

LAMPIRAN



Lampiran 2. Hasil Wawancara dan Observasi Guru Mata Pelajaran

PEDOMAN WAWANCARA ANALISA KEBUTUHAN SUMBER BELAJAR

NAMA : Putu Deby Verayanti, S.Pd.
 NIP : -
 SEKOLAH : SMK N 1 Singaraja

Pertanyaan

1. Apa saja kendala yang anda alami selama proses Kegiatan Belajar Mengajar pada mata pelajaran Bisnis Retail?

Dalam mengajar siswa masih kurang aktif dalam berpartisipasi untuk mengemukakan pendapat, ataupun bertanya. Kurangnya fasilitas media pembelajaran yang mendukung, masih konvensional dgn menggunakan buku paket, power point, youtube perlu media yang lebih variatif.

2. Pendekatan atau model apa yang anda gunakan selama proses pembelajaran bisnis retail?

Pendekatan Ceramah memberikan suatu stimulus kepada siswa sebelum memulai pelajaran, Mendiskusikan materi pelajaran dan terkadang pembentukan kelompok dalam belajar.

3. Selama masa pembelajaran jarak jauh, aplikasi apa saja yang anda gunakan untuk proses pembelajaran Bisnis Retail?

Aplikasi yang digunakan berupa grup whatsapp untuk pemberian materi tugas dan diskusi. Google classroom terkadang untuk mengumpulkan tugas pemberian materi.

4. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Bisnis Retail?

- Buku paket PBO.
 - Sumber Materi Internet
 - Google / Youtube

5. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia disekolah untuk mendukung proses pembelajaran Bisnis Retail ?

Sarana yang mendukung proses pembelajaran berupa LCD, Projector, Lab praktik pemasaran

6. Apa saja media pembelajaran yang anda gunakan dalam proses pembelajaran Bisnis Retail ?

lebih sering menggunakan buku paket yang terkadang menggunakan power point, video youtube dan rekaman suara

7. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini mampu sudah mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran ?

Media pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana, belum dapat memfasilitasi secara maksimal

8. Menurut anda, apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran Bisnis Retail ?

Sangat perlu, karena sangat membantu untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan memberikan pengalaman yang baru bagi siswa

9. Informasi apa saja yang diharapkan dari adanya konten pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Bisnis Retail ?

- Materi pelajaran
- Kuis evaluasi
- Pokok pembahasan

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif

sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Bisnis Retail ?

Sangat positif karena dgn adanya pengembangan media pembelajaran interaktif mampu memfasilitasi pembelajaran dan memberikan semangat baru bagi guru shg dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Singaraja, 13 Maret 2022

Guru Mata Pelajaran,



Putu Nedy Widyanti, S.Pd

Lampiran 3. Hasil Observasi Angket Karakteristik Siswa dan Sumber Belajar

No	Daftar Pertanyaan	Responden																									Total SS	Total S	Total KS	Total TS	Total STS	
		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						
1	Saya senang dengan mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	5	45	60	3	0	0	
2	Menurut saya mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel penting untuk menunjang karir saya kedepannya.	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	3	4	4	15	68	15	0	0	
3	Saya terkadang merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	35	68	3	0	0	
4	Saya senang jika pembelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel menggunakan perangkat Komputer/ Handphone	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	65	44	3	0	0	
5	Saya fasih dengan mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	50	60	0	0	0	
6	Saya belajar dengan mencari materi tambahan di internet yang terkait dengan materi yang disampaikan oleh guru di kelas	4	3	3	4	1	4	4	5	3	4	3	3	3	3	4	5	1	4	3	3	4	5	3	4	4	15	40	30	0	2	
7	Saya senang saat belajar dengan menggunakan media yang bervariasi seperti gambar dan video yang dapat menjelaskan materi menjadi lebih detail	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	50	56	3	0	0	
8	Tempat tinggal saya terjangkau dengan koneksi internet.	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	70	44	0	0	0
9	Lingkungan keluarga saya kondusif ketika saya diharuskan untuk belajar di rumah.	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	5	70	40	3	0	0
10	Saya membutuhkan forum diskusi untuk bertanya dan berdiskusi dengan guru dan teman	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	25	72	6	0	0

11	Saya setuju jika materi pembelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	30	76	0	0	0
12	Menurut saya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	50	60	0	0	0
13	Mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel sulit dijelaskan dengan menggunakan teori saja.	4	4	5	4	3	4	4	5	3	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	25	64	12	0	0	
14	Mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.	4	3	5	1	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	30	64	6	0	1	
15	Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi ketika memaparkan materi pelajaran pengelolaan bisnis ritel.	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	30	72	3	0	0
16	Guru menggunakan buku paket / modul pelajaran ketika memberikan penjelasan pada materi pengelolaan bisnis ritel.	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	45	60	3	0	0	
17	Materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan power point meningkatkan motivasi belajar.	5	4	3	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	3	5	3	4	4	45	52	9	0	0	
18	Guru menggunakan e - learning dalam proses pembelajaran di sekolah	5	5	3	4	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	1	4	5	50	48	6	0	1	
19	Saya memiliki perangkat Komputer/Laptop/HP untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	45	60	3	0	0	
20	Menurut saya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel menjadi pembelajaran menjadi lebih menarik	5	3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	40	60	6	0	0	

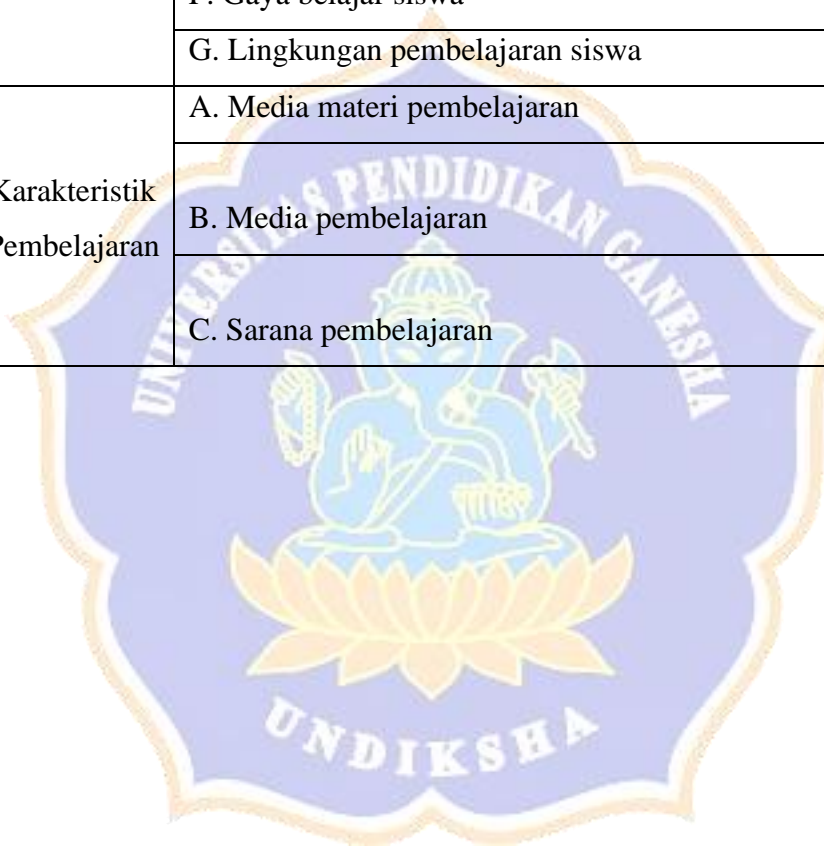
No	Daftar Pertanyaan	Skala Linkert					Total Skor	Indeks (%)	Keputusan
		SS	S	KS	TS	TTS			
1	Saya senang dengan mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel	45	60	3	0	0	108	86%	Sangat Setuju
2	Menurut saya mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel penting untuk menunjang karir saya kedepannya.	15	68	15	0	0	98	78%	Setuju
3	Saya terkadang merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.	35	68	3	0	0	106	85%	Sangat Setuju
4	Saya senang jika pembelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel menggunakan perangkat Komputer/ Handphone	65	44	3	0	0	112	90%	Sangat Setuju
5	Saya fasih dengan mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel	50	60	0	0	0	110	88%	Sangat Setuju
6	Saya belajar dengan mencari materi tambahan di internet yang terkait dengan materi yang disampaikan oleh guru di kelas	15	40	30	0	2	87	70%	Setuju
7	Saya senang saat belajar dengan menggunakan media yang bervariasi seperti gambar dan video yang dapat menjelaskan materi menjadi lebih detail	50	56	3	0	0	109	87%	Sangat Setuju
8	Tempat tinggal saya terjangkau dengan koneksi internet.	70	44	0	0	0	114	91%	Sangat Setuju
9	Lingkungan keluarga saya kondusif ketika saya diharuskan untuk belajar di rumah.	70	40	3	0	0	113	90%	Sangat Setuju
10	Saya membutuhkan forum diskusi untuk bertanya dan berdiskusi dengan guru dan teman	25	72	6	0	0	103	82%	Sangat Setuju
11	Saya setuju jika materi pembelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel menggunakan media pembelajaran interaktif	30	76	0	0	0	106	85%	Sangat Setuju
12	Menurut saya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	50	60	0	0	0	110	88%	Sangat Setuju
13	Mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel sulit dijelaskan dengan menggunakan teori saja.	25	64	12	0	0	101	81%	Sangat Setuju
14	Mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.	30	64	6	0	1	101	81%	Sangat Setuju
15	Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi ketika memaparkan materi pelajaran pengelolaan bisnis ritel.	30	72	3	0	0	105	84%	Sangat Setuju

16	Guru menggunakan buku paket / modul pelajaran ketika memberikan penjelasan pada materi pengelolaan bisnis ritel.	45	60	3	0	0	108	86%	Sangat Setuju
17	Materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan power point meningkatkan motivasi belajar.	45	52	9	0	0	106	85%	Sangat Setuju
18	Guru menggunakan e - learning dalam proses pembelajaran di sekolah	50	48	6	0	1	105	84%	Sangat Setuju
19	Saya memiliki perangkat Komputer/Laptop/Hp untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran	45	60	3	0	0	108	86%	Sangat Setuju
20	Menurut saya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel menjadi pembelajaran menjadi lebih menarik	40	60	6	0	0	106	85%	Sangat Setuju



Lampiran 4. Kisi – Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	A. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran	5
		B. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	1, 2, 4, 7
		C. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	3, 6, 12
		D. Aspek sosial siswa	10
		E. Aspek demografi siswa	8
		F. Gaya belajar siswa	11
		G. Lingkungan pembelajaran siswa	9
2	Karakteristik Pembelajaran	A. Media materi pembelajaran	13, 14
		B. Media pembelajaran	15, 16, 17
		C. Sarana pembelajaran	18, 19, 20



Lampiran 5. Statistik Nilai Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel

NILAI AKHIR SISWA**KELAS : XI BDPM A****MATA PELAJARAN : PENGELOLAAN BISNIS RITEL****SEMESTER : GENAP**

KELAS	NO ABSEN	NAMA	NILAI
XI BDPM A	2	Aggie Octavia Ramdhani	73
XI BDPM A	3	Gede Wahyu Mertana	67
XI BDPM A	4	I Gede Agus Pratama	70
XI BDPM A	5	Ikadek Upa Lian Pranata	67
XI BDPM A	6	I Wayan Semara Dana	73
XI BDPM A	7	Ida Ayu Made Dwijati	83
XI BDPM A	8	Kadek Ari Sujana	77
XI BDPM A	9	Kadek Ayu Sri Wahyuni	63
XI BDPM A	10	Kadek Desi Antari	83
XI BDPM A	11	Kadek Resmi	70
XI BDPM A	12	Kadek Rio Handika Pratama	63
XI BDPM A	13	Kadek Setiawan	70
XI BDPM A	14	Kadek Widva Prashanti	80
XI BDPM A	15	Ketut Ayu Marsini	83
XI BDPM A	16	Ketut Siska Juliantika	73
XI BDPM A	17	Ketut Sri Puspitayani	87
XI BDPM A	18	Komang Agus Satria Wirayuda	77
XI BDPM A	19	Komang Ayu Tri Sugiantari	90
XI BDPM A	20	Komang Krisna Oktaviana Yastini	7
XI BDPM A	21	Komang Mei Nabila Dewi	63
XI BDPM A	22	Komang Pertamayana Dipa	37
XI BDPM A	23	Made Suardana	63
XI BDPM A	24	Nanda Triana Arsani	60

KELAS	NO ABSEN	NAMA	NILAI
XI BDPM A	25	Ni Kadek Dea Ananda	80
XI BDPM A	26	Ni Kadek Eli Susianti	60
XI BDPM A	27	Ni Putu Irvayani	73
XI BDPM A	28	Ni Putu Prapya Namasta Wati	63
XI BDPM A	29	Putu Dania Widiani	77
XI BDPM A	30	Putu Dian Wahyu Widariyani	83
XI BDPM A	31	Putu Ngurah Siwastirta	57
XI BDPM A	32	Putu Septi Windayani	80
XI BDPM A	33	Raden Nody Fabian	70
XI BDPM A	34	I Wayan Aldi	60

NILAI RATA – RATA SISWA : 69

NILAI TERTINGGI SISWA : 90

NILAI TERENDAH SISWA : 7

STATISTIK NILAI AKHIR :



Lampiran 6. Silabus Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel

SILABUS MATA PELAJARAN PENGELOLAAN BISNIS RITEL

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 SINGARAJA
Kelas /Semester : XI / 1 dan 2
Jam Pelajaran : 60 JP (@45 Menit)

Kompetensi Inti:

KI-3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja akuntansi dan keuangan lembaga pada tingkat teknis, spesifik, detil dan kompleks berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional dan internasional.

KI-4 : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang bisnis daring dan pemasaran.

Menampilkan kinerja dibawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terstruktur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah dan menyaji secara efektif, kreatif dan produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan mengembangkan dari yang dipelajarinya di sekolah serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Nilai Karakter	Metode Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1 Memahami bisnis ritel	3.1.1 Menjelaskan ruang lingkup bisnis ritel 3.1.2 Mengidentifikasi bisnis ritel 3.1.3 Menerapkan etika bisnis	Gambaran umum bisnis ritel dan etika dalam bisnis	- Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung Jawab	- <i>Problem Based Learning</i>	- Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja - Observasi	6 x 3 JP x 45 menit	- Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan - Internet
4.1 Melakukan bisnis ritel	4.1.1 Menyimpulkan ruang lingkup bisnis ritel 4.1.2 Menggunakan prosedur bisnis ritel 4.1.3 Melakukan etika bisnis ritel						

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Nilai Karakter	Metode Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.2 Menganalisis manajemen bisnis	3.2.1 Menjelaskan mengenai manajemen bisnis ritel	Gambaran umum mengenai manajemen bisnis ritel	<ul style="list-style-type: none"> - Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Problem Based Learning With Gallery Walk and Mind Mapping</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja - Observasi 	6 x 3 JP x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan - Internet
	3.2.2 Menerapkan prosedur bisnis ritel						
4.2 Melakukan manajemen bisnis ritel	4.2.1 Menggunakan aturan manajemen bisnis ritel	Kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam pengelolaan bisnis ritel	<ul style="list-style-type: none"> - Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Problem Based Learning With Gallery Walk and Mind Mapping</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja - Observasi 	6 x 3 JP x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan - Internet
	4.2.2 Menggunakan ilmu manajemen bisnis dalam praktek pembelajaran						
3.3 Menganalisis kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam pengelolaan bisnis ritel	3.3.1 Menjelaskan topik mengenai kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam pengelolaan bisnis ritel	Kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam pengelolaan bisnis ritel	<ul style="list-style-type: none"> - Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Problem Based Learning With Gallery Walk and Mind Mapping</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja - Observasi 	6 x 3 JP x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan - Internet
	3.3.2 Mengidentifikasi alat kesehatan dan keselamatan kerja (K3)						
	3.3.3 Menganalisis teknik kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam pengelolaan bisnis ritel						
4.3 Melaksanakan kesehatan dan keselamatan kerja dalam pengelolaan bisnis ritel	4.3.1 Memastikan topik kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam pengelolaan bisnis ritel	Kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam pengelolaan bisnis ritel	<ul style="list-style-type: none"> - Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung Jawab 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Problem Based Learning With Gallery Walk and Mind Mapping</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja - Observasi 	6 x 3 JP x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan - Internet
	4.3.2 Menyiapkan alat kesehatan dan keselamatan kerja (K3) pembuatan						
	4.3.3 Menggunakan teknik kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam pengelolaan bisnis ritel						

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Nilai Karakter	Metode Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.4 Menerapkan sistem informasi ritel	3.4.1 Mengelompokkan sistem informasi ritel 3.4.2 Menganalisis prosedur sistem informasi ritel	Pengetahuan tentang sistem informasi	- Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung Jawab	- <i>Problem Based Learning With Gallery Walk and Mind Mapping</i>	- Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja - Observasi	6 x 3 JP x 45 menit	- Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan - Internet
4.4 Melakukan sistem informasi ritel	4.4.1 Mengembangkan pengetahuan tentang sistem informasi ritel 4.4.2 Merinci informasi tentang sistem informasi ritel						
3.5 Menganalisis perilaku konsumen dalam bisnis ritel	3.5.1 Menjelaskan ruang lingkup perilaku konsumen dalam bisnis ritel 3.5.2 Mengidentifikasi perilaku konsumen dalam bisnis ritel 3.5.3 Menganalisis teknik perilaku konsumen dalam bisnis ritel	Perilaku konsumen dalam bisnis ritel	- Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung Jawab	- <i>Problem Based Learning With Gallery Walk and Mind Mapping</i>	- Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja - Observasi	6 x 3 JP x 45 menit	- Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan - Internet
4.5 Melakukan identifikasi perilaku konsumen dalam bisnis ritel	4.5.1 Melakukan identifikasi perilaku konsumen dalam bisnis ritel 4.5.2 Melakukan teknik-teknik perilaku konsumen dalam bisnis ritel 4.5.3 Melakukan teknik-teknik perilaku konsumen dalam bisnis ritel						
3.6 Menganalisis undang-undang perlindungan konsumen	3.6.1 Mengidentifikasi karakteristik undang-undang perlindungan konsumen (UU No.8 tentang perlindungan konsumen) 3.6.2 Mengumpulkan data dan informasi undang-undang perlindungan konsumen (UU No.8 tentang perlindungan konsumen) 3.6.3 Menganalisis data dan informasi yang relevan 3.6.4 Menganalisis keluhan konsumen	Undang-undang perlindungan konsumen (UUNo.8 tentang perlindungan konsumen)	- Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung Jawab	- <i>Discovery Learning</i>	- Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja - Observasi	6 x 3 JP x 45 menit	- Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan - Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Nilai Karakter	Metode Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.6 Menggunakan undang-undang perlindungan konsumen (UU No.8 tentang perlindungan konsumen)	4.6.1 Mengelompokkan karakteristik undang-undang perlindungan konsumen (UU No.8 tentang perlindungan konsumen) 4.6.2 Mengelompokkan data undang-undang perlindungan konsumen (UU No.8 tentang perlindungan konsumen) 4.6.3 Merinci data dan informasi yang relevan 4.6.4 Mengatasi keluhan konsumen						
3.7 Menganalisis advertising dalam bisnis ritel	3.7.1 Menjelaskan tentang advertising dalam bisnis ritel 3.7.2 Menerapkan prosedur Advertising dalam bisnis ritel	Prosedur penulisan surat niaga dalam bidang bisnis	- Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung Jawab	- <i>Blended Learning</i>	- Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja - Observasi	6 x 3 JP x 45 menit	- Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan - Internet
4.7 Melakukan advertising dalam bisnis ritel	4.7.1 Menyimpulkan tentang advertising dalam bisnis ritel 4.7.2 Membuat penulisan tentang advertising dalam bisnis ritel						
3.8 Menganalisis personal selling dalam bisnis ritel	3.8.1 Menjelaskan prosedur personal selling dalam bisnis ritel 3.8.2 Menerapkan prosedur personal selling dalam bisnis ritel	Personal selling	- Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung Jawab	- <i>Blended Learning</i>	- Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja - Observasi	6 x 3 JP x 45 menit	- Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan - Internet
4.8 Melakukan personal selling dalam bisnis ritel	4.8.1 Melakukan identifikasi personal selling dalam bisnis ritel 4.8.2 Menyelenggarakan personal selling dalam bisnis ritel						
3.9 Menganalisis sales promotion dalam bisnis ritel	3.9.1 Menjelaskan sales promotion dalam bisnis ritel 3.9.2 Mendeskripsikan strategi promosi perdagangan ritel 3.9.3 Mendeskripsikan peranan	Sales Promotion	- Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung	- <i>Blended Learning</i>	- Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja	6 x 3 JP x 45 menit	- Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan

3.10	Menganalisis public realtion dalam bisnis ritel	3.10.1	Menjelaskan definisi public relation	Public relation	- Kreatif - Mandiri - Kerja Keras - Disiplin - Tanggung Jawab	- <i>Blended Learning</i>	- Pengetahuan Tes tertulis - Keterampilan Penilaian unjuk kerja - Observasi	6 x 3 JP x 45 menit	- Buku paket ekonomi kemendikbud - Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan - Internet
		3.10.2	Menjelaskan public relation dalam bisnis ritel						
4.10	Melakukan public relation dalam bisnis ritel	4.10.1	Mempresentasikan hasil analisa public relation dalam bisnis ritel						
		4.10.2	Melakukan public relation dalam bisnis ritel						

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 1 Singaraja

Singaraja, Juli 2021

Guru Mata Pelajaran

I Wayan Gunastra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1962 1231 198703 1 256

Putu Deby Verayanti., S.Pd.
NIP.

Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

SMK NEGERI 1 SINGARAJA
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Pengelolaan Bisnis Ritel
Kelas/Semester	: XI BDPm/Genap
Kompetensi Keahlian	: Bisnis Daring dan Pemasaran (BDPm)
Alokasi waktu	: 4 JP X 45 Menit
Kompetensi Dasar (KD)	: 3.7 Menganalisis <i>advertising</i> dalam bisnis ritel
Materi Pokok	: 1. Menjelaskan tentang <i>advertising</i> bisnis ritel. 2. Menerapkan prosedur <i>advertising</i> bisnis ritel.

Tujuan Pembelajaran:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu memahami pengertian dari periklanan dalam bisnis ritel. 2. Siswa mampu menjelaskan dan menganalisis tujuan, tipe dari periklanan dalam bisnis ritel. 3. Siswa mampu menganalisis penggunaan media massa yang sesuai dengan periklanan dalam bisnis ritel. 		
Pendekatan : <i>Student Centre Learning</i>		
Model Pembelajaran : <i>Blended Learning</i>		
Strategi Pembelajaran : <i>Fliped Classroom</i>		
Pertemuan ke- : 1 (4JP X 45 Menit)		
Kegiatan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pendahuluan (20 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pelajaran dan memberikan salam kepada siswa. - Guru mengarahkan siswa untuk melaksanakan absensi melalui <i>google classroom</i> dengan mengakses link: 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memberikan salam kepada guru. - Siswa melakukan absensi melalui <i>google classroom</i>. - Siswa memperhatikan guru mengenai pemaparan indicator pembelajaran.

	<p>https://classroom.google.com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/m/NTQ4NTUwNTU4NTIx/details</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memaparkan Indikator pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. - Guru mengarahkan siswa untuk mengakses media pembelajaran melalui link: https://classroom.google.com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/m/NTQ4NTQxMDU1NTEy/details dengan memilih pertemuan yang sesuai. - Guru mengarahkan siswa untuk menuju ke halaman <i>stimulus</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengakses media pembelajaran melalui link yang tersedia, dan menuju ke halaman pertemuan. - Siswa menuju ke halaman <i>stimulus</i> sesuai dengan pertemuan.
<p>Kegiatan Inti (140 Menit)</p>	<p><i>Seeking of Information (Menggali Informasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan <i>stimulus</i> yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. - Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi siswa dalam proses <i>eksplorasi</i> materi, sehingga materi yang 	<p><i>Seeking of Information (Menggali Informasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjawab pertanyaan <i>stimulus</i> yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. - Siswa melakukan <i>eksplorasi</i> materi pembelajaran. - Siswa memahami materi pelajaran mengenai <i>advertising</i> dalam bisnis

	<p>diperoleh relevan dengan topik pembahasan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pemahaman terkait dengan materi <i>advertising</i> yang sedang dibahas. 	<p>ritel melalui media pembelajaran interaktif.</p>
	<p><i>Acquisition of Information</i> (Mengelaborasi Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk memecahkan permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran, dilakukan dengan melakukan diskusi (diskusi langsung pada saat jam pelajaran dan diskusi tidak langsung melalui forum diskusi <i>online</i> melalui link: https://classroom.google.com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/sa/NTQ4NTQ01NzY3NDEz/details - Guru mengarahkan siswa untuk menonton video pembelajaran pada media pembelajaran interaktif. - Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan kuis sederhana yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. 	<p><i>Acquisition of Information</i> (Mengelaborasi Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memecahkan permasalahan yang ditemui melalui diskusi secara langsung atau tidak langsung. - Siswa menonton video pembelajaran yang tersedia dalam media pembelajaran interaktif. - Siswa mencoba untuk mengerjakan kuis sederhana yang terdapat didalam media pembelajaran interaktif.

	<p><i>Synthesizing of Knowledge</i> (Kesimpulan Pembelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak siswa untuk dapat menyimpulkan materi pembelajaran. - Guru menunjuk siswa untuk dapat menyimpulkan pembelajaran. 	<p><i>Synthesizing of Knowledge</i> (Kesimpulan Pembelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlalu.
Penutup (20 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan materi pembelajaran pada kegiatan pembelajaran selanjutnya. - Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan guru dalam penyampaian materi pembelajaran selanjutnya. - Siswa melakukan doa bersama untuk menutup pembelajaran.
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap : Observasi/Pengamatan - Pengetahuan : Tes tulis dan penugasan - Keterampilan : Observasi (Presentasi) 	
Remedial	<ul style="list-style-type: none"> - Pelaksanaan remedial diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (70) dengan diberikan soal latihan tertulis atau lisan 	
Pengayaan	<ul style="list-style-type: none"> - Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai nilai KKM untuk menambah wawasan siswa. 	
Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Media Pembelajaran Interaktif - <i>E-learning</i> - <i>Handphone</i> - Laptop - Alat tulis 	

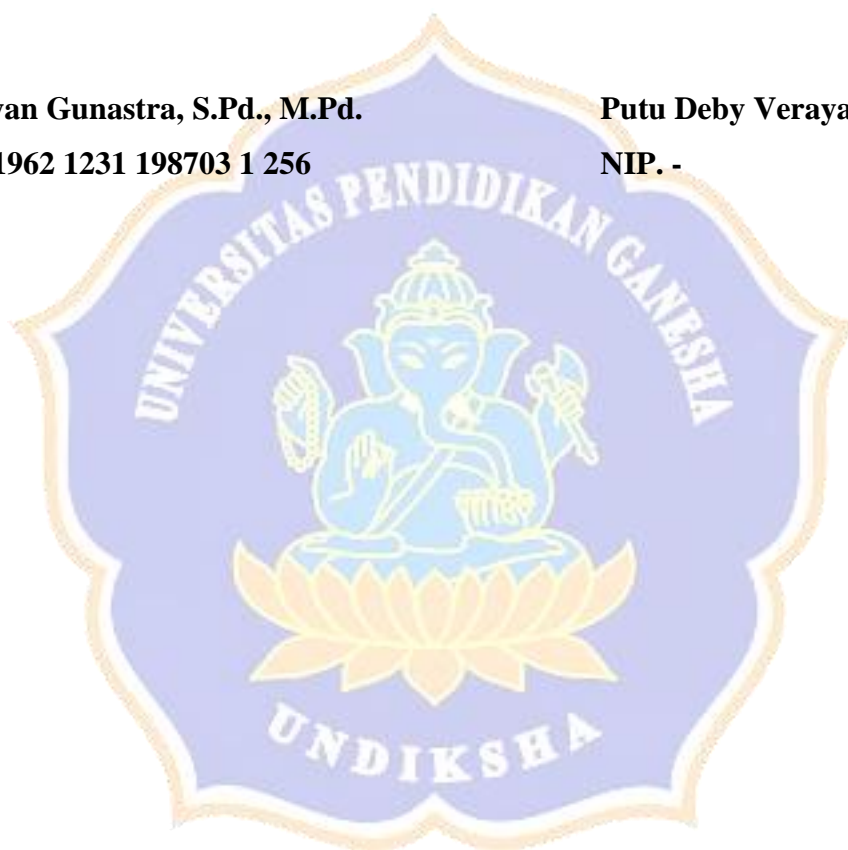
Sumber	- Buku Paket Pengelolaan Bisnis Ritel
Belajar	- Sumber Internet yang relevan

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Singaraja

Singaraja, Juli 2022
Guru Mata Pelajaran

I Wayan Gunastra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1962 1231 198703 1 256

Putu Deby Verayanti, S.Pd.
NIP. -



SMK NEGERI 1 SINGARAJA
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Pengelolaan Bisnis Ritel
Kelas/Semester	: XI BDPm/Genap
Kompetensi Keahlian	: Bisnis Daring dan Pemasaran (BDPm)
Alokasi waktu	: 4 JP X 45 Menit
Kompetensi Dasar (KD)	: 4.7 Menganalisis <i>advertising</i> dalam bisnis ritel
Materi Pokok	: 1. Menjelaskan tata cara penulisan iklan. 2. Menerapkan pembuatan penulisan iklan.

Tujuan Pembelajaran:		
1. Siswa mampu menjelaskan cara membuat salah satu program iklan sesuai dengan jenis iklan.		
2. Siswa mampu membuat salah satu jenis iklan.		
Pendekatan	: <i>Student Centre Learning</i>	
Model Pembelajaran	: <i>Blended Learning</i>	
Strategi Pembelajaran	: <i>Fliped Classroom</i>	
Pertemuan ke-	: 2 (4JP X 45 Menit)	
Kegiatan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pendahuluan (20 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pelajaran dan memberikan salam kepada siswa. - Guru mengarahkan siswa untuk melaksanakan absensi melalui <i>google classroom</i> dengan mengakses link: https://classroom.google.com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/m/NTQ4NTUwNTU4NTIx/details 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memberikan salam kepada guru. - Siswa melakukan absensi melalui <i>google classroom</i>. - Siswa memperhatikan guru mengenai pemaparan indicator pembelajaran. - Siswa mengakses media pembelajaran melalui link yang tersedia, dan menuju ke halaman pertemuan.

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memaparkan Indikator pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. - Guru mengarahkan siswa untuk mengakses media pembelajaran melalui link: https://classroom.google.com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/m/NTQ4NTQxMDU1NTEy/details dengan memilih pertemuan yang sesuai. - Guru mengarahkan siswa untuk menuju ke halaman <i>stimulus</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menuju ke halaman <i>stimulus</i> sesuai dengan pertemuan.
<p>Kegiatan Inti (140 Menit)</p>	<p><i>Seeking of Information (Menggali Informasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan <i>stimulus</i> yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. - Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi siswa dalam proses <i>eksplorasi</i> materi, sehingga materi yang diperoleh relevan dengan topik pembahasan. - Guru memberikan pemahaman terkait dengan 	<p><i>Seeking of Information (Menggali Informasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjawab pertanyaan <i>stimulus</i> yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. - Siswa melakukan <i>eksplorasi</i> materi pembelajaran. - Siswa memahami materi pelajaran mengenai penuisan iklan dalam bisnis ritel melalui media pembelajaran ineraktif.

	<p>penulisan iklan sedang dibahas.</p>	
	<p><i>Acquisition of Information</i> (Mengelaborasi Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk memecahkan permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran, dilakukan dengan melakukan diskusi (diskusi langsung pada saat jam pelajaran dan diskusi tidak langsung melalui forum diskusi <i>online</i> melalui link: https://classroom.google.com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/sa/NTQ4NTQxNTQ3NmM3/details - Guru mengarahkan siswa untuk menonton video pembelajaran pada media pembelajaran interaktif. - Guru mengarahkan siswa untuk mencoba membuat iklan sederhana sesuai dengan tutorial yang tersedia. - Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan kuis sederhana yang terdapat 	<p><i>Acquisition of Information</i> (Mengelaborasi Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memecahkan permasalahan yang ditemui melalui diskusi secara langsung atau tidak langsung. - Siswa menonton video pembelajaran yang tersedia dalam media pembelajaran interaktif. - Siswa mencoba untuk membuat penulisan iklan sederhana. - Siswa mencoba untuk mengerjakan kuis sederhana yang terdapat didalam media pembelajaran interaktif.

	pada media pembelajaran interaktif.	
	<p><i>Synthesizing of Knowledge</i> (Kesimpulan Pembelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak siswa untuk dapat menyimpulkan materi pembelajaran. - Guru menunjuk siswa untuk dapat menyimpulkan pembelajaran. 	<p><i>Synthesizing of Knowledge</i> (Kesimpulan Pembelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlalu.
Penutup (20 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan materi pembelajaran pada kegiatan pembelajaran selanjutnya. - Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan guru dalam penyampaian materi pembelajaran selanjutnya. - Siswa melakukan doa bersama untuk menutup pembelajaran.
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap : Observasi/Pengamatan - Pengetahuan : Tes tulis dan penugasan - Keterampilan : Observasi (Presentasi) 	
Remedial	<ul style="list-style-type: none"> - Pelaksanaan remedial diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (70) dengan diberikan soal latihan tertulis atau lisan 	
Pengayaan	<ul style="list-style-type: none"> - Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai nilai KKM untuk menambah wawasan siswa. 	
Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Media Pembelajaran Interaktif - <i>E-learning</i> - <i>Handphone</i> - Laptop 	

	- Alat tulis
Sumber Belajar	- Buku Paket Pengelolaan Bisnis Ritel - Sumber Internet yang relevan

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Singaraja

Singaraja, Juli 2022
Guru Mata Pelajaran

I Wayan Gunastra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1962 1231 198703 1 256

Putu Deby Verayanti, S.Pd.
NIP. -



SMK NEGERI 1 SINGARAJA
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Pengelolaan Bisnis Ritel
Kelas/Semester	: XI BDPm/Genap
Kompetensi Keahlian	: Bisnis Daring dan Pemasaran (BDPm)
Alokasi waktu	: 4 JP X 45 Menit
Kompetensi Dasar (KD)	: 3.8 Menganalisis <i>personal selling</i> dalam bisnis ritel
Materi Pokok	: 1. Menjelaskan prosedur <i>personal selling</i> dalam Dalam bisnis ritel. 2. Menerapkan prosedur <i>personal selling</i> dalam Bisnis ritel.

Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian, tujuan, sifat, strategi, dan langkah – langkah dari *personal selling*.
2. Siswa mampu membuat strategi dalam *personal selling*.
3. Siswa mampu merancang *personal selling*.

Pendekatan	: <i>Student Centre Learning</i>
Model Pembelajaran	: <i>Blended Learning</i>
Strategi Pembelajaran	: <i>Fliped Classroom</i>
Pertemuan ke-	: 3 (4JP X 45 Menit)

Kegiatan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pendahuluan (20 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pelajaran dan memberikan salam kepada siswa. - Guru mengarahkan siswa untuk melaksanakan absensi melalui <i>google classroom</i> dengan mengakses link: https://classroom.google. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memberikan salam kepada guru. - Siswa melakukan absensi melalui <i>google classroom</i>. - Siswa memperhatikan guru mengenai pemaparan indicator pembelajaran. - Siswa mengakses media pembelajaran melalui link

	<p><u>com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/m/NTQ4NTUwNTU4NTIx/details</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memaparkan Indikator pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. - Guru mengarahkan siswa untuk mengakses media pembelajaran melalui link: <u>https://classroom.google.com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/m/NTQ4NTU4NTIx/details</u> dengan memilih pertemuan yang sesuai. - Guru mengarahkan siswa untuk menuju ke halaman <i>stimulus</i>. 	<p>yang tersedia, dan menuju ke halaman pertemuan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menuju ke halaman <i>stimulus</i> sesuai dengan pertemuan.
<p>Kegiatan Inti (140 Menit)</p>	<p><i>Seeking of Information (Menggali Informasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan <i>stimulus</i> yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. - Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi siswa dalam proses <i>eksplorasi</i> materi, sehingga materi yang 	<p><i>Seeking of Information (Menggali Informasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjawab pertanyaan <i>stimulus</i> yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. - Siswa melakukan <i>eksplorasi</i> materi pembelajaran. - Siswa memahami materi pelajaran mengenai <i>advertising</i> dalam bisnis

	<p>diperoleh relevan dengan topik pembahasan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan pemahaman terkait dengan materi <i>advertising</i> yang sedang dibahas. 	<p>ritel melalui media pembelajaran interaktif.</p>
	<p><i>Acquisition of Information</i> (Mengelaborasi Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk memecahkan permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran, dilakukan dengan melakukan diskusi (diskusi langsung pada saat jam pelajaran dan diskusi tidak langsung melalui forum diskusi <i>online</i> melalui link: https://classroom.google.com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/sa/NTQ4NTUwOTQ1NDcw/details - Guru mengarahkan siswa untuk menonton video pembelajaran pada media pembelajaran interaktif. - Guru mengarahkan siswa untuk mencoba membuat strategi <i>personal selling</i> kemudian 	<p><i>Acquisition of Information</i> (Mengelaborasi Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memecahkan permasalahan yang ditemui melalui diskusi secara langsung atau tidak langsung. - Siswa menonton video pembelajaran yang tersedia dalam media pembelajaran interaktif. - Siswa mencoba untuk membuat strategi <i>personal selling</i>. - Siswa mencoba untuk merancang <i>personal selling</i>. - Siswa mencoba untuk mengerjakan kuis sederhana yang terdapat didalam media pembelajaran interaktif.

	<p>mempresentasikan di depan kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan siswa untuk mencoba merancang <i>personal selling</i>. - Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan kuis sedarhana yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. 	
	<p>Synthesizing of Knowledge (Kesimpulan Pembelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak siswa untuk dapat menyimpulkan materi pembelajaran. - Guru menunjuk siswa untuk dapat menyimpulkan pembelajaran. 	<p>Synthesizing of Knowledge (Kesimpulan Pembelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlalu.
<p>Penutup (20 Menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan materi pembelajaran pada kegiatan pembelajaran selanjutnya. - Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan guru dalam penyampaian materi pembelajaran selanjutnya. - Siswa melakukan doa bersama untuk menutup pembelajaran.
<p>Penilaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap : Observasi/Pengamatan - Pengetahuan : Tes tulis dan penugasan - Keterampilan : Observasi (Presentasi) 	

Remidial	- Pelaksanaan remedial diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (70) dengan diberikan soal latihan tertulis atau lisan
Pengayaan	- Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai nilai KKM untuk menambah wawasan siswa.
Media Pembelajaran	- Media Pembelajaran Interaktif - <i>E-learning</i> - <i>Handphone</i> - Laptop - Alat tulis
Sumber Belajar	- Buku Paket Pengelolaan Bisnis Ritel - Sumber Internet yang relevan

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Singaraja

Singaraja, Juli 2022

Guru Mata Pelajaran

I Wayan Gunastra, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1962 1231 198703 1 256

Putu Deby Verayanti, S.Pd.

NIP. -



SMK NEGERI 1 SINGARAJA
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: Pengelolaan Bisnis Ritel
Kelas/Semester	: XI BDPm/Genap
Kompetensi Keahlian	: Bisnis Daring dan Pemasaran (BDPm)
Alokasi waktu	: 4 JP X 45 Menit
Kompetensi Dasar (KD)	: 4.8 Melakukan <i>personal selling</i> dalam bisnis ritel.
Materi Pokok	: 1. Melakukan identifikasi <i>personal selling</i> . 2. Menyelenggarakan <i>personal selling</i>

Tujuan Pembelajaran:		
1. Siswa mampu mengidentifikasi <i>personal selling</i> dalam bisnis ritel.		
2. Siswa mampu mengelola <i>personal selling</i> dalam bisnis ritel.		
Pendekatan : <i>Student Centre Learning</i>		
Model Pembelajaran : <i>Blended Learning</i>		
Strategi Pembelajaran : <i>Fliped Classroom</i>		
Pertemuan ke- : 4 (4JP X 45 Menit)		
Kegiatan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pendahuluan (20 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pelajaran dan memberikan salam kepada siswa. - Guru mengarahkan siswa untuk melaksanakan absensi melalui <i>google classroom</i> dengan mengakses link: https://classroom.google.com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/m/NTQ4NTUwNTU4NTIx/details 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memberikan salam kepada guru. - Siswa melakukan absensi melalui <i>google classroom</i>. - Siswa memperhatikan guru mengenai pemaparan indicator pembelajaran. - Siswa mengakses media pembelajaran melalui link yang tersedia, dan menuju ke halaman pertemuan.

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memaparkan Indikator pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. - Guru mengarahkan siswa untuk mengakses media pembelajaran melalui link: https://classroom.google.com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/m/NTQ4NTQxMDU1NTEy/details dengan memilih pertemuan yang sesuai. - Guru mengarahkan siswa untuk menuju ke halaman <i>stimulus</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menuju ke halaman <i>stimulus</i> sesuai dengan pertemuan.
<p>Kegiatan Inti (140 Menit)</p>	<p><i>Seeking of Information (Menggali Informasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan <i>stimulus</i> yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. - Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi siswa dalam proses <i>eksplorasi</i> materi, sehingga materi yang diperoleh relevan dengan topik pembahasan. - Guru memberikan pemahaman terkait dengan 	<p><i>Seeking of Information (Menggali Informasi)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjawab pertanyaan <i>stimulus</i> yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. - Siswa melakukan <i>eksplorasi</i> materi pembelajaran. - Siswa memahami materi pelajaran mengenai <i>advertising</i> dalam bisnis ritel melalui media pembelajaran ineraktif.

	<p>materi <i>advertising</i> yang sedang dibahas.</p>	
	<p><i>Acquisition of Information</i> (Mengelaborasi Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk memecahkan permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran, dilakukan dengan melakukan diskusi (diskusi langsung pada saat jam pelajaran dan diskusi tidak langsung melalui forum diskusi <i>online</i> melalui link: https://classroom.google.com/c/NTQ4NTQ0MDUzNzk5/sa/NTQ4NTQ4MzMyODU4/details - Guru mengarahkan siswa untuk menonton video pembelajaran pada media pembelajaran interaktif. - Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang. - Guru mengarahkan siswa untuk mencoba mempraktekkan cara proses perekrutan 	<p><i>Acquisition of Information</i> (Mengelaborasi Informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memecahkan permasalahan yang ditemui melalui diskusi secara langsung atau tidak langsung. - Siswa menonton video pembelajaran yang tersedia dalam media pembelajaran interaktif. - Siswa membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 5 orang. - Siswa mencoba mempraktekkan cara proses perekrutan <i>personal selling</i> didepan kelas secara berkelompok. - Siswa mencoba untuk mengerjakan kuis sederhana yang terdapat didalam media pembelajaran interaktif.

	<p><i>personal selling</i> didepan kelas secara berkelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan kuis sedarhana yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. 	
	<p><i>Synthesizing of Knowledge</i> (Kesimpulan Pembelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak siswa untuk dapat menyimpulkan materi pembelajaran. - Guru menunjuk siswa untuk dapat menyimpulkan pembelajaran. 	<p><i>Synthesizing of Knowledge</i> (Kesimpulan Pembelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlalu.
Penutup (20 Menit)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan materi pembelajaran pada kegiatan pembelajaran selanjutnya. - Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan guru dalam penyampaian materi pembelajaran selanjutnya. - Siswa melakukan doa bersama untuk menutup pembelajaran.
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap : Observasi/Pengamatan - Pengetahuan : Tes tulis dan penugasan - Keterampilan : Observasi (Presentasi) 	
Remedial	<ul style="list-style-type: none"> - Pelaksanaan remedial diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (70) dengan diberikan soal latihan tertulis atau lisan 	

Pengayaan	- Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai nilai KKM untuk menambah wawasan siswa.
Media Pembelajaran	- Media Pembelajaran Interaktif - <i>E-learning</i> - <i>Handphone</i> - Laptop - Alat tulis
Sumber Belajar	- Buku Paket Pengelolaan Bisnis Ritel - Sumber Internet yang relevan

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Singaraja

Singaraja, Juli 2022
Guru Mata Pelajaran

I Wayan Gunastra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1962 1231 198703 1 256

Putu Deby Verayanti, S.Pd.
NIP. -




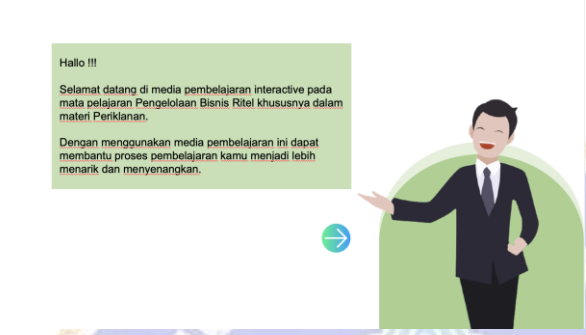

Lampiran 8. Buku Paket Pembelajaran


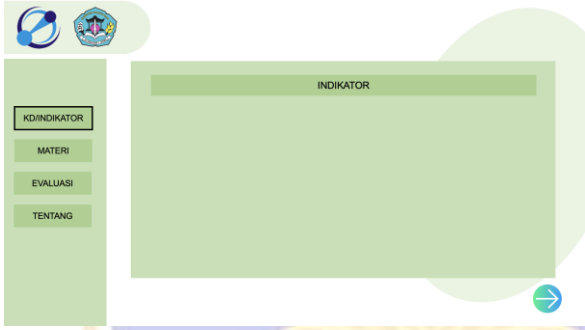



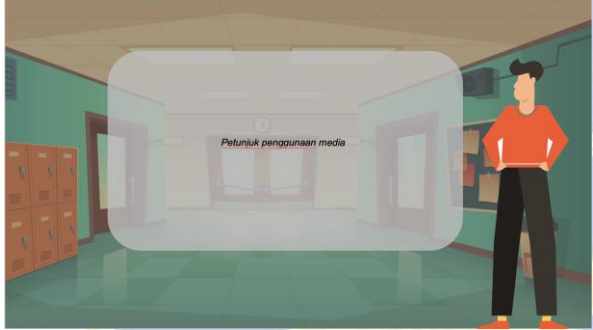
Lampiran 9. Rancangan Interface Media Pembelajaran Interaktif


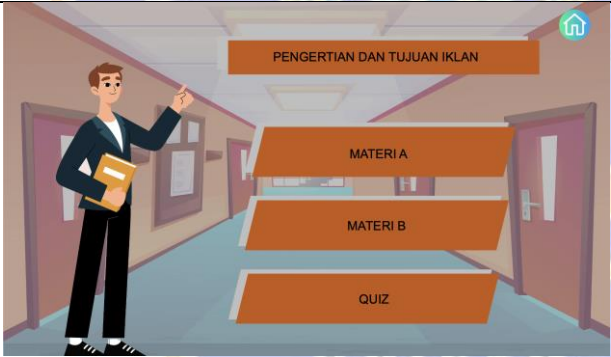
**RANCANGAN KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN PENGELOLAAN BISNIS RITEL KELAS XI BDPM
SMK N 1 SINGARAJA**

NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
1	Halaman awal		Halaman awal ketika membuka media pembelajaran interaktif. Akan menampilkan judul media dan selanjutnya akan diarahkan untuk masuk kedalam media pembelajaran interaktif dengan mengklik tombol “masuk”.


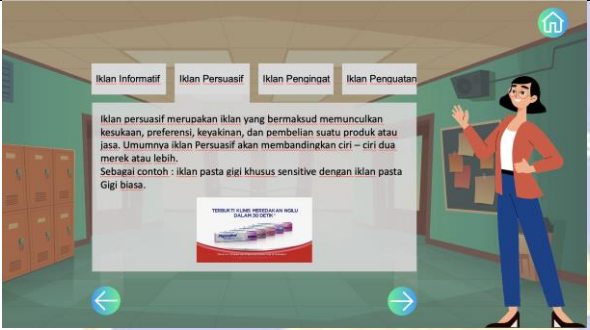
NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
2	Halaman selamat datang		Halaman ini menampilkan ucapan selamat datang kedalam media pembelajaran interaktif, untuk melanjutkan ke halaman berikutnya dapat mengklik tombol panah. Pada halaman ini juga di sisipkan animasi 3D beserta dubbing suara.
3	Halaman menu utama		Halaman ini menampilkan menu utama dimana terdiri dari beberapa pilihan mulai dari indikator hingga tentang pengembang. Selain itu pada halaman ini juga terdapat tombol cara penggunaan media dengan mengklik tombol tanda tanya di pojok kanan atas.


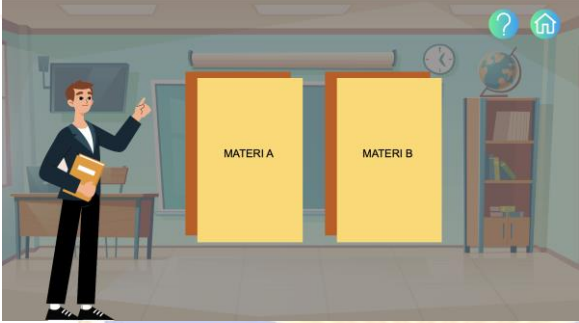
NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
4	Halaman kd & indikator		<p>Halaman ini menampilkan kompetensi dasar yang akan dipelajari pada media pembelajaran ini. Halaman ini akan muncul jika tombol indikator dan KD di pilih pada halaman menu utama.</p>
5	Halaman indikator		<p>Halaman indikator menampilkan indikator yang akan dipelajari pada media pembelajaran ini. Halaman ini akan muncul jika tombol panah pada halaman KD di klik.</p>

NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
6	Halaman menu pertemuan		Halaman ini akan muncul jika pilihan materi pada menu utama di klik, pada halaman ini akan muncul sub materi untuk 4 kali pertemuan. Animasi 3D juga disisipkan dalam halaman ini.
7	Halaman petunjuk penggunaan media		Halaman ini akan muncul jika tombol tanda tanya di pojok kanan atas di klik, dimana halaman ini akan menjelaskan cara penggunaan media yang pandu oleh animasi 3D beserta dubbing yang menyesuaikan.



NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
8	Halaman stimulus pertemuan I		Halaman ini akan muncul jika tombol pertemuan 1 di klik pada sub menu materi. Halaman ini akan menampilkan stimulus berupa pertanyaan dasar mengenai materi yang di akan bahas, kemudian siswa dapat memilih option yang sesuai mengenai pembahasan materi tersebut. Pada halaman ini juga disispkan animasi 3D beserta dubbing suara yang menyesuaikan.
9	Halaman menu materi pembahasan pertemuan I		Halaman ini menampilkan materi yang akan di bahas pada pertemuan I, siswa dapat memilih materi yang akan dipelajari dan kemudian menuju ke halaman pembahasan selanjutnya.

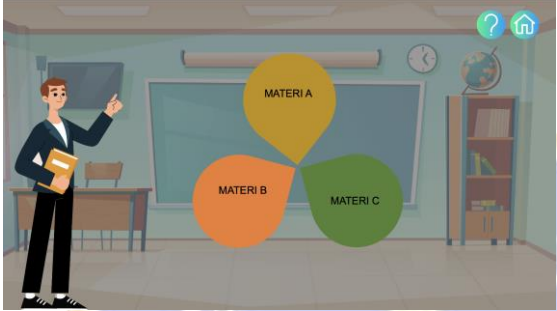

NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
10	Halaman pembahasan materi		Halaman ini menampilkan pembahasan materi. Tombol navigasi di bawah berfungsi untuk menuju ke halaman pembahasan berikutnya.
11	Halaman video		Halaman ini menampilkan tombol untuk pemutaran video terkait dengan materi yang dibahas.

NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
12	Halaman pemutaran video		Halaman ini menampilkan pemutaran video singkat materi pembahasan.
13	Halaman pembahasan materi		Halaman ini menampilkan pembahasan materi berikutnya dimana pada halaman ini di sediakan 4 tombol sub materi, dimana jika salah satu tombol tersebut di klik maka akan muncul pop up menampilkan pembahasan materi disertai dengan gambar pendukung.

NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
14	Halaman kuis pertemuan I		Halaman ini menampilkan kuis sederhana, dimana siswa dapat mendrag dan mendrop atau menyocokkan materi pembahasannya.
15	Halaman menu materi pembahasan pertemuan ii		Halaman ini menampilkan sub materi yang akan di bahas pada pertemuan 2. Pada halaman ini akan dilengkapi dengan animasi 3D sederhana.

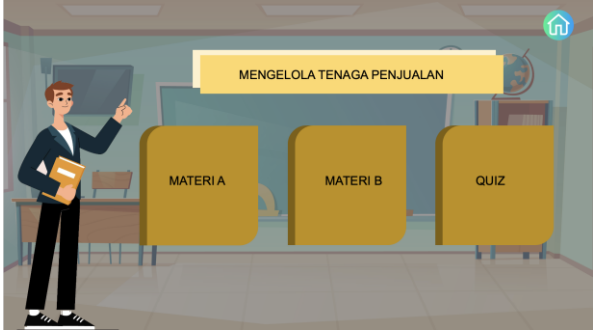
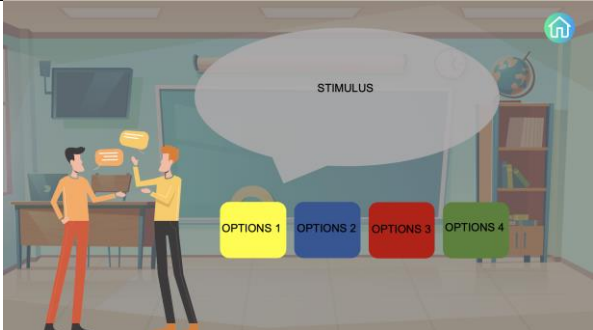
NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
16	Halaman materi pertemuan II		<p>Pada halaman ini akan muncul sub materi yang akan di bahas kemudian siswa dapat memilih materi dan selanjutnya akan menuju ke pembahasan materi.</p>
17	Halaman pembahasan materi pertemuan II		<p>Pada halaman ini akan menampilkan pembahasan materi di pertemuan II. Dengan menampilkan gambar gambar pendukung.</p>


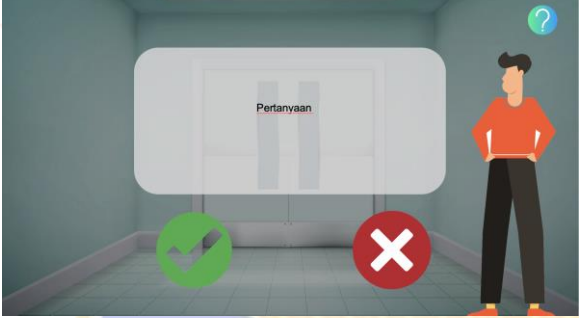
NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
18	Halaman video pembahasan pertemuan II		Pada halaman ini akan mengarahkan siswa untuk menonton video tutorial cara pembuatan iklan, kemudian siswa dapat mempraktekannya secara mandiri di sekolah atau di rumah.
19	Halaman kuis pertemuan II		Pada halaman ini akan menampilkan kuis sederhana. Siswa dapat mendrag dan mendrop untuk menentukan posisi bagian bagian dari pembuatan iklan sederhana.


NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
20	Halaman materi pertemuan III		<p>Pada halaman ini akan menampilkan materi yang akan di bahas pada pertemuan 3.</p>
21	Halaman stimulus pertemuan III		<p>Pada haman ini akan menampilkan stimulus untuk di respon oleh siswa agar bisa melanjutkan ke pembahasan materi. Siswa dapat memilih option yang tersedia yang menurutnya benar.</p>



NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
22	Halaman pembahasan materi pertemuan III		<p>Pada pertemuan ini akan menampilkan pembahasan materi yang terdapat di pertemuan 3. Siswa dapat mengklik sub materi pada kotak yang tersedia kemudian akan muncul materi pembahasan yang di bahas.</p>
23	Halaman kuis pertemuan III		<p>Pada tampilan ini akan menampilkan kuis sederhana yaitu siswa dapat melengkapi kotak yang kosong dengan huruf sehingga menjadi suatu jawaban yang tepat.</p>

NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
24	Halaman materi pertemuan IV		<p>Pada tampilan ini akan menampilkan materi yang akan dibahas pada pertemuan 4.</p>
25	Halaman stimulus pertemuan IV		<p>Pada tampilan ini akan menampilkan stimulus, kemudian siswa dapat memilih option yang benar terkait stimulus tersebut.</p>

NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
26	Halaman pembahasan materi pertemuan IV		<p>Pada tampilan ini akan menampilkan pembahasan materi. Dimana siswa dapat mengklik kotak disamping untuk memilih sub materi yang lainnya.</p>
27	Halaman kuis sederhana pertemuan IV		<p>Pada tampilan ini akan menampilkan kuis sederhana dimana siswa dapat memilih benar atau salah terkait pertanyaan yang diberikan.</p>

NO	HALAMAN	TAMPILAN	KETERANGAN
28	Halaman evaluasi	 <p>The screenshot shows a digital interface for an evaluation. At the top, the word "EVALUASI" is written in yellow. Below it, a question is displayed: "1. Salah satu bentuk media promosi, merupakan pengertian dari...". Underneath the question are four colored buttons representing different media types: a yellow button for "Televisi", a red button for "Iklan", a green button for "Film", and a blue button for "Radio". The background of the interface is a 3D-rendered room with a doorway.</p>	Pada halaman ini akan menampilkan soal evaluasi.



Lampiran 10. Kisi – Kisi Angket Ahli Isi

KISI-KISI DRAFT ANGKET AHLI ISI

Pembuatan angket bertujuan untuk mengetahui kualitas dari isi materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh Peneliti. Adapun beberapa aspek yang tersedia dalam angket, yaitu (1) Kelayakan Isi, (2) Kemuktahiran Materi, (3) Interaktivitas (Stimulus dan Respon), dan (4) Kebahasaan. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan Isi	Kesuaian materi	1,2,3
		Kelengkapan referensi	4
		Kejelasan Materi	5
		Kemampuan Penyajian	6,7
		Kesesuaian gambar, video, dan quiz dengan materi	8,9,10
2	Kemuktahiran Materi	Kemuktahiran contoh, gambar, dan ilustrasi	11
		Kemuktahiran pustaka	12
3	Interaktivitas (Stimulus dan Respon)	Mendorong rasa ingin tahu	13
		Mengembangkan kecakapan hidup	14
		Kepuasan terhadap materi yang diberikan	15,20
4	Kebahasaan	Keterbacaan	16
		Kejelasan informasi	17
		Bahasa	18,19

(Sumber : Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

Lampiran 11. Angket Validitas Ahli Isi

**DRAFT ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN PENGELOLAAN BISNIS RITEL**

Hari/Tanggal : Jumat / 9 September 2022
Validator : Dr. Luh Ingrayani, S.Pd, M.Pd

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (—) pada alternatif jawaban yang dianggap tidak benar.

Contoh :

No	Komponen		
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan KI, KD.	Sesuai	Tidak Sesuai

- Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.

- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Komponen		
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan KI, KD.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Uraian materi sesuai dengan KI, KD (4 KD)		
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Uraian materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam pengelolaan Bisnis ritel		

No	Komponen		
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : uraian materi sudah sesuai dengan indikator pembelajaran		
4	Referensi materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Referensi materi sesuai dg. Bidang ilmu bisnis retail		
5	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : uraian materi jelas disajikan dalam media		
6	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Materi yang disajikan menarik perhatian peserta didik karena interaktif untuk peserta didik		
7	Kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif pada saat ada ataupun tidak ada guru.	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
	Saran/Komentar : Media pembelajaran interaktif mudah digunakan secara mandiri		
8	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Ilustrasi gambar sesuai dengan materi bisnis ritel		
9	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : ilustrasi video sesuai dg. peserta didik dan materi dalam media pembelajaran		
10	Kesesuaian kuis dengan uraian materi dalam media pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : kuis yg diberikan sesuai dengan materi		
11	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : contoh, gambar dan ilustrasi sesuai dg. perkembangan saat ini		
12	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : materi yg disajikan dalam media utk bisnis ritel memiliki keterbaharuan.		

No	Komponen		
13	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar: Materi GSNIT retail mampu memicu keingintahuan peserta didik		
14	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar: Materi GSNIT retail dalam media bermanfaat menambah wawasan peserta didik		
15	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar: Materi yg disajikan mampu memberikan kepuasan bagi pengguna		
16	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar: Tulisan dalam media pembelajaran terbaca dg jelas		
17	Kejelasan informasi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
	Saran/Komentar : Informasi dalam media pembelajaran jelas.		
18	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Bahasa yang digunakan dan pembelajaran mudah dimengerti peserta didik		
19	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yg benar		
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : penggunaan media mempermudah peserta didik memahami materi		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

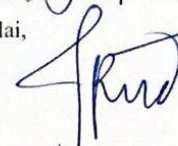
*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Media Pembelajaran Interaktif :

Secara umum media interaktif ini mampu memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran baik dari uraian materi, referensi, penyajian, gambar, video, PUIS, plitum dan informasi. Hal ini bermanfaat untuk memicu rasa ingin tahu dan menambah wawasan peserta didik.

Singaraja, 9 September 2022

Penilai,



Dr. Luh Indrayani, S.Pd., M.Pd.

**DRAFT ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN PENGELOLAAN BISNIS RITEL**

Hari/Tanggal : Rabu, 14 September 2022.
Validator : Putu Deby Verayanti, S.Pd.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (—) pada alternatif jawaban yang dianggap tidak benar.

Contoh :

No	Komponen		
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan KI, KD.	Sesuai	Tidak-Sesuai

- Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.

- Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Komponen		
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan KI, KD.	Sesuai	Tidak-Sesuai
	Saran/Komentar : Sudah sesuai dengan KI dan KD.		
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.	Sesuai	Tidak-Sesuai
	Saran/Komentar : Tujuan pembelajaran jelas.		

No	Komponen		
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Sesuai		
4	Referensi materi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Sudah Sesuai		
5	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Uraian Materi sudah sangat jelas.		
6	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Menarik untuk peserta didik.		
7	Kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif pada saat ada ataupun tidak ada guru.	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
8	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Sudah Sesuai		
9	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Sudah Sesuai		
10	Kesesuaian kuis dengan uraian materi dalam media pembelajaran interaktif	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Sudah Sesuai		
11	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Sesuai.		
12	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Materi sudah diupdate.		

No	Komponen		
13	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar : Sudah Sesuai, dan Mampu Memicu peserta didik untuk belajar.			
14	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar : Materi yang terkandung sangat bermanfaat			
15	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar : Sudah Sesuai			
16	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar : Sudah Sesuai			
17	Kejelasan informasi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
	Saran/Komentar : Sudah Sesuai.		
18	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Sudah Sesuai.		
19	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Sudah Sesuai.		
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar : Media Mempermudah siswa dlm belajar.		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Media Pembelajaran Interaktif :

Secara keseluruhan Media pembelajaran ini mampu
untuk menarik minat belajar siswa.

Singaraja, 19 - September 2022.

Penilai,



Rika Deby Verayanti S.Pd.

NIP. -

Lampiran 12. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media dan Desain

KISI-KISI DRAFT ANGKET AHLI MEDIA DAN DESAIN

Pembuatan angket bertujuan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan mengukur ketepatan pendekatan yang digunakan. Adapun beberapa aspek yang tersedia dalam angket, yaitu (1) Tampilan Media Pembelajaran Interaktif dan (2) Interaktivitas. Kisi- Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli media ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan Media Pembelajaran Interaktif	Kesuaian penggunaan teks	1,2,5,6
		Kesuaian penggunaan warna	3,4
		Grafis	7,8,9,10,11,12
2	Interaktivitas	Kemudahan pengguna	13,14
		Kelengkapan Fitur	15
		Jenjang pendidikan pengguna	16
3	Model Pembelajaran	Ketepatan penggunaan model pembelajaran	17
		Ketepatan urutan aktivitas dalam media pembelajaran interaktif	18
4	Evaluasi	Kesesuaian soal	19,20

(Sumber : Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

Lampiran 13. Angket Uji Ahli Media dan Desain

**DRAFT ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
PENGELOLAAN BISNIS RITEL**

Hari/Tanggal : Selasa, 20/8-22
 Validator : F. Ketut Andita Pradnyana
 Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (—) pada alternatif jawaban yang dianggap tidak benar.

Contoh :

No	Komponen	Sesuai	Tidak-Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.		

2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.

3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Komponen	Sesuai	Tidak-Sesuai
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak-Sesuai
	Saran/Komentar :		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak-Sesuai
	Saran/Komentar :		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak-Sesuai

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
4	Keseserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
5	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
8	Komposisi pada media pembelajaran interaktif sudah menarik.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		

No	Komponen		
9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
11	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
12	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
14	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
15	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
16	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>blended learning</i> dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen	
	Saran/Komentar :	
20	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran.	Sesuai Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :	

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Media :

.....

.....


.....

.....

.....

Singaraja, 20/8/22

Penilai,


Ketut Andika Pradnyana

**DRAFT ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
PENGELOLAAN BISNIS RITEL**

Hari/Tanggal : Rabu, 23/8 - 2022
 Validator : Made Susi Lissia Andayani, MPd
 Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (—) pada alternatif jawaban yang dianggap tidak benar.

Contoh :

No	Komponen		
1.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak-Sesuai

2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.

3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

No	Komponen		
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak-Sesuai
	Saran/Komentar :		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak-Sesuai
	Saran/Komentar :		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak-Sesuai

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
4	Keserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
5	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
8	Komposisi pada media pembelajaran interaktif sudah menarik.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		

No	Komponen		
9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
11	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
12	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
14	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen		
	Saran/Komentar :		
15	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
16	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>blended learning</i> dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif.	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai

No	Komponen			
	Saran/Komentar :			
20	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran.	<table border="1"> <tr> <td>Sesuai</td> <td><u>Tidak Sesuai</u></td> </tr> </table>	Sesuai	<u>Tidak Sesuai</u>
Sesuai	<u>Tidak Sesuai</u>			
	Saran/Komentar :			

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Media :

.....

.....

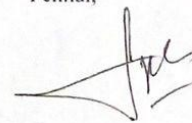
.....

.....

.....

Singaraja 21-08-2022

Penilai,



Made Susi Lissia Andayani, M Pd

Lampiran 14. Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan

KISI-KISI DRAFT ANGKET UJI COBA PERORANGAN

Pembuatan angket bertujuan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan yang terdapat dalam produk dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh Peneliti. Adapun beberapa aspek yang tersedia dalam angket, yaitu (1) Penyajian Materi, (2) Interaktivitas, (3) Tampilan, dan (4) Pembelajaran. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji coba perorangan ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Penyajian Materi	Urutan penyajian	2
		Pemberian informasi	15
		Kelengkapan informasi	8
2	Interaktivitas	Mudah digunakan	4,5
		Fitur	9,11
3	Tampilan	Grafis	1
4	Pembelajaran	Manfaat	7,8,12
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran interaktif.	3,6,10,13
		Potensi produk yang dikembangkan untuk Digunakan.	14

(Sumber : Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

Lampiran 15. Draft Angket Uji Perorangan

**DRAFT ANGKET UJI COBA PERORANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
PENGELOLAAN BISNIS RITEL**

I. Pengantar

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* di Kelas XI BDPm di SMK Negeri 1 Singaraja. Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap butir pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

II. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka 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 anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

III. Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik.					√

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami.					✓
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik.					✓
4.	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.					✓
5.	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia.		✓			
6.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran.					✓
7.	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara Mandiri.					✓
8.	Isi materi sangat lengkap.				✓	
9.	Fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu Pengguna.					✓
10.	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku.	✓				
11.	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam media pembelajaran interaktif berbasis					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
	multimedia.				✓	
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses Pembelajaran.			✓		
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓	
14.	Saya setuju apabila media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel diterapkan lebih lanjut.				✓	
15.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.		✓			

Komentar/Saran :

Saran saya semoga kedepannya pembelajaran bisnis ritel selalu menggunakan media pembelajaran interaktif.

Singaraja, 10-09-2022

Responden,

Giluh
Ni Luh Gemilang K.

Lampiran. 16 Rekapitulasi Uji Coba Perorangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik.	5	5	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami.	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik.	5	5	5
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.	5	5	5
5(-)	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia.	4	4	5
6	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran.	5	5	5
7	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara Mandiri.	5	5	5
8	Isi materi sangat lengkap.	5	4	4
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu Pengguna.	5	5	5
10(-)	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku.	5	5	4
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.	5	4	5
12(-)	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses Pembelajaran.	4	4	4
13	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran.	5	4	5
14	Saya setuju apabila media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel diterapkan lebih lanjut.	5	4	5
15(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.	4	4	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		72	68	72
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi ()		75		
Persentase per-subjek (%)		96%	91%	96%
Persentase keseluruhan subjek(%)		94%		
Kriteria keseluruhan		Sangat Valid		

Lampiran 17. Kisi-Kisi Angket Uji Kelompok Kecil

KISI-KISI DRAFT ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Pembuatan angket bertujuan untuk menguji cobakan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif kepada calon pengguna. Adapun beberapa aspek yang tersedia dalam angket, yaitu (1) Penyajian Materi, (2) Interaktivitas, (3) Tampilan, dan (4) Pembelajaran. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji coba kelompok kecil ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Penyajian Materi	Urutan penyajian	2
		Pemberian informasi	15
		Kelengkapan informasi	8
2	Interaktivitas	Mudah digunakan	4,5
		Fitur	9,11
3	Tampilan	Grafis	1
4	Pembelajaran	Manfaat	7,8,12
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran interaktif	3,6,10,13
		Potensi produk yang dikembangkan untuk digunakan	14

(Sumber : Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

Lampiran 18. Angket Uji Kelompok Kecil

**DRAFT ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN PENGELOLAAN BISNIS RITEL**

I. Pengantar

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* di Kelas XI BDPm di SMK Negeri 1 Singaraja. Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap butir pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

II. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka 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 anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

III. Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik.					✓
2.	Penyajian materi dalam media					✓

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
	pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami.					✓
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik.					✓
4.	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia.					✓
5.	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.		✓			
6.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran.					✓
7.	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri.					✓
8.	Isi materi sangat lengkap.				✓	
9.	Fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu Pengguna.					✓
10.	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku.	✓				
11.	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam media pembelajaran interaktif berbasis					✓

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
	multimedia.					
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran.			✓		
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran.				✓	
14.	Saya setuju apabila media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel diterapkan lebih lanjut.					✓
15.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif berbasis multimedia		✓			

Komentar/Saran :

Saran saya semoga kedepannya pembelajaran bisnis ritel selalu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis media

Singaraja, 09-09-2022

Responden.



Luh Rianti

Lampiran. 19. Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil

No	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik.	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami.	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik.	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia.	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5
5(-)	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5
6	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran.	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5
7	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri.	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5
8	Isi materi sangat lengkap.	4	5	4	3	5	4	5	4	5	5
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu Pengguna.	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5

No	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
210(-)	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku.	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5
12(-)	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran.	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5
13	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran.	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5
14	Saya setuju apabila media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel diterapkan lebih lanjut.	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
15(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.	5	3	5	4	4	4	3	3	4	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		71	67	69	60	68	68	68	60	68	75
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
Persentase per-subjek (%)		95%	89%	92%	80%	91%	91%	91%	80%	91%	100%
Persentase keseluruhan subjek(%)		90%									
Kriteria keseluruhan		Sangat Valid									

Lampiran 20. Kisi-Kisi Angket Uji Lapangan

KISI-KISI ANGKET UJI COBA LAPANGAN

Pembuatan angket bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan saat melakukan uji lapangan. Adapun beberapa aspek yang tersedia dalam angket, yaitu (1) Penyajian Materi, (2) Interaktivitas, (3) Tampilan, dan (4) Pembelajaran. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji coba lapangan ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Penyajian Materi	Urutan penyajian	2
		Pemberian informasi	15
		Kelengkapan informasi	8
2	Interaktivitas	Mudah digunakan	4,5
		Fitur	9,11
3	Tampilan	Grafis	1
4	Pembelajaran	Manfaat	7,8,12
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran interaktif	3,6,10,13
		Potensi produk yang dikembangkan untuk digunakan	14

(Sumber : Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

Lampiran 21. Angket Uji Lapangan

DRAFT ANGKET UJI COBA LAPANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
PENGLOLAAN BISNIS RITEL

I. Pengantar

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* di Kelas XI BDPm di SMK Negeri 1 Singaraja. Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap butir pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

II. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka 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 anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

STS = Sangat Tidak Setuju
 TS = Tidak Setuju
 KS = Kurang Setuju
 S = Setuju
 SS = Sangat Setuju

III. Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik.					√
2.	Penyajian materi dalam media					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
	pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami.					✓
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik.				✓	
4.	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia.					✓
5.	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.	✓				
6.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran.					✓
7.	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri.					✓
8.	Isi materi sangat lengkap.				✓	
9.	Fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu Pengguna.					✓
10.	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih sukabelajar menggunakan buku.		✓			
11.	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.				✓	

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran.	✓				
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran.					✓
14.	Saya setuju apabila media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel diterapkan lebih lanjut.					✓
15.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.	✓				

Komentar/Saran :

Menurut saya mengenai media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam melakukan proses pembelajaran.

Singaraja, 30 September 2022

Responden,


En. Nita Oktayanti

Lampiran. 22 Rekalpitulasi Uji Coba Lapangan

No	Daftar pertanyaan	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			
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik.	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5			
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia.	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	
5(-)	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan media	3	3	3	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	3	5	5	5	4	3	3	5	5	5		

No	Daftar pertanyaan	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
	pembelajaran interaktif berbasis multimedia.																														
6	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam pembelajaran.	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5
7	Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri.	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5
8	Isi materi sangat lengkap	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu Pengguna.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
10(-)	Materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku.	5	4	3	3	3	4	5	5	4	3	5	3	3	3	3	3	4	3	3	5	3	5	3	5	3	5	5	3	4	4

No	Daftar pertanyaan	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
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4
12(-)	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran.	5	4	3	4	5	4	5	3	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	4	5
13	Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
14	Saya setuju apabila media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel diterapkan lebih lanjut.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
15(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	3	5		3	4	3	5	5	4	5	5	3	3	4	5

No	Daftar pertanyaan	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
	Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)	70	70	67	70	71	68	74	70	73	71	71	70	69	70	67	67	72	69	70	71	67	70		68	70	69	69	64	68	71
	Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi ()	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
	Persentase per-subjek (%)	93%	93%	89%	93%	95%	91%	99%	93%	97%	95%	93%	92%	93%	89%	89%	96%	92%	93%	95%	89%	93%	92%	91%	93%	92%	92%	85%	91%	95%	
	Persentase keseluruhan subjek(%)	93%																													
	Kriteria keseluruhan	Sangat Valid																													



Lampiran 23. Kisi-Kisi Angket Uji Respons Guru

KISI-KISI DRAFT ANGKET RESPONS GURU

Pembuatan angket bertujuan untuk mengetahui respons guru terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Adapun angket yang dibuat ditinjau dari aspek, yaitu manfaat. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji respons guru ditunjukkan pada tabel berikut :

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

Lampiran 24. Draft Angket Uji Respons Guru

DRAFT ANGKET RESPONS GURU
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
PENGELOLAAN BISNIS RITEL

I. Pengantar

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respons guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* di Kelas XI BDPm di SMK Negeri 1 Singaraja.

II. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. 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:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

III. Daftar Pernyataan Respons Guru

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi pembelajaran pengelolaan bisnis ritel.					✓
2.	Media pembelajaran interaktif memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran.				✓	

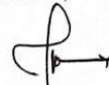
No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
3.	Saya merasa kurang senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran pengelolaan bisnis ritel karena pemaparan materinya yang tidak terstruktur.		✓			
4.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam mengajar karena berisikan gambar, video animasi, dan kuis.					✓
5.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.					✓
6.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan bukudibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.		✓			
7.	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengantujuan pembelajaran yang diharapkan.		✓			
8.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel.		✓			
9.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.					✓
10.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.					✓

Komentar/Saran :

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

Singaraja, 28/09 - 2022.

Responden,



PUTRI DESY KERAFANTI, S.Pd

Lampiran. 25 Rekapitulasi Respon Guru

No	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi pembelajaran pengelolaan bisnis ritel.	5
2	Media pembelajaran interaktif memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran.	4
3(-)	Saya merasa kurang senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran pengelolaan bisnis ritel karena pemaparan materinya yang tidak terstruktur.	4
4	Dengan adanya media pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam mengajar karena berisikan gambar, video animasi, dan kuis.	5
5	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.	5
6 (-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.	4
7	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	4
8(-)	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel.	4
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.	5
10	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.	5
Jumlah skor per responden		45
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
SDi		6.67
x		45
Kriteria		Sangat Praktis

Lampiran 26. Kisi-Kisi Angket Uji Respons Peserta Didik

KISI-KISI DRAFT ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

Pembuatan angket bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Adapun angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu (1) Tampilan, (2) Manfaat, dan (3) Sistematis. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji respons peserta didik ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1,2,14
2	Manfaat	Kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif	4,6
		Efek bagi peserta didik	7,9,10,11,12,13
3	Sistematis	Isi Media	3,5,8,15

(Sumber : Mariani, 2020)

Lampiran 27. Draft Angket Uji Respons Peserta Didik

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
PENGELOLAAN BISNIS RITEL**

I. Pengantar

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respons peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning di Kelas XI BDPm di SMK Negeri 1 Singaraja.

II. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka 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 anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

STS = Sangat Tidak Setuju
 TS = Tidak Setuju
 KS = Kurang Setuju
 S = Setuju
 SS = Sangat Setuju

III. Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan pada media pembelajaran interaktif sangat menarik.					√
2.	Saya tertarik apabila kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.				√	
3.	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudahdipahami.				√	

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
4.	Saya mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	✓				
5.	Saya merasa tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif tidak terstruktur.		✓			
6.	Media pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran.					✓
7.	Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓				
8.	Soal yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pelajaran.		✓			
9.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif saya menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.					✓
10.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat menambah kemandirian saya dalam proses pembelajaran.					✓
11.	Saya dapat menambah pengetahuan ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.					✓
12.	Saya tidak mampu mengikuti proses pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran interaktif		✓			
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran.					✓


No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
14.	Video pembelajaran pada media pembelajaran interaktif dikemas sangat menarik.					✓
15	Materi pelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif kurang lengkap.		✓			

Komentar/Saran :

Saya sangat senang dalam belajar menggunakan media interaktif karena mudah dimengerti

Singaraja, 28 September 2022

Responden,


Em Sun-andiani

Lampiran. 28 Rekapitulasi Respon Siswa

No	Daftar Pertanyaan	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 pada media pembelajaran interaktif sangat menarik.	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
2	Saya tertarik apabila kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	3	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4
3	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami.	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4 (-)	Saya mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	

No	Daftar Pertanyaan	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
5(-)	Saya merasa tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif tidak terstruktur.	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3	5	3	5	4	4	5	4	4
6	Media pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran.	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5
7(-)	Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.	5	3	4	3	3	4	5	3	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	5	5

No	Daftar Pertanyaan	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	
8(-)	Soal yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pelajaran.	3	5	3	5	5	5	4	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	3	3	5	5	4	
9	Dengan adanya media pembelajaran interaktif saya menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5
10	Dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat menambah kemandirian saya dalam proses pembelajaran.	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
11	Saya dapat menambah	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	

No	Daftar Pertanyaan	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
	pengetahuan ketika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.																														
12(-)	Saya tidak mampu mengikuti proses pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran interaktif.	5	4	4	5	5	3	5	4	4	4	5	3	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	4	4
13	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran.	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4

No	Daftar Pertanyaan	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
14	Video pembelajaran pada media pembelajaran interaktif dikemas sangat menarik.	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4
15(-)	Materi pelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran kurang lengkap.	3	3	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5	5	3	5	4	5	5	4	3	4	3	4	3	5	3
Jumlah skor per responden		64	64	67	66	64	65	69	68	69	64	69	69	64	70	65	75	72	65	69	68	64	67	65	65	65	64	64	64	69	66
Jumlah skor responden		1999																													
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		75																													
Jumlah skor terendah ideal		15																													
Mi		45																													
SDi		10																													
x		66.63																													
Kriteria		Sangat Praktis																													

Lampiran. 29 Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*.

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok/Sub Materi	Kisi - Kisi Soal						No Butir Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1	3.7 Menganalisis advertising dalam bisnis ritel	1. Mengelola Program Periklanan	✓	✓					1,2
		2. Menggunakan Berbagai Media Masa Untuk Periklanan			✓				3
2	4.7 Melakukan advertising dalam bisnis ritel	1. Program iklan sesuai dengan ritel				✓		✓	4,5
3	3.8 Menganalisis Personal selling dalam bisnis ritel	1. Memahami personal selling	✓						6
		2. Strategi personal selling			✓				7
4	4.8 Melakukan personal selling dalam bisnis ritel	1. Merancang tenaga penjualan					✓		8
		2. Mengelola tenaga penjualan			✓	✓			9, 10

Lampiran 30. Soal *Pretest* dan *Posttest*

40

SOAL PRE-TEST
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGELOLAAN BISNIS RITEL
SMK NEGERI 1 SINGARAJA

Nama : Kadek Candika Arta Jaya
No. Absen : 8
Kelas : XI BDDMB

Petunjuk Pengerjaan Soal:

1. Soal berjumlah 10 butir
2. Soal terdiri dari soal pilihan ganda.
3. Beri tanda (X) pada huruf yang dianggap benar.
4. Setelah selesai menjawab soal, serahkan Kembali lembar soal yang telah dijawab kepada pengawas.
5. Selamat mengerjakan.

Soal:

1. Kata "advertising" berasal dari Bahasa Yunani, yang berarti...
 - a. Menggiring orang pada gagasan
 - b. Membeli suatu produk
 - c. Mencari keuntungan
 - d. Membuka peluang usaha
 - e. Mengeculkan indeks resiko usaha
2. Dalam mengembangkan program iklan perlu memperhatikan 5 keputusan utama yang tersebut dengan...
 - a. 5A
 - b. 5B
 - c. 5M
 - d. 5K
 - e. 5S
3. Untuk melakukan kegiatan periklanan, usaha ritel mempunyai beberapa media umum yang biasanya digunakan untuk memperkenalkan produknya.

Media yang digunakan untuk mempromosikan iklan dalam bentuk suara adalah...

- a. Televisi
 - b. Radio
 - c. Koran
 - d. Majalah
 - e. Internet
4. Program iklan yang sesuai untuk digunakan dalam mempromosikan ritel yang dapat berupa kulkas, handphone, microphone adalah...
- a. Ritel bahan makanan
 - b. Ritel otomotif
 - c. Ritel bahan bangunan
 - d. Ritel elektronik
 - e. Ritel pakaian.
5. Jika kamu adalah seorang pengusaha muda yang bergelut dibidang life style untuk meningkatkan dan mengajak seseorang dalam menjaga kualitas hidup, maka program periklanan ritel yang sesuai untuk kamu gunakan adalah...
- a. Dept store
 - b. Ritel obat – obatan
 - c. Ritel otomotif
 - d. Ritel pakaian
 - e. Ritel olahraga
6. Berikut ini adalah tugas dari personal selling, kecuali...
- a. Mengumpulkan informasi
 - b. Pelayanan
 - c. Mencari pembeli
 - d. Memberikan produk secara gratis
 - e. Penjualan
7. Personal selling harus tahu seni menjual, mendekati pelanggan bisnis sasaran, mempresentasikan produk, menjawab keberatan-keberatan, menutup penjualan. Hal tersebut merupakan...
- a. Pelayanan

- b. Penjualan
 - c. Komunikasi
 - d. Mengumpulkan informasi
 - e. Mencari calon pembeli
8. Wiraniaga yang ditugaskan pada daerah geografis tertentu untuk melakukan penjualan terhadap produk atau jasa merupakan bagian dari struktur tenaga penjualan...
- a. Penjualan produk
 - b. Penjualan teritorial
 - c. Penjualan kompleks
 - d. Penjualan pelanggan
 - e. Penjualan promosi
9. Hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan semangat dalam bekerja adalah...
- a. Datang bekerja dengan rasa berat hati
 - b. Selalu mencoba untuk mengabaikan semua tugas pekerjaan
 - c. Bermusuhan dengan rekan kerja
 - d. Mencari perhatian atasan dalam bekerja
 - e. Meningkatkan motivasi diri dalam bekerja
10. Ketika perusahaan membuka lowongan pekerjaan dan sudah sampai tahap terpilihnya calon karyawan terbaik yang sesuai dengan kualifikasi, maka langkah selanjutnya adalah...
- a. Menghubungi calon karyawan
 - b. Melakukan pendaftaran calon karyawan
 - c. Membuka informasi lowongan
 - d. Melakukan pelatihan karyawan
 - e. Memberikan gaji kepada karyawan

S = 6
B = 4

90.

SOAL POST-TEST
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGELOLAAN BISNIS RITEL
SMK NEGERI 1 SINGARAJA

Nama : Kokik Sekartini

No. Absen : 09

Kelas : XI.BDPn. B

Petunjuk Pengerjaan Soal:

1. Soal berjumlah 10 butir
2. Soal terdiri dari soal pilihan ganda.
3. Beri tanda (X) pada huruf yang dianggap benar.
4. Setelah selesai menjawab soal, serahkan Kembali lembar soal yang telah dijawab kepada pengawas.
5. Selamat mengerjakan.

Soal:

1. Kata "advertising" memiliki arti untuk menggiring orang pada suatu gagasan, yang berasal dari bahasa...
 - a. Bahasa Indonesia
 - b. Bahasa Inggris
 - c. Bahasa Yunani
 - d. Bahasa Jepang
 - e. Bahasa Prancis
2. Untuk mengembangkan suatu periklanan diperlukan keputusan untuk menentukan anggaran biaya, anggaran biaya dalam 5M masuk ke dalam...
 - a. Measure
 - b. Misi
 - c. Money
 - d. Motivation
 - e. Media
3. Periklanan ritel yang dapat menampilkan hanya suara saja dalam mempromosikan barang atau jasa adalah...

- a. Televisi
 - b. Radio
 - c. Internet
 - d. Koran
 - e. Majalah
4. Program iklan ritel olahraga cocok digunakan untuk mempromosikan produk barang atau jasa dibidang...
- a. Makanan
 - b. Gaya hidup sehat
 - c. Pakaian
 - d. Elektronik
 - e. Obat
5. Jika kamu memiliki usaha dibidang kuliner atau restoran, untuk dapat meningkatkan kunjungan dan hasil penjualan maka jenis program periklanan yang harus kamu buat adalah...
- a. Ritel otomotif
 - b. Ritel elektronik
 - c. Ritel obat – obatan
 - d. Ritel makanan
 - e. Ritel olahraga
6. Personal selling mempunyai tugas untuk mempromosikan barang atau jasa kepada calon pembeli, hal yang harus dilakukan untuk dapat menarik minat calon pembeli adalah...
- a. Memberikan pelayanan yang maksimal
 - b. Tidak usah menghiraukan calon pembeli
 - c. Mencaci calon pembeli
 - d. Membuat masalah dengan calon pembeli
 - e. Mengusir calon pembeli yang datang
7. Personal selling dalam bisnis ritel merupakan penjualan yang dilakukan dua arah dan dinilai lebih efektif dalam memasarkan produk. Dibawah ini yang bukan merupakan tujuan dari personal selling adalah...
- a. Memenangkan penerimaan produk baru oleh pelanggan yang ada

- b. Memenangkan pelanggan baru untuk produk yang ada
 - c. Melambungkan citra baik produk perusahaan pesaing
 - d. Mempertahankan loyalitas pelanggan sekarang
 - e. Mendapatkan informasi pasar
8. Berikut ini cara pramuniaga melayani konsumen, kecuali...
- a. Menegaskan
 - b. Mengabaikan
 - c. Menjumpai
 - d. Menjamin
 - e. Mempelajari
9. Pada perusahaan ritel promosi menjadi sarana yang patut diandalkan untuk dapat mendorong terciptanya tujuan perusahaan dibawah ini yang bukan merupakan tujuan promosi penjualan adalah...
- a. Menambah stock barang
 - b. Meningkatkan loyalitas konsumen
 - c. Menganalkan produk baru
 - d. Menarik pembeli baru
 - e. Meningkatkan sales performance
10. Seorang pekerja dalam bisnis ritel sangat dituntut bersikap profesional, merupakan penjelasan dari...
- a. Relation marketing
 - b. Negosiasi
 - c. Profesionalisme
 - d. Promosi
 - e. Pendapatan bisnis

Lampiran. 31 Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Uji Efektivitas	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	CINDY ANGGRAENI	40	90
2	DESAK PUTU MEI YASTINI	60	80
3	GEDE EKA ADITYA SAPUTRA	30	90
4	I GEDE DEDI SUTIYANA	30	80
5	I GEDE FERDI ANANTA SUDISTA	30	90
6	I KETUT AGUS SUARTANA	40	90
7	KADEK APRILIA	50	80
8	KADEK CANDIKA ARTA JAYA	40	80
9	KADEK SEKARINI	30	90
10	KADEK WINDAYANI	80	100
11	KETUT ADINDA PRATIWI	60	80
12	KETUT AGUS WIDIARTA	20	90
13	KETUT ALIT ARYA SAPUTRA	40	100
14	KETUT AYU JUNIANTARI	30	90
15	KETUT LINDA MAHARANI	20	70
16	KOMANG INDAH WULANDARI	40	90
17	KOMANG MITA OKTARIANI	40	80
18	KOMANG NOPI RINAYANI	50	80
19	KOMANG RIFKI YASA	40	90
20	KOMANG SRI ANDRIANI	40	90
21	KOMANG SUARMINI	40	90
22	NYOMAN ADI SHEVA PP	30	70
23	LUH DEVI DAMAYANTI	30	90
24	LUH MIA OKTAYANTI	40	100
25	LUH PUTU DEWI ANGGRAININGSIH	60	80
26	NI KADE TRI AYU KUSUMA PRATIWI	50	80
27	NI LUH LILIS CANDRA PERTAMI	40	90
28	NI PUTU DEWI PEBRIANI NINGSIH	50	80
29	NI PUTU PUTRI OKTAVIANI	60	90
30	NI PUTU SAVITA ANAYA	50	90
Rata-Rata		42.00	86.33
Skor Maksimal		100	
N-Gain		0.76	
Interpretasi		Efektif	

Lampiran 32 .Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi 1. Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran



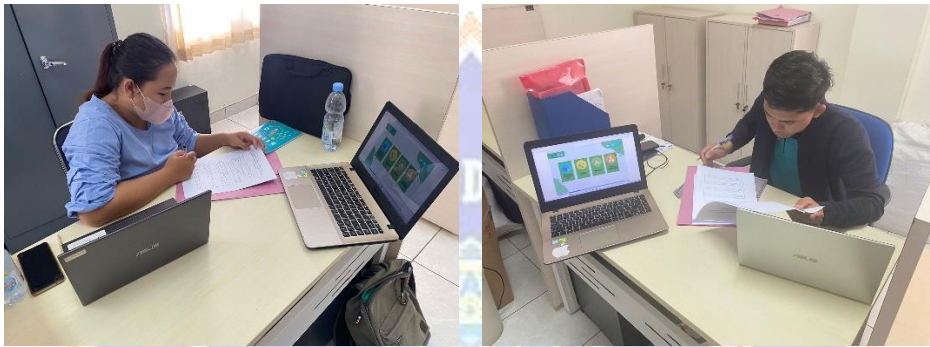
Dokumentasi 2. Observasi di Kelas



Dokumentasi 3. Uji Coba Fungsional



Dokumentasi 4. Penilaian Uji Ahli Isi



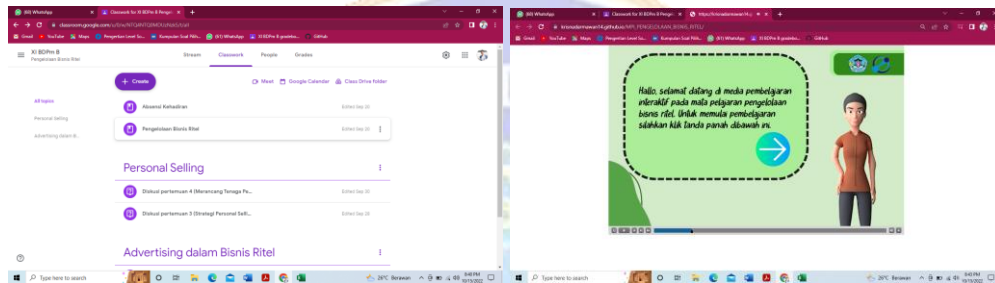
Dokumentasi 5. Penilaian Uji Ahli Media dan Design



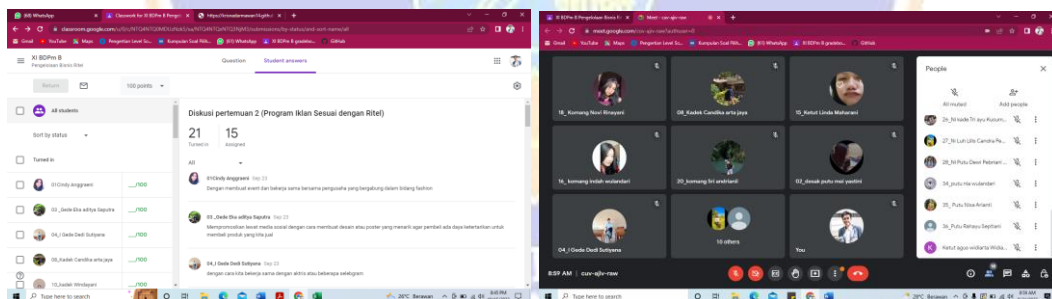
Dokumentasi 6. Uji Coba Perorangan



Dokumentasi 7. Uji Coba Kelompok Kecil



Dokumentasi 8. Implementasi Produk Pada LMS Google Classroom.



Dokumentasi 9. Forum Diskusi *Online* melalui LMS



Dokumentasi. 10 Uji Coba Lapangan.



Dokumentasi 11. Respon Siswa

UNDIKSHA



Dokumentasi 12. Respon Guru.

