Kualitas lemak tinggi
		4.2 Keperluan bahan dan alat untuk adonan <i>Danish</i>				Resep adonan dasar <i>Danish</i> pastry antara lain	a. -Tepung Terigu -Lemak Pelapis -Garam b. -Tepung Terigu -Lemak Pelapis -Garam -Kuning telur,gula,

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
							-dan susu bubuk c. -500 gr tepung terigu protein sedang 15 gr gula pasir -7,5 gr garam -50 gr telur 250 cc air es -50 gr margarin -250 gr lemak pelapis (roll-in fat) d. -1000 g tepung terigu protein tinggi 15 g garam -15 g ragi instan 200 g telur

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
							-50 g mentega 150 g gula pasir 30 g susu bubuk 350 ml air dingin -750 g lemak pelapis (roll-in fat) e. -50 g mentega 150 g gula pasir 30 g susu bubuk 350 ml air dingin -750 g lemak pelapis (roll-in fat)

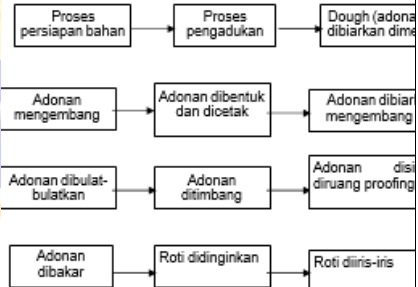
Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
		4.3 Teknik dan Cara membuat adonan <i>Danish</i>	C3	4	PILIHAN GANDA (PG)	 1. Campur semua bahan dalam mikser aduk hingga rata selama 8 menit (4 kali). 2. Lalu simpan adonan di dalam lemari pendingin (Refrigerator) selama 1 jam 3. Keluarkan adonan dari refrigerator lalu gelas membentuk persegi empat. Letakkan lemak pelapis (roll-in fat) tengah adonan. Lipat keempat sudut adonan ke arah tengah membentuk amplop. Gelas kembali membentuk persegi panjang, lalu lipat 1/3 bagian adonan ke tengah, lalu lipat kembali 1/3 bagian sisa adonan ke tengah sehingga saling menumpuk (lipatan tunggal). Setelah itu, masukkan adonan ke dalam refrigerator. Gambar 10.11 : Pembuatan adonan dasar <i>Danish</i> pastry Teknik pembuatan Adonan diatas merupakan teknik pembuatan adonan	a. cake b. roti c. <i>Danish</i> d. pao e. roti taiwan

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
			C3	12		Perhatikan langkah-langkah metode inggris dibawah ini 1) Letakkan lemak lipat diatas adonan 2) Gila lemak lipat sehingga membentuk persegi panjang dengan panjang $\frac{2}{3}$ dari panjang adonan 3) Lipat adonan menjadi 3 bagian 4) Memulai langkah pelipatan 5) Gilas adonan membentuk persegi panjang Susunan langkah-langkah metode inggris yang benar adalah...	a. 1-2-5-4-3 b. 4-5-2-1-3 c. 5-3-2-1-4 d. 5-2-1-4-3 e. 5-2-1-3-4

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
			C1	10		Bahan pembuatan puff pastry yang merupakan margarin khusus untuk menghasilkan adonan yang biasa dilipat adalah...	a. garam b. gula c. korsvet d. butter e. Air es
		4.4 Penyajian dan pengemasan adonan <i>Danish</i>	C3	5	PILIHAN	Salah satu macam roti <i>Danish</i> yaitu, kecuali :	a. Hot dog pastry b. Horse Shoe <i>Danish</i> c. Fruits <i>Danish</i> d. Croissant e. Tebirkes
			C2	13	GANDA (PG)	Adonan puff pastry dipanggang dengan suhu...	a. 100 c b. > 200 c c. 110 - 150 c d. 190 - 210 c

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
							e. < 230 c
	Roti Taiwan	4.5 Pengertian adonan roti taiwan	C2	6	PILIHAN GANDA (PG)	Produk pangan olahan yang merupakan hasil proses pemanggangan adonan yang telah difermentasi.	a. <i>Danish</i> b. Pao c. puff d. Roti e. Cake
		4.6 Keperluan bahan dan alat untuk	C2	14	PILIHAN GANDA (PG)	Dibawah ini yang termasuk peralatan besar antara lain	a. Penipis Adonan b. Penggilas Adonan c. Timbangan d. Kuas e. Kocokan

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
		adonan roti taiwan		15		Dibawah ini yang termasuk peralatan kecil antara lain	a. Oven b. Penipis Adonan c. Penggilas adonan d. mixer e. lemari pengembang
				16		Apa bila penggunaan gula berlebihan pada adonan hal yang akan terjadi antara lain :	a. Bervolume kecil kecil saja b. Daging Rotu menjadi agak lembek c. Rasa menjadi kurang enak d. Roti tidak dapat disimpan lama e. Menghambat fermentasi

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
		4.7 Teknik dan cara membuat adonan roti taiwan	C3	7	PILIHAN GANDA (PG)	 Diatas ini merupakan Metode pembuatan roti yang disebut metode	a. Break Down b. Bread Improver c. Improver d. Metode cara cepat e. Sponge
				17			a. Break Down b. Bread Improver c. Improver d. Metode cara cepat e. Sponge

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
						Diatas ini merupakan Metode pembuatan roti yang disebut metode	
			C2	18		Berikut ini hal yang diperhatikan dalam pengadukan bahan dasar yaitu...	a. Aduk hingga adonan kalis b. Adonan cukup dicampur rata saja dan tidak terlalu kalis c. Campurkan tepung terigu, air, telur dan lemak lipat d. Adonan dicampur hingga lengket e. Pengadukan adonan dengan mencampurkan tepung, telur, garam, gula dan margarin saja

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
		4.8 Penyajian dan pengemasan adonan roti taiwan	C4	8	PILIHAN GANDA (PG)	Hal yang terjadi jika adonan yang diberi fermentasi berlebihan akan membuat adonan mennjadi, kecuali	a. Adonan menjadi lengket b. Jika dibakar otiakan pucat warnanya c. Bentuk Roti menjadi seragam d. Umur Roti menjadi sangat pendek e. Cepat menjadi keas dan kaku
			C4	9		Yang bukan meupakan tujuan dilakukan pengemasan Roti antara lain	a. Mencegah tercemar dari mikroba b. Mempecantik penampilan produk c. Supaya tidak berjamur d. Agar terjadi pengerasan Kulit Roti

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
							e. Mencegah dari kotoran
			C2	19		Mengembangkan adonan untuk mencapai bentuk dan mutu yang baik merupakan tujuan dari	a. Final Proofing b. Pembekaran c. Pembuangan gas d. Intermediate Proofing e. Fermentasi
		4.9 Praktik membuat roti dengan adonan <i>Danish</i> dan roti taiwan	C1	20	PILIHAN GANDA (PG)	Pernyataan yang benar dalam proses tahapan membuat roti anatara lain	a. Metode pembuatan roti, proses pengadukan, proses pengembangan, proses penimbangan, proses pemulungan adonan, proses peragian akhir, proses pembekaran, dan proses pendinginan b. Metode Pembuatan, proses penimbangan, proses pengadukan,

Indikator Pencapaian CP	MATERI	Materi Pokok Pembelajaran	LEVEL KOGNITIF	NOMOR SOAL	BENTUK SOAL	SOAL	JAWABAN
							proses pemulungan, proses pendinginan c. Pengembangan adonan, proses penimbangan, proses pengembangan, metode pembuatan, proses peragian, proses akhir d. Metode pembuatan roti, proses pengadukan, proses pendinginan. pengembangan, proses peragian e. Pengembangan adonan, proses penimbangan, proses pengembangan, metode pembuatan, proses

Lampiran 34 Hasil *pre-test*1. Hasil *pre-test* oleh salah satu peserta didik

40 dari 100 poin

Berakhir pada 22 Epr 10:08

Pre-test

Perujuk:

1. Selesaikan setiap butir soal pemersaan dengan baik
2. Selesaikan pertanyaan berikut dengan secepatnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan

*Tidak

0 dari 0 poin

Nama Lengkap *

Ananda R Indanani

Tambahkan masukan individual

NIM *

2012081208

Tambahkan masukan individual

Semester *

5

Tambahkan masukan individual

20.00. Pre-test

40 dari 100 poin

1. Pastry yang dibuat dari adonan bergel dan lemak rollin, dan biasanya memiliki topping atau isi manis ... pastry

☐ a. Croissant

☐ b. Danish

☒ c. Puff

☐ d. Rot

☐ e. Cake

Jawaban yang benar

☒ b. Danish

Tambahkan masukan individual

2. Karakteristik Danish yang baik antara lain

10 / 10

☒ a. Kulit berwarna keemasan, setiap lapisan harus terasa dengan baik

☐ b. Kulit berwarna kehitaman

☐ c. Kualitas lemak yang tinggi

☐ d. Lapisan Crumb harus jelas atau tegas teragi terbagi satu sama lain

☐ e. Setiap lapisan menghasilkan aal yang sedikit

Tambahkan masukan individual

3. Resep adonan dasar Danish pastry antara lain...

0 / 10

☐ a. Tepung Terigu, Lemak Pelagis, Garam

☐ b. Tepung terigu, lemak pelagis, garam, kuning telur gula dan susu bubuk

☐ c. 200 gr tepung terigu, 15 gr gula pasir, 7,5 gr garam, 50 gr telur, 200 ml air es, 50 gr margarin, dan 200 gr lemak pelagis

☒ d. 1000 gr tepung terigu, 15 gr garam, 15 gr ragi instan, 200 gr telur, 50 gr mentega, 120 gr gula pasir, 200 gr susu bubuk dan 200 ml air dingin

☐ e. 20 gr mentega, 120 gr gula pasir, 20 gr susu bubuk, 200 ml air dingin, 700 gr lemak pelagis

Jawaban yang benar

☒ c. 200 gr tepung terigu, 15 gr gula pasir, 7,5 gr garam, 50 gr telur, 200 ml air es, 50 gr margarin, dan 200 gr lemak pelagis

Tambahkan masukan individual

4. Teknik Pembuatan Adonan dibawah merupakan teknik pembuatan adonan...

10 / 10

1. Gempur semua bahan dalam mixer, add hingga rata selama 8 menit (3-4 kali).

2. Laku adonan adonan di dalam mixer dengan (Palingnya) selama 1 jam

3. Kembangkan adonan dari refrigerate, bila gula membentuk peneget empuk. Lontarkan kawat pelapis (pilih di tray di tengah adonan. Lapis kawatnya pada adonan ke arah kanan membentuk strip.

4. Gula: kawat membentuk peneget panjang. bila kawat 3/5 bagian adonan ke tengah, bila kawat kawat 1/3 bagian adonan ke tengah sehingga kawat membentuk (peneget) kawat. Setelah itu, masukkan adonan ke dalam refrigerate.

☐ a. Cake

☐ b. Rot

☒ c. Danish

☐ d. Pao

☐ e. Rot Talian

Tambahkan masukan individual

5. Salah satu macam roti danish yaitu, kecuali :

0 / 10

☐ a. Croissant

☒ b. Horse Shoe Danish

☐ c. Puff Danish

☐ d. Cinnamon Roll

☐ e. Hot Dog Pastry

Jawaban yang benar

☒ e. Hot Dog Pastry

Tambahkan masukan individual

6. Produk pangan olahan yang merupakan hasil proses pemanggangan adonan yang telah difermentasi adalah...

10 / 10

☐ a. Danish

☐ b. Pao

☐ c. puff

☒ d. Rot

☐ e. Cake

Tambahkan masukan individual

7. Dibawah ini merupakan metode pembuatan roti yang disebut dengan metode ...

Proses pembuatan bahan-bahan → Proses memuat roti ke dalam loyang → Roti ke dalam loyang → Roti ke dalam loyang

Adonan dituangkan ke dalam loyang → Adonan dituangkan ke dalam loyang → Adonan dituangkan ke dalam loyang → Adonan dituangkan ke dalam loyang

Adonan dituangkan ke dalam loyang → Adonan dituangkan ke dalam loyang → Adonan dituangkan ke dalam loyang → Adonan dituangkan ke dalam loyang

Roti ke dalam loyang → Roti ke dalam loyang → Roti ke dalam loyang → Roti ke dalam loyang

☐ a. Snek Down

☐ b. Snek Impover

☐ c. Improver

☒ d. Metode Cara Cagar

☐ e. Sponge

Jawaban yang benar

☒ a. Sponge

Tambahkan masukan individual

8. Hal yang terjadi jika adonan yang diberi fermentasi berlebih akan membuat adonan menjadi, kecuali...

☒ a. Adonan menjadi lengket

☐ b. Jika dibakar akan pucat warnanya

☐ c. Bentuk Roti menjadi sangam

☐ d. Umur Roti menjadi sangat pendek

☐ e. Cagar menjadi kasar dan kaku

Jawaban yang benar

☒ a. Bentuk Roti menjadi sangam

Tambahkan masukan individual

9. Yang bukan merupakan tujuan dilakukan pengemasan Roti antara lain...

☐ a. Menagah seraman dari mikroba

☐ b. Mempertahankan tampilan produk

☐ c. Supaya tidak berjamur

☒ d. Agar terjadi pengerasan Kiri Roti

☐ e. Menagah dari kotoran

Jawaban yang benar

☒ d. Agar terjadi pengerasan Kiri Roti

Tambahkan masukan individual

10. Bahan pembuatan puff pastry yang merupakan margarin khusus untuk menghasilkan adonan yang biasa dipanggang adalah...

☐ a. Garam

☐ b. Gula

☐ c. Koriander

☒ d. Butter

☐ e. Jeli

Jawaban yang benar

☒ c. Koriander

Tambahkan masukan individual



Lampiran 35 Rekapitulasi Hasil *Pretest*

Nama	NIM	Soal										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Anandita R Indarwan	2015081008	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	40
Ar-Rafii Jauza Supiyan	2015081026	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	30
Danty Rosalina Rawas	2015081013	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	40
Dyah Ayu Ningsih	2015081002	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	80
Elisabeth Cristina Deppasulle	2015081037	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	70
Fathul Karib Maulana	2015081022	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	40
Fenty Rahayu Arinta	2015081028	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	40
Gebriella Situmorang	2015081023	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	50
Haerunnisa	2015081006	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	40
I Gusti Ayu Eka Putri Maharani	2015081034	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	80
I Kadek Windu Dwipayana	2015081001	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90
I Nyoman Bayu Aje Hendrawan	2015081025	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	50
Ida Ayu Yumita Lestari	2015081036	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	50
Ida Bagus Satria Harta Widana	2015081024	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	50
Ida Bagus Wira Gunawan	2015081032	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	40
Kadek Agus Purnayasa	2015081018	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	60
Komang Santi Ayu	2015081020	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	70
Luh Suci Krisnawati	2015081005	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	70
Luh Vira Anggita Sari	2015081035	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	70
Made Renaldy Angge Liem	2015081039	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	60

Nama	NIM	Soal										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Muhamad Farhan Yodi Firmansyah	2015081011	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	90
Muhammad Septa Yahnan	2015081033	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	60
Ni Kadek Dwi Meriska Kartika Putri	2015081012	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90
Ni Kadek Dwy Prabania	2015081015	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	90
Ni Kadek Gita Cahyani	2015081019	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	80
Ni Komang Dyah Wulandini	2015081031	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	80
Ni Luh De Paramita Sari	2015081016	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	90
Ni Luh Putu Mita Kasih Pratiwi	1015081027	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	70
Ni Luh Putu Rani Utami	2015081009	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	40
Ni Putu Dita	2015081031	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	70
Ni Putu Putri Utami	2015081004	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	70
Nurhayati Anggraini Saputri	2015081014	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	60
Putu Agung Diana Putra Kesiman	2015081003	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	40
Putu Vina Arfeni	2015081029	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	70
Putu Wika Aryantini	2015081017	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	70
Rodial Abdul Gani	2015081007	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	50
Sang Adhe Mertha Sugiyasa Pratama	2015081030	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	50
Sindi Jannati Isnawati	2015081010	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	80
Total												2370
Rata-rata												62,3684
Nilai Terendah												30
Nilai Tertinggi												90

Lampiran 36 Hasil *post-test*

1. Hasil post-test oleh salah satu peserta didik

80 dari 100 poin

Skor ditulis pada 28 Sep 02:21

Post-test

Petunjuk:

1. Bacalah setiap butir soal pertanyaan dengan baik

2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri

3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas

4. pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan

* Wajib

0 dari 0 poin

Nama Lengkap *

ANANDITA R INDIRWAN

Tambahkan masukan individual

NIM *

2015081008

Tambahkan masukan individual

Semester *

5

Tambahkan masukan individual

Soal post-test

80 dari 100 poin

Petunjuk:

1. Bacalah setiap butir soal pertanyaan dengan baik

2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri

3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas

4. pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan

4. Dibawah ini yang termasuk peralatan besar antara lain... *

10 / 10

a. Penipis Adonan

b. Penggilas Adonan

c. Timbangan

d. Kuas

e. Kocokan

Tambahkan masukan individual

5. Dibawah ini yang termasuk peralatan kecil antara lain... *

10 / 10

a. Oven

b. Penipis Adonan

c. Penggilas adonan

d. mixer

e. lemari pengembang

Tambahkan masukan individual

6. Apa bila penggunaan gula berlebihan pada adonan hal yang akan terjadi antara lain :

10 / 10

a. Bervolume kecil kecil saja

b. Daging Rotu menjadi agak lembek

c. Rasa menjadi kurang enak

d. Roti tidak dapat diampin lama

e. Menghambat fermentasi

Tambahkan masukan individual

7. Gambar dibawah berikut ini merupakan metode dalam pembustian roti, yang disebut dengan metode.. *

10 / 10

Proses persiapan bahan

Proses pengadukan

Dough (adonan) dibarkan di meja

Adonan mengembang

Adonan dibentuk dan diolesi

Adonan dibarkan mengembang lagi

Adonan dibulatkan

Adonan ditimbang

Adonan disimpan diwang proofing

Adonan dibakar

Roti didinginkan

Roti dinis-nis

a. Break Down

b. Bread Impover

c. Improver

d. Metode cara cepat

e. Sponge

Tambahkan masukan individual

8. Berikut ini hal yang diperhatikan dalam pengadukan bahan dasar yaitu... *

10 / 10

a. Aduk hingga adonan kalis

b. Adonan cukup dicampur rata saja dan tidak terlalu kalis

c. Campurkan tepung terigu, air, telur dan lemak lipat

d. Adonan dicampur hingga lengket

e. Pengadukan adonan dengan mencampurkan tepung, telur, garam, gula dan margarin saja

Tambahkan masukan individual

✓ 3. Adonan puff pastry dipanggang dengan suhu... * 10 / 10

☐ a. 100 c

☐ b. > 200c

☐ c. 110 c - 150 c

☒ d. 190 - 210 c ✓

☐ e. < 200 c

Tambahkan masukan individual

✗ 9. Mengembangkan adonan untuk mencapai bentuk dan mutu yang baik merupakan tujuan dari * 0 / 10

☐ a. Final Proofing

☐ b. Pembekaran

☒ c. Penguapan gas ✗

☐ d. Intermediate Proofing

☐ e. Fermentasi

Jawaban yang benar

☒ a. Final Proofing

Tambahkan masukan individual

✗ 10. Pernyataan yang benar dalam proses tahapan membuat roti antara lain * 0 / 10

☐ a. Metode pembuatan roti, proses pengadukan, proses pengembangan, proses penimbangan, proses pemulungan adonan, proses peragian akhir, proses pembekaran, dan proses pendinginan

☒ b. Metode Pembuatan, proses penimbangan, proses pengadukan, proses pemulungan, proses pendinginan ✗

☐ c. Pengembangan adonan, proses penimbangan, proses pengembangan, metode pembuatan, proses peragian, proses akhir

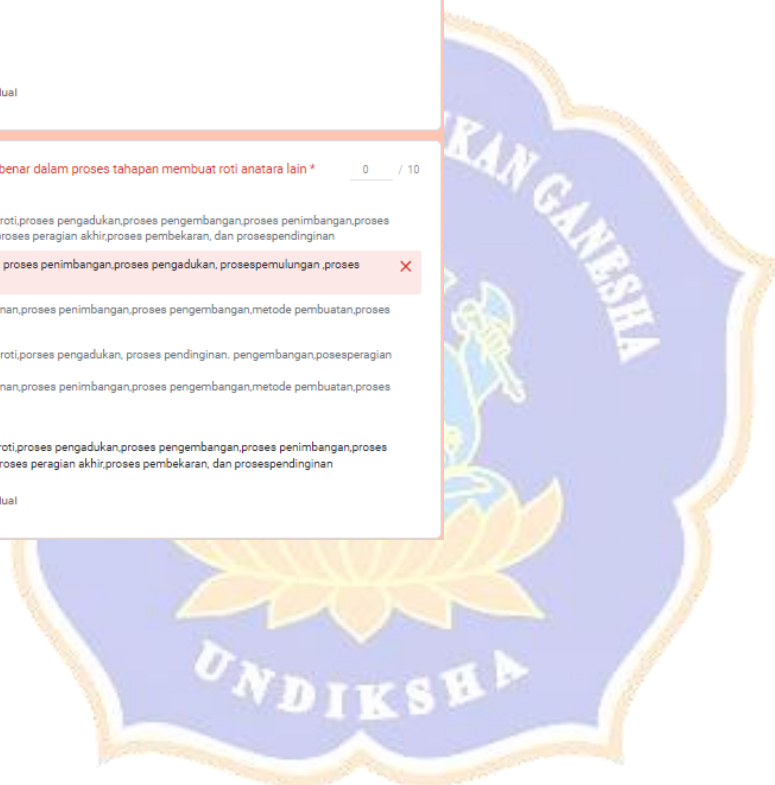
☐ d. Metode pembuatan roti, proses pengadukan, proses pendinginan, pengembangan, proses peragian

☐ e. Pengembangan adonan, proses penimbangan, proses pengembangan, metode pembuatan, proses

Jawaban yang benar

☒ a. Metode pembuatan roti, proses pengadukan, proses pengembangan, proses penimbangan, proses pemulungan adonan, proses peragian akhir, proses pembekaran, dan proses pendinginan

Tambahkan masukan individual



Lampiran 37 Rekapitulasi Hasil *post-test*

Nama	NIM	Soal										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Anandita R Indarwan	2015081008	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	80
Ar-Rafii Jauza Supiyan	2015081026	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	80
Danty Rosalina Rawas	2015081013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
Dyah Ayu Ningsih	2015081002	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Elisabeth Cristina Deppasulle	2015081037	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Fathul Karib Maulana	2015081022	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	80
Fenty Rahayu Arinta	2015081028	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	90
Gabriella Situmorang	2015081023	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	80
Haerunnisa	2015081006	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90
I Gusti Ayu Eka Putri Maharani	2015081034	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
I Kadek Windu Dwipayana	2015081001	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
I Nyoman Bayu Aje Hendrawan	2015081025	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Ida Ayu Yumita Lestari	2015081036	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	80
Ida Bagus Satria Harta Widana	2015081024	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
Ida Bagus Wira Gunawan	2015081032	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
Kadek Agus Purnayasa	2015081018	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
Komang Santi Ayu	2015081020	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	90
Luh Suci Krisnawati	2015081005	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Luh Vira Anggita Sari	2015081035	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	80
Made Renaldy Angge Liem	2015081039	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	80
Muhamad Farhan Yodi Firmansyah	2015081011	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100

Nama	NIM	Soal										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Muhammad Septa Yahnan	2015081033	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Ni Kadek Dwi Meriska Kartika Putri	2015081012	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Ni Kadek Dwy Prabania	2015081015	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Ni Kadek Gita Cahyani	2015081019	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	80
Ni Komang Dyah Wulandini	2015081031	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	80
Ni Luh De Paramita Sari	2015081016	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Ni Luh Putu Mita Kasih Pratiwi	1015081027	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	80
Ni Luh Putu Rani Utami	2015081009	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	80
Ni Putu Dita	2015081031	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
Ni Putu Putri Utami	2015081004	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Nurhayati Anggraini Saputri	2015081014	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90
Putu Agung Diana Putra Kesiman	2015081003	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
Putu Vina Arfeni	2015081029	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Putu Wika Aryantini	2015081017	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Rodial Abdul Gani	2015081007	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	90
Sang Adhe Mertha Sugiyasa Pratama	2015081030	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	80
Sindi Jannati Isnawati	2015081010	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Total												3440
Rata-rata												90,5263
Nilai Terendah												80
Nilai Tertinggi												100

Lampiran 38 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penilaian

**LEMBAR *EXPERT JUDGEMENT* SURAT KETERANGAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

NIP :

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian isi pernyataan terhadap instrument berupa lembar angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan serta Respon Pendidik dan Peserta Didik yang akan digunakan untuk penelitian berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah *Bakery* di Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner Undiksha” yang dibuat oleh:

Nama : Ni Komang Megawati

NIM : 1815051006

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Kejuruan

Dengan ini menyatakan lembar penilaian instrument tersebut (√)

☐

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi

☐

Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran

☐

Tidak layak digunakan

Catatan (bila perlu)

.....
.....
.....

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

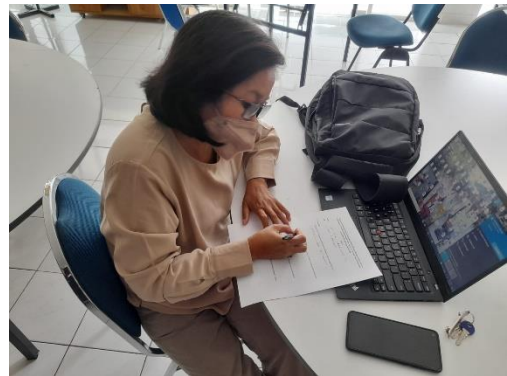
Singaraja,

Penilai,

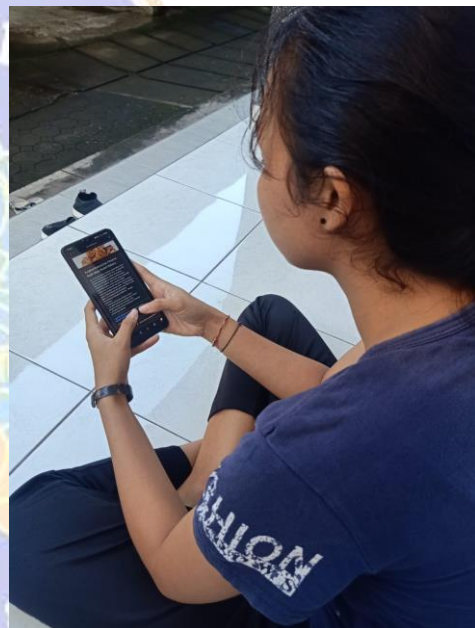
.....

Lampiran 31 Dokumentasi Pencarian Data

1. Wawancara dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah *Bakery*

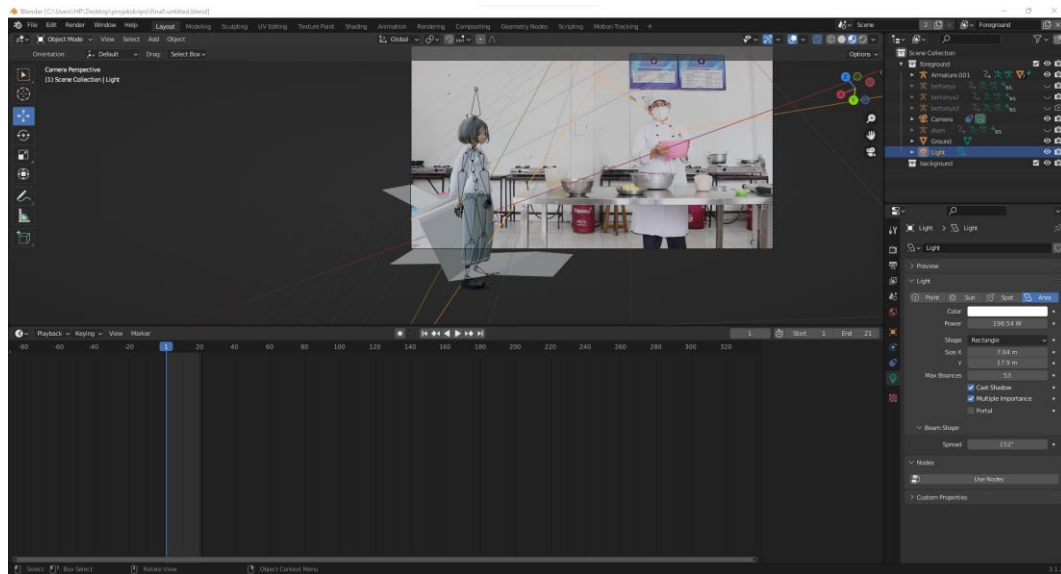


2. Pengambilan data analisis kebutuhan peserta didik'



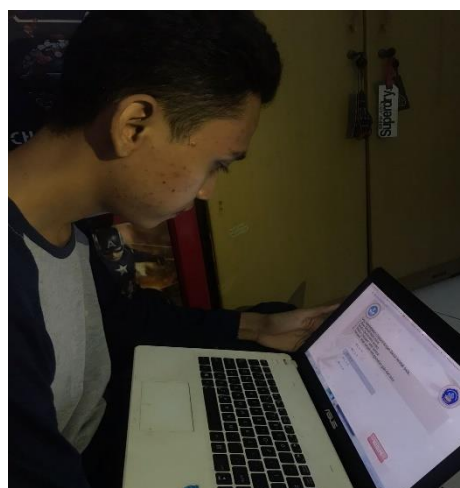
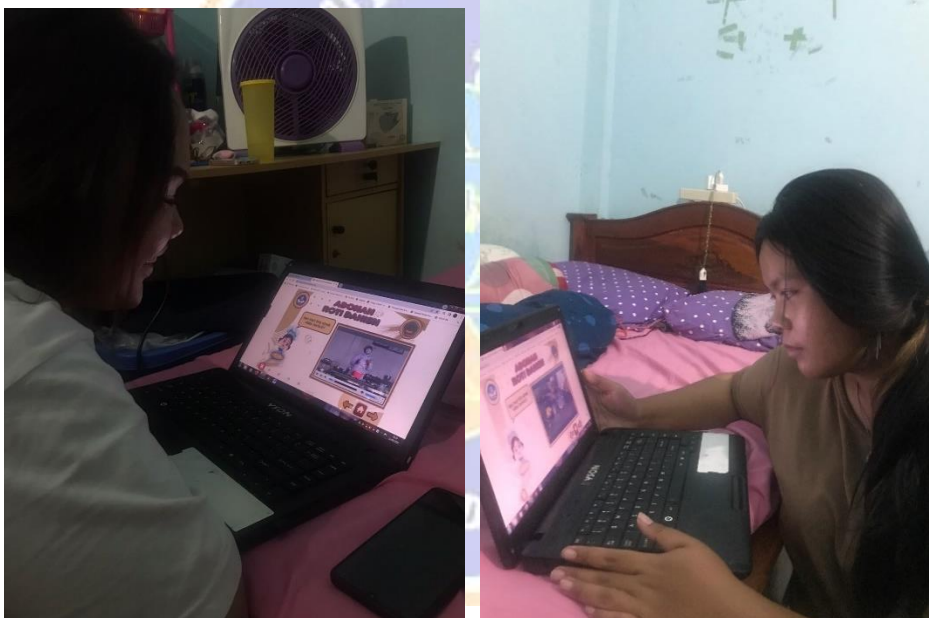
Lampiran 39 Dokumentasi Pengeditan Video Tutorial

1. Proses edit video tutorial di Aplikasi Blender



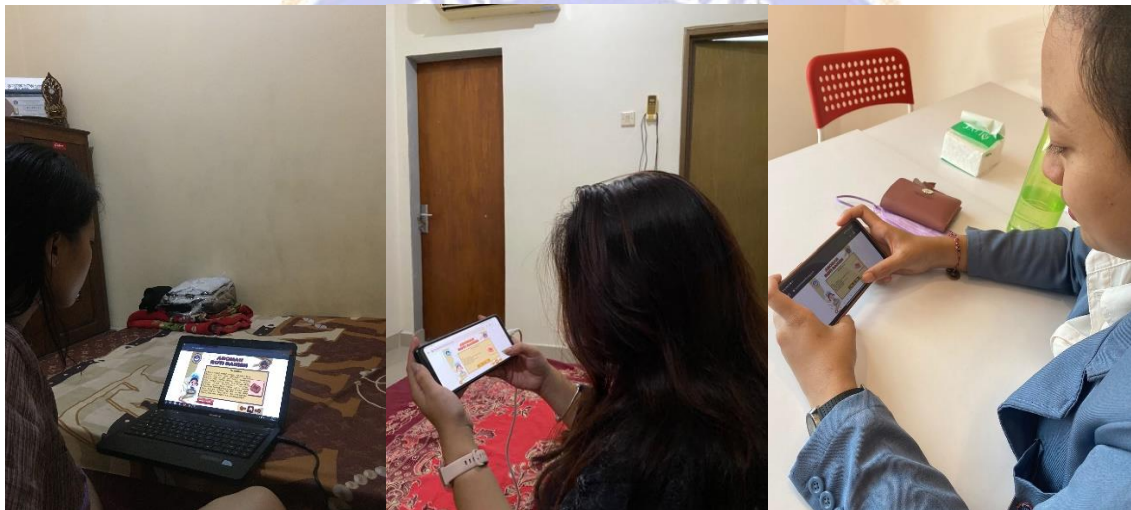
Lampiran 40 Dokumentasi Uji Coba Perorangan

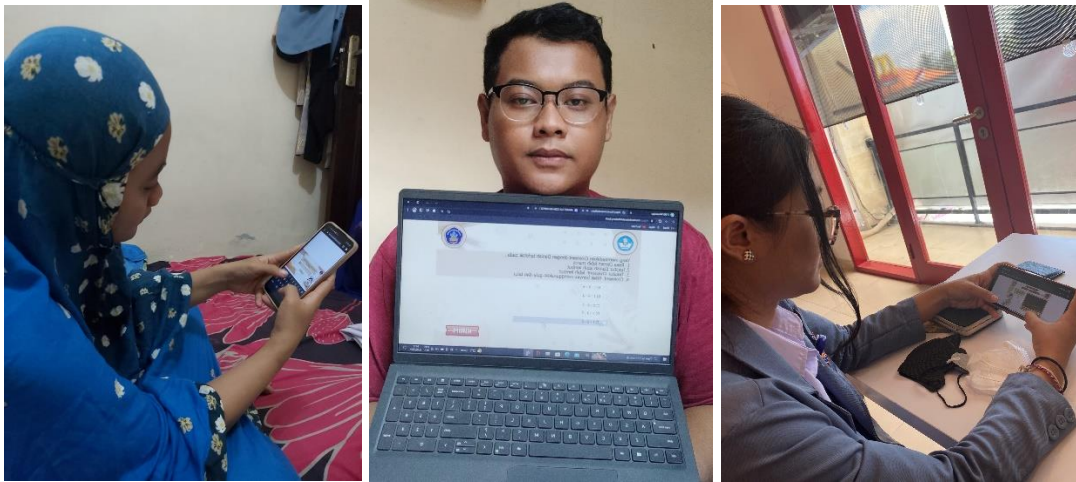
1. Pengambilan data uji coba perorangan



Lampiran 41 Dokumentasi Uji Kelompok Kecil

1. Pengambilan data uji kelompok kecil





Lampiran 42 Dokumentasi Uji Validitas

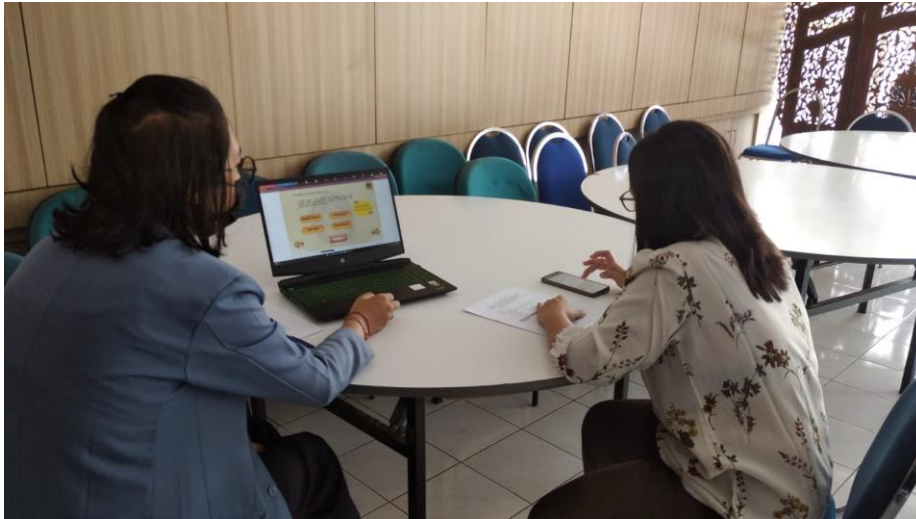
1. Pengambilan data uji ahli validitas media desain



2. Pengambilan data uji ahli isi pembelajaran oleh pakar 1

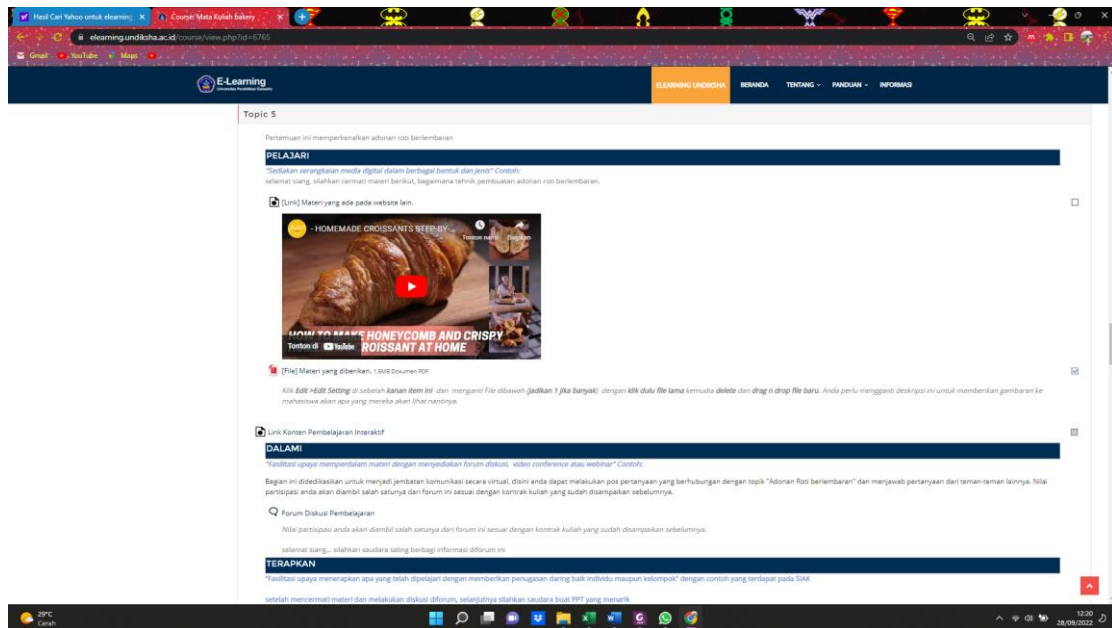


3. Pengambilan data uji ahli isi pembelajaran oleh pakar 2

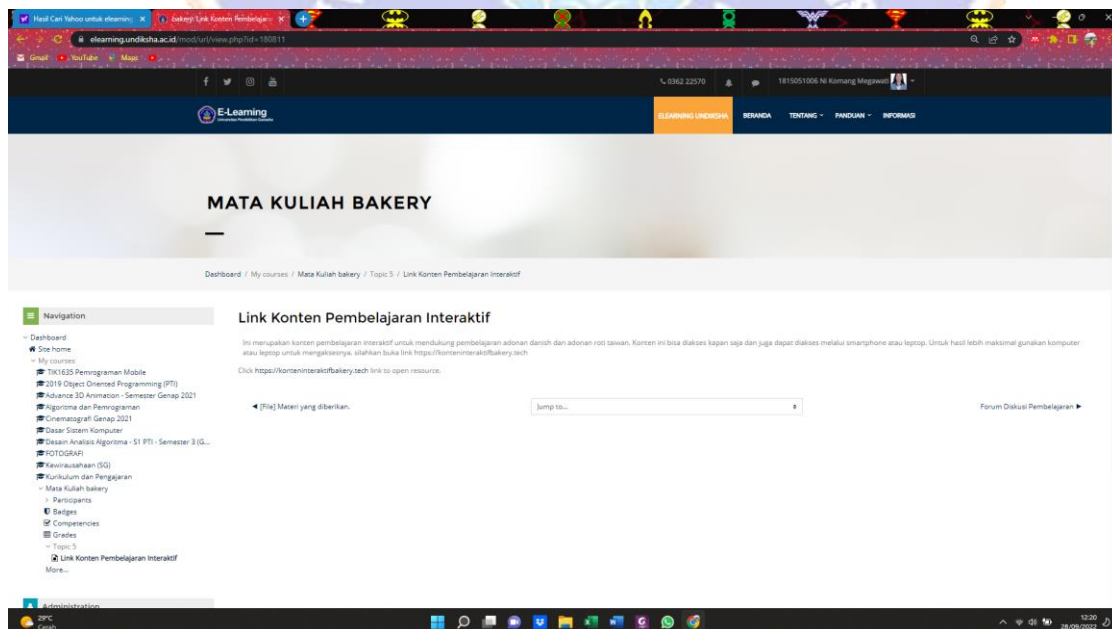


Lampiran 43 Dokumentasi Uji Coba Lapangan

1. Pengambilan data uji coba lapangan



2. Embed link hosting konten pembelajaran interaktif pada Elearning

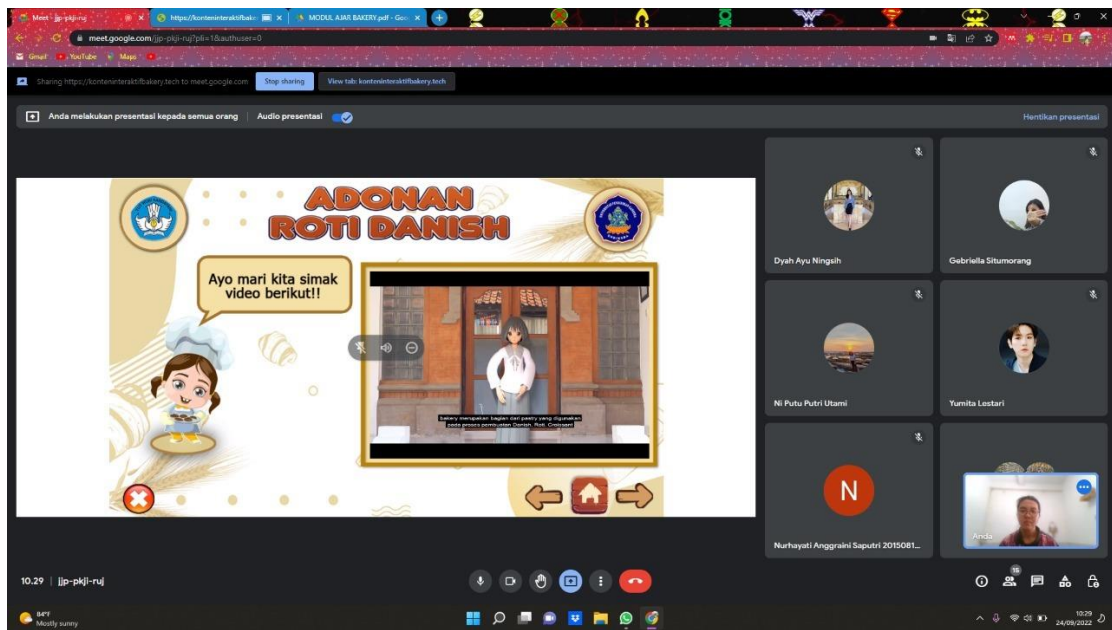


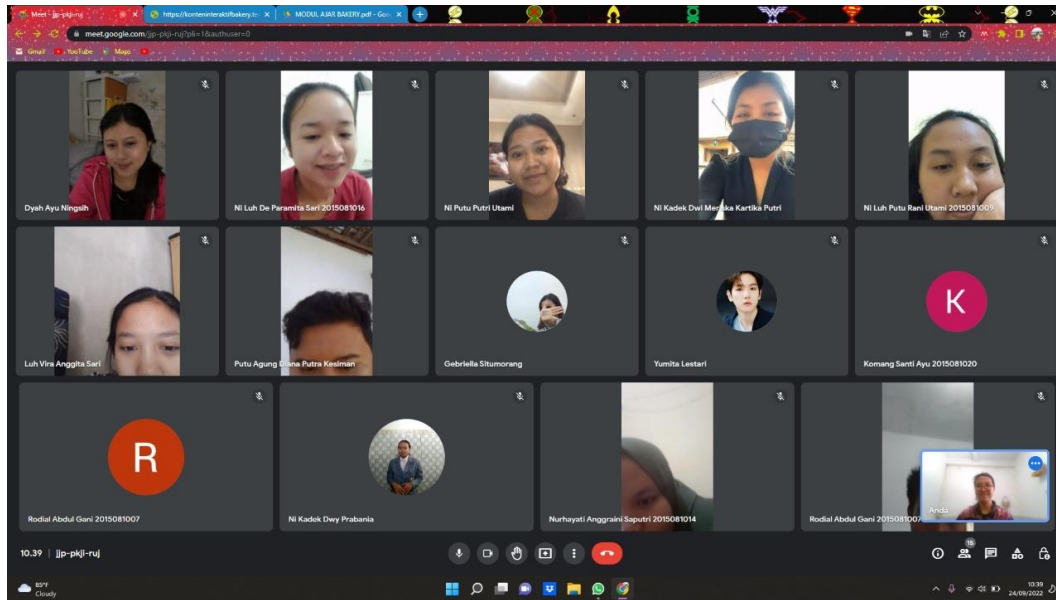
The screenshot shows the E-Learning forum interface. The top navigation bar includes links for 'E-LEARNING UNDERSTANDING', 'BERANDA', 'TENTANG', 'PANDUAN', and 'INFORMASI'. The main content area is titled 'Forum Diskusi Pembelajaran Pertanyaan'. On the left, there is a 'Navigation' sidebar with links to 'Dashboard', 'Site Home', 'My courses', and various course topics like 'Tik1635 Perograman Mobile', '2019 Oget Oriented Programming (PT)', 'Advance 3D Animation - Semester Genap 2021', 'Algoritma dan Perograman', 'Cinematografi Genap 2021', 'Dasar Sistem Komputer', 'Desain Analisis Algoritma - 51 PPI - Semester 3 (G...', 'FOTOGRAFI', 'Penerapan (SI)', 'Kurikulum dan Pengerjaan', 'Mata Kuliah bakery', 'Participants', 'Badges', 'Competencies', 'Grades', 'Topic 5', and 'Q Forum Diskusi Pembelajaran'. The main discussion area shows a post titled 'Pertanyaan' by 1915081004 Vanny Syan Putri Triana, dated Tuesday, 20 September 2022, 8:29 PM. The post content is 'Apa yang membedakan adonan tawian dengan adonan daniel?'. Below it is a reply titled 'Re: Pertanyaan' by 1915081006 Marcelle Putri Octavevika Siburan, dated Tuesday, 20 September 2022, 8:31 PM. The reply content is 'Izin menjawab adonan daniel pastry hasilnya bleyer dengan adonan menggunakan bahan mengembang yaitu ragi'. The interface also includes a 'Permalink' button and a 'Reply' button for each post.

3. Diskusi melalui ruang diskusi di *Elearning*

The screenshot shows the E-Learning forum interface with a discussion thread titled 'Re: Pertanyaan'. The thread is a continuation of the previous one, with the first post by 1915081012 M. David Tanasa, dated Wednesday, 23 March 2022, 10:51 AM. The post content is 'terimakasih sde mba'. Below it are several replies, each starting with 'Re: Pertanyaan' and followed by the user's name and date. The replies discuss the use of air in baking, mentioning that air is used to make dough soft and to prevent it from becoming too hard. The replies also mention that air is used to make dough soft and to prevent it from becoming too hard. The interface includes a 'Permalink' button and a 'Reply' button for each post.

4. Diskusi dengan mahasiswa PVSK melalui *Google Meet* pada pertemuan ke 2





5. Pengambilan data uji coba lapangan oleh responden

