



# LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMK Negeri 2 Singaraja.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571  
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 428/UN48.11.1/DT/2022  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 24 Pebruari 2022

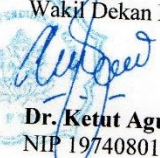
Yth. Kepala SMK N 2 Singaraja  
di tempat

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

Nama : Dedy Yusuf Santosa  
NIM : 1815051107  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : VIII (delapan)

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

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan I,

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

## Lampiran 2 Hasil Wawancara dan Observasi Dengan Guru Mata Pelajaran.

Pedoman Wawancara Analisa Kebutuhan Sumber Belajar Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate Mata Pelajaran Dasar Dasar Kuliner Menggunakan Model Discovery Learning

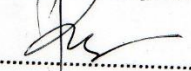
Nama : Ricky Surya Putra, S.Pd

NIP : 19830629 201503 1001

Pertanyaan :

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran Dasar-dasar kuliner ?  
- Ceramah & Praktek
2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Dasar-dasar kuliner?  
- buku ~~Diktum~~ Dasar-Dasar kuliner & E-Book mapel kuliner kelas X
3. Media pembelajaran apa yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran Dasar-dasar kuliner ?  
- Google Classroom  
- E-Book  
- Youtube
4. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Dasar-dasar kuliner?  
- jumlah peserta didik cukup banyak dalam 1 rombel  
- menggunakan internet kendala akses siswa / tidak ada paket  
- Dasar-Dasar kuliner merupakan kurikulum baru blm banyak terdapat materi
5. Apakah perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Dasar-dasar kuliner ?  
perlu
6. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Dasar-dasar kuliner?  
sangat merespon dengan baik, dengan harapan membukakan proses-  
PBBi Dasar-Dasar kuliner

Singaraja, 11 Maret 2022  
Guru Mata Pelajaran



Lampiran 3 Hasil Observasi Angket Karakteristik Siswa dan Sumber Belajar.

A	B	C																					
		D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W		
1		Soal																					
2	No	Responden																					
3	1	Saya senang belajar Dasar-Dasar Kuliner	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
4	2	Saya fasih menggunakan teknologi	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	3	4	4	4	5	3	4	4	5
5	3	Saya Kurang memahami dengan baik pelajaran Dasar-Dasar Kuliner	5	5	3	3	2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	3	4
6	4	Saya kurang memahami dengan baik pelajaran Dasar-Dasar Kuliner yang disampaikan oleh guru saat mengajar.	5	4	3	3	4	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	5
7	5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar.	5	3	3	2	1	5	3	2	5	5	3	5	4	4	4	5	4	2	4	4	4
8	6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	5	4	4	4	3	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4
9	7	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi saat mengajar.	4	4	3	3	3	4	5	3	2	4	4	3	3	3	4	4	5	4	3	2	2
10	8	Tempat tinggal saya terjangkau dengan koneksi internet.	5	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	9	Saya memiliki komputer/laptop/smartphone untuk membantu dalam proses pembelajaran	5	4	4	2	4	4	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	10	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat gambar pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi pembelajaran	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5
13	11	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat video pembelajaran untuk membantu memahami materi pembelajaran	5	4	3	2	1	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5
14	12	Lingkungan keluarga saya mendukung saya untuk mengikuti proses pembelajaran	5	4	4	5	1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
15	13	Lingkungan tempat tinggal saya kondusif untuk mengikuti proses pembelajaran	5	3	2	2	2	4	3	3	1	4	3	4	2	4	3	4	4	4	2	4	4
16	14	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner menggunakan media pembelajaran interaktif.	5	5	3	3	1	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	4
17	15	Menurut saya pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya	4	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3
18	16	Mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4
19	17	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media berupa buku paket, video pembelajaran, e-book	5	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	4	3
20	18	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	4	4	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	3	4	2	3	5
21	19	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan E-learning yang telah disediakan sekolah.	4	4	3	2	1	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4
22	20	Sekolah menyediakan E-learning yang memadai dalam proses pembelajaran.	5	4	3	2	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	5	5	4	2	3	3	4
23	21	Menurut saya pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	5	5	4	5	5
24			5	4	1	1	1	4	4	4	2	2	5	1	4	5	1	4	1	3	4	2	1

NO	SKALA					Total		
	Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)	Skor	Indeks	Keputusan
1	40	44	6	0	0	90	86%	Setuju
2	55	8	18	2	0	83	79%	Setuju
3	20	52	6	4	0	82	78%	Setuju
4	30	28	12	6	1	77	73%	Sangat Setuju
5	30	48	9	0	0	87	83%	Setuju
6	10	36	21	4	0	71	68%	Sangat Setuju
7	10	4	48	6	0	68	65%	Sangat Setuju
8	75	16	0	4	1	96	91%	Sangat Setuju
9	80	0	15	0	0	95	90%	Sangat Setuju
10	45	16	12	2	1	76	72%	Setuju
11	75	20	0	0	1	96	91%	Sangat Setuju
12	10	32	12	10	1	65	62%	Setuju
13	35	40	9	0	1	85	81%	Setuju
14	0	44	24	4	0	72	69%	Setuju
15	10	52	18	0	0	80	76%	Setuju
16	10	20	30	6	0	66	63%	Sangat Setuju
17	35	40	9	4	0	88	84%	Setuju
18	0	48	18	4	1	71	68%	Setuju
19	65	24	6	0	0	95	90%	Setuju
20	60	24	6	0	0	90	86%	Sangat Setuju
21	15	28	6	6	7	62	59%	Sangat Setuju



## Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	A. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran	3, 4,
		B. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	1,2,7
		C. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	5, 6, 12
		D. Aspek sosial siswa	10,9,11
		E. Aspek demografi siswa	2
		F. Gaya belajar siswa	16,17
		G. Lingkungan pembelajaran siswa	12,13,8
2	Karakteristik Pembelajaran	A. Media Materi Pembelajaran	14, 15,
		B. Media Pembelajaran	18, 19, 20,
		C. Saran Pembelajaran	21



Lampiran 5 Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).



ပိတောက်ပြည်နယ်  
**PEMERINTAH PROVINSI BALI**  
 သိက္ခာပိုင်ခွင့်၊ အားကစားနှင့် ယဉ်ကျေးမှု ဝန်ကြီးဌာန  
**DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA**  
 ၂၄ မိုင်လမ်း၊ ရွာစိမ်း၊ ဟင်္သာတမြို့နယ်၊ ဟင်္သာတခရိုင်  
**SMK NEGERI 2 SINGARAJA**  
 ဝန်ကြီးဌာန၊ ဝန်ကြီးဌာန၊ ဝန်ကြီးဌာန၊ ဝန်ကြီးဌာန၊ ဝန်ကြီးဌာန  
 Jalan Srikandi No. 9 Singaraja, Bali 81151 Telepon: (0362)23217  
 Email: smkn2singaraja@gmail.com Website: www.smkn2singaraja.sch.id



**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

Bidang Keahlian : Pariwisata  
 Program Keahlian : Kuliner  
 Mata Pelajaran : Dasar-dasar Kuliner  
 Kelas : X  
 Waktu : 216 Jam Pelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi	No.	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Alokasi Jam Pelajaran
--------	----------------------	--------	-----	---------------------	--------------------------	-----------------------

						(JP)
1. Proses bisnis industri kuliner	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan konsep industri kuliner, pentingnya bidang kuliner di industri pariwisata dan perhotelan, proses bisnis bidang kuliner, secara mandiri	Proses bisnis industri kuliner	<p><b>1.1</b></p> <p><b>1.2</b></p> <p><b>1.3</b></p> <p><b>1.4</b></p>	<p>1.4 Peserta didik mampu memahami konsep industri kuliner.</p> <p>2.4 Peserta didik mampu menjelaskan kembali pentingnya kuliner pada industri pariwisata dan perhotelan.</p> <p>3.4 Peserta didik mampu menjelaskan jenis usaha di bidang kuliner.</p> <p>4.4 Peserta didik mampu menjelaskan proses bisnis di bidang kuliner.</p>	<p>Peserta didik mampu memahami konsep industri kuliner.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berahlak Mulia</li> <li>• Berkebhinekaan Global</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> </ul>	<b>12 JP</b>

<p>2. Perkembangan bidang kuliner secara global dan perkembangan teknologi yang berkaitan dengan bidang kuliner</p>	<p>Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan dengan kreatif sejarah memasak, peran teknologi dalam dunia kuliner dan perkembangannya sejak jaman primitif sampai modern, komputerisasi pada industri kuliner serta perkembangan terkini tentang bidang kuliner, termasuk <i>fusion food</i> dan <i>gastronomy molecular</i>.</p>	<p>Perkembangan teknologi bidang kuliner</p>	<p><b>2.1</b> <b>2.2</b> <b>2.3</b> <b>2.4</b> <b>2.5</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan sejarah memasak</li> <li>• Peserta didik mampu memahami perkembangan teknologi pada industri kuliner.</li> <li>• Peserta didik mampu memahami komputerisasi industri kuliner.</li> <li>• Peserta didik mampu menguraikan konsep fusion food.</li> <li>• Peserta didik mampu menguraikan konsep gastronomi molekuler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> </ul>	<p>18 JP</p>
---	---	--	---	---	--	--------------



<p>3. Profesi dan kewirausahaan di bidang kuliner (<i>foodpreneurs</i> dan <i>job-profile</i>)</p>	<p>Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan profesi atau okupasi dunia kerja bidang kuliner dan peluang berwirausaha dengan di bidang kuliner.</p>	<p>Jenjang karir pada industry kuliner</p>	<p>3.1  3.2  3.3</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu mendeskripsikan jenis-jenis profesi di industri kuliner.</li> <li>• Peserta didik mampu mengidentifikasi peluang usaha di bidang kuliner.</li> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan kepribadian dan sikap yang dibutuhkan untuk bekerja di industri kuliner.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bergotong royong</li> </ul>	<p>24 JP</p>
--	--	--	--------------------------------------	---	--	--------------



<p>4.Penerapan pelayanan prima (<i>excellent service</i>) pada industri kuliner</p>	<p>Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan pelayanan prima pada bidang kuliner.</p>	<p>Pelayanan prima pada industry kuliner</p>	<p>4.1 4.2 4.3 4.4 4.5</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan pengertian pelayanan prima</li> <li>• Peserta didik mampu menguraikan pentingnya pelayanan prima di industry kuliner</li> <li>• Peserta didik mampu bekerja sama dengan kolega dan pelanggan.</li> <li>• Peserta didik mampu bekerja dalam lingkungan social yang berbeda.</li> <li>• Peserta didik mampu melakukan komunikasi melalui telepon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bergotong royong</li> </ul>	<p>30 JP</p>
---	---	--	--	---	--	--------------

<p>5.Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan/ <i>Cleanliness Health Safety</i></p>	<p>Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan prosedur pelaksanaan kebersihan, kesehatan, keselamatan, dan Kelestarian</p>	<p>Prosedur Kesehatan, Keselamatan dan Keamanan Kerja</p>	<p>5.1  5.2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan pengertian prosedur Kesehatan, keselamatan dan Keamanan Kerja.</li> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan pentingnya prosedur Kesehatan,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreatif</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bergotong royong</li> <li>• Bernalar kritis</li> </ul>	<p>18 JP</p>
---	---	---	-------------------------	--	---	--------------



<p><i>Environmental Sustainability</i></p>	<p>lingkungan secara mandiri, kolaborasi dan konsisten, sehingga peserta didik lebih berhati-hati dalam menangani makanan dan memahami langkah mengelola limbah di bidang kuliner sebagai bagian dari pelestarian lingkungan.</p>		<p>5.3</p> <p>5.4</p> <p>5.5</p> <p>5.6</p> <p>5.7</p>	<p>keselamatan dan keamanan kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menyediakan informasi tentang Kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja</li> <li>• Peserta didik mampu menguraikan langkah pelaksanaan dan monitor prosedur untuk mengontrol bahaya dan resiko.</li> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan cara menjaga catatan Kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja.</li> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan Kembali</li> </ul>		
--	---	--	--	--	--	--

				<p>pengertian pertolongan pertama</p> <p>5.8 • Peserta didik mampu menguraikan pentingnya pertolongan pertama pada kecelakaan</p> <p>5.9 • Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis kecelakaan kerja di dapur.</p> <p>• Peserta didik mampu melakukan prosedur dasar</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				pertolongan pertama untuk kecelakaan kerja di dapur.		
--	--	--	--	--	--	--



<p>6.Praktik dasar memasak secara menyeluruh</p>	<p>Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan dengan baik tentang peralatan dapur yang digunakan pada industri kuliner, bahan makanan, menu, dasar-dasar masakan Indonesia, Oriental, Kontinental dan <i>Pastry Bakery</i>, serta melaksanakan praktik dasar memasak sebagai dasar memodifikasi berbagai masakan dengan kreatif.</p>	<p>✓ Peralatan dapur pada industry kuliner</p>	<p>6.1 6.2 6.3 6.4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan peralatan dapur yang digunakan pada industri kuliner.</li> <li>• Peserta didik mampu mengklasifikasikan jenis dan fungsi peralatan dapur yang digunakan pada industri kuliner</li> <li>• Peserta didik mampu memahami teknik dan cara mengoperasikan peralatan dapur yang digunakan pada industri kuliner</li> <li>• Peserta didik mampu memilih alat-alat pembersih dan bahan-bahan kimia yang sesuai untuk peralatan dapur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bergotong royong</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• mandiri</li> </ul>	<p>114 JP</p>
--	--	--	------------------------------------	--	---	---------------

		<p>✓ Pengetahuan bahan makanan</p>	6.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu memilih dan mengklasifikasikan bahan makanan secara tepat sesuai menu yang akan di olah.</li> </ul>		
--	--	------------------------------------	-----	--	--	--





		✓ Pengetahuan menu	6.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan pengertian menu dengan benar.</li> </ul>		
			6.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan jenis-jenis menu dengan tepat dan benar.</li> </ul>		
			6.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu mengklasifikasikan menu berdasarkan tipe menu</li> </ul>		
			6.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu membuat contoh menu menggunakan berbagai media.</li> </ul>		
		✓ Praktek dasar memasak	6.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu mengklasifikasikan</li> </ul>		

			6.11	metode memasak dengan benar.		
			6.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan dasar-dasar masakan Indonesia</li> </ul>		
			6.13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan dasar-dasar masakan Oriental.</li> </ul>		
			6.14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan dasar-dasar masakan Kontinental</li> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan dasar-dasar hidangan pastry bakery</li> </ul>		

			6.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu melaksanakan praktik dasar memasak sebagai dasar memodifikasi berbagai masakan dengan kreatif.</li> </ul>		
<b>TOTAL JAM SETAHUN</b>						<b>216 JP</b>

Mengetahui,  
Kepala SMK Negeri 2 Singaraja

Ni Ketut Wisiani, S.Pd.,M.Si  
Pembina Tk.I  
NIP.19680609 199003 2 00

Singaraja, 13 Agustus 2021  
Guru Mapel Dasar-Dasar Kuliner

Rizky Surya Putra, S.Pd  
NIP.198306292015031001



**CAPAIAN PEMBELAJARAN**  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

---

Bidang Keahlian	: Pariwisata
Program Keahlian	: Kuliner
Mata Pelajaran	: Dasar-dasar Kuliner
Waktu	: 216 jam Pelajaran

---

**A. Rasional**

Dasar-dasar Kuliner adalah mata pelajaran yang memuat materi dasar dalam kegiatan mengolah makanan yang berasal dari bahan yang masih mentah menjadi makanan yang siap dikonsumsi.

Mata pelajaran Dasar-dasar Kuliner berfungsi untuk memberikan motivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik sebagai bekal untuk mempelajari materi pada kompetensi keahlian berikutnya. Pada dasar-dasar kuliner, peserta didik mempelajari materi tentang dasar-dasar industri kuliner, perkembangan bidang kuliner termasuk teknologi dan tren yang sedang berkembang, *foodpreneurs* dan *job profile* dibidang kuliner sehingga dapat bekerja di hotel, *restaurant*, rumah sakit, kapal pesiar, *food stylist*, atau berwirausaha.

Mata pelajaran Dasar-dasar Kuliner juga merupakan wahana belajar bagi peserta didik untuk mempelajari dasar-dasar pengetahuan bahan makanan serta teknik pengolahan makanan yang meliputi teknik memasak panas basah (*moist heat*) dan panas kering (*dry heat*) agar hasil olahan sesuai dengan standar yang telah

ditentukan dengan mengikuti prinsip pelaksanaan kebersihan, kesehatan, keselamatan, dan kelestarian lingkungan, juga mempelajari tentang pengetahuan peralatan dapur, menu, pengetahuan dasar masakan Indonesia, oriental, Kontinental, serta pengetahuan dasar Patiseri/*pastry* dan *bakery*.

Istilah-istilah di bidang kuliner yang ada dalam mata pelajaran Dasar-dasar Kuliner dituliskan dengan bahasa Inggris sebagai landasan untuk mempelajari bahasa Inggris untuk kebutuhan belajar di fase berikutnya melalui penyelarasan dgn kurikulum berstandar ASEAN (*Common ASEAN Tourism Curriculum/CATC*).

Masing-masing materi mengajarkan tahapan - tahapan penguasaan *soft skills* dan *hard skills* dengan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*), pembelajaran berbasis penyelidikan (*inquiry learning*), pembelajaran berbasis masalah (*problem - based learning*) dan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Dengan model pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan mampu bereksplorasi, berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah serta menyelesaikan proyek sederhana, sehingga dapat menemukan berbagai fakta dan membangun konsep secara mandiri, mengikuti prosedur melaksanakan kegiatan sesuai dengan standar yang ditentukan, serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi.

Mata pelajaran dasar-dasar kuliner membekali peserta didik dengan serangkaian sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan perubahan zaman, menunjang pengembangan diri melalui jalur studi dan pengembangan karir lebih lanjut sehingga bisa menjadi insan yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bernalar kritis, mandiri dan kreatif dan mampu bergotong royong.

## **B. Tujuan**

Mata pelajaran Dasar-dasar Kuliner bertujuan memastikan peserta didik dapat:

1. Memahami proses bisnis bidang industri kuliner;
2. Memahami perkembangan dan isu terkini bidang kuliner secara global, dan perkembangan teknologi yang berkaitan dengan bidang kuliner;
3. Memahami profesi dan kewirausahaan (*foodpreneurs* dan *job profile*) di bidang kuliner;
4. Memahami dasar penerapan pelayanan prima (*excellent service*) pada industri kuliner;
5. Menerapkan prinsip Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan (*Cleanliness Hygiene Safety and Environment Sustainability*);
6. Memahami tahapan operasional persiapan dasar memasak meliputi pengetahuan alat, bahan, dan metode dasar memasak;
7. Memahami struktur menu masakan;
8. Melaksanakan praktik dasar memasak masakan Indonesia, oriental dan *continental* serta *Pastry* dan *Bakery*.

### **C. Karakteristik Mata Pelajaran**

Mata pelajaran Dasar-dasar Kuliner merupakan dasar dalam bidang kuliner yang diperlukan untuk menunjang pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan pada kompetensi di kelas berikutnya.

*Soft skills* yang dibangun pada tahap ini adalah bagaimana mereka mencintai pekerjaan sebagai juru masak atau *chef*, berkekrativitas, membangun kerja tim, berorientasi pada kualitas yang tinggi, dan membangun suatu jaringan kerja (*networking*).

Pada awal pembelajaran sebelum memasuki materi pokok, peserta didik dikenalkan dengan dasar-dasar industri kuliner, perkembangan bidang kuliner dan lapangan kerja yang berkaitan dengan dunia kuliner, jenis pekerjaan setelah lulus, struktur organisasi pada pekerjaan di bidang kuliner serta konsentrasi yang dapat dipelajari pada kelas XI dan XII untuk menumbuhkan *passion* (renjana), *vision* (visi), imajinasi, dan kreativitas melalui:

1. Pembelajaran di kelas;
2. Pembelajaran di ruang praktik (dapur);
3. Proyek sederhana;
4. Berinteraksi dengan alumni atau praktisi industri;
5. Berkunjung ke industri yang relevan;
6. Pencarian informasi melalui media digital.

Tahap ini membutuhkan porsi dominan *soft skills* (75%) pada pembelajaran sebelum mempelajari aspek *hard skills* sebagaimana tercantum pada elemen mata pelajaran.

Perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran, materi dan tujuan yang dicapai. Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi, namun juga observasi, peragaan/demonstrasi dan praktek langsung melalui model pembelajaran *discovery learning*, *inquiry learning*, *project - based learning*, atau *problem based learning*.

Penilaian pembelajaran meliputi aspek pengetahuan (tes dan non tes), sikap (observasi), dan keterampilan (proses, produk dan portofolio). Pembelajaran Dasar-dasar Kuliner dapat dilakukan secara sistem blok (*block system*) disesuaikan dengan karakteristik elemen yang dipelajari.

Mata pelajaran dasar-dasar kuliner memuat enam elemen berikut ini:

Elemen	Deskripsi
Proses bisnis industri kuliner	Meliputi konsep industri kuliner, pentingnya bidang kuliner di industri pariwisata dan perhotelan, proses bisnis bidang kuliner yang disesuaikan dengan unit kompetensi; memelihara pengetahuan tentang industri perhotelan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan menumbuhkan kebanggaan diri peserta didik dalam mempelajari bidang kuliner.
Perkembangan bidang kuliner secara global dan perkembangan teknologi yang berkaitan dengan bidang kuliner	Meliputi sejarah memasak, peran teknologi dalam dunia kuliner dan perkembangannya sejak jaman primitif sampai modern, komputerisasi pada industri kuliner serta perkembangan terkini tentang bidang kuliner, termasuk <i>fusion food</i> dan <i>gastronomy molecular</i> ; industri perhotelan; pengetahuan tentang makanan dan minuman, sehingga peserta didik memiliki kemampuan untuk selalu memperbaharui pengetahuannya dan mempunyai inovasi sesuai perkembangan zaman.
Profesi dan kewirausahaan di bidang kuliner ( <i>foodpreneurs</i> dan <i>job-profile</i> ).	Meliputi pengenalan profesi atau okupasi dunia kerja bidang kuliner dan peluang berwirausaha sehingga peserta didik memiliki minat, motivasi dan kemauan untuk belajar sesuai dengan konsentrasi yang ingin ditekuninya.



Penerapan pelayanan prima ( <i>excellent service</i> ) pada industri kuliner	Meliputi berkomunikasi secara efektif melalui telepon, bekerjasama secara efektif dengan kolega dan pelanggan, dan bekerja dalam lingkungan sosial yang berbeda.
Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan/ <i>Cleanliness Health Safety Environment Sustainability</i>	Meliputi prosedur keselamatan makanan, membersihkan lokasi/area dan peralatan, prosedur kebersihan di tempat kerja, prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja, dan prosedur dasar pertolongan pertama.
Praktik dasar memasak secara menyeluruh	Meliputi praktik dasar penyimpanan, dan perawatan peralatan dapur yang digunakan pada industri kuliner, pengetahuan tentang bahan makanan, pengetahuan menu dan dasar-dasar masakan Indonesia, Oriental, Kontinental dan <i>Pastry Bakery</i> , metode dasar memasak, menyiapkan dan menyimpan makanan secara aman dan higienis, menerima dan menyimpan dengan aman barang yang masuk, mengorganisir dan menyiapkan makanan, menggunakan metode dasar memasak, serta meningkatkan dan memperbaharui pengetahuan lokal.

#### **D. Capaian Pembelajaran**

Pada akhir fase E (kelas X SMK), peserta didik akan mendapatkan gambaran mengenai program keahlian yang dipilihnya sehingga mampu menumbuhkan dorongan hati (*passion*) dan visi untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar.

Selain itu, pada akhir fase E peserta didik mampu menjelaskan dasar-dasar Industri Kuliner, Perkembangan Bidang Kuliner, *Entrepreneurship* dan *job profile* di bidang

kuliner, menerapkan prosedur pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan/*Cleanliness Health Safety Environmental Sustainability* (CHSE), serta menerapkan persiapan dasar memasak.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Proses bisnis industri kuliner	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan konsep industri kuliner, pentingnya bidang kuliner di industri pariwisata dan perhotelan, proses bisnis bidang kuliner, secara mandiri.
Perkembangan Bidang Kuliner secara global dan perkembangan teknologi yang berkaitan dengan bidang kuliner	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan dengan kreatif sejarah memasak, peran teknologi dalam dunia kuliner dan perkembangannya sejak jaman primitif sampai modern, komputerisasi pada industri kuliner serta perkembangan terkini tentang bidang kuliner, termasuk <i>fusion food</i> dan <i>gastronomy molecular</i> .
Profesi dan kewirausahaan di bidang kuliner ( <i>foodpreneurs</i> dan <i>job-profile</i> )	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan profesi atau okupasi dunia kerja bidang kuliner dan peluang berwirausaha dengan di bidang kuliner.
Penerapan pelayanan prima ( <i>excellent service</i> ) pada industri kuliner	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan pelayanan prima pada bidang kuliner.
Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Kelestarian Lingkungan/ <i>Cleanliness Health Safety Environmental Sustainability</i>	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan prosedur pelaksanaan kebersihan, kesehatan, keselamatan, dan kelestarian lingkungan secara mandiri, kolaborasi dan konsisten, sehingga peserta didik lebih berhati-hati dalam menangani makanan dan

	memahami langkah mengelola limbah di bidang kuliner sebagai bagian dari pelestarian lingkungan.
Praktik dasar memasak secara menyeluruh	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan dengan baik tentang peralatan dapur yang digunakan pada industri kuliner, bahan makanan, menu, dasar-dasar masakan Indonesia, Oriental, Kontinental dan <i>Pastry Bakery</i> , serta melaksanakan praktik dasar memasak sebagai dasar memodifikasi berbagai masakan dengan kreatif.

### E. Referensi

1. Keputusan Menteri Ketenagakerjaan RI No. 145 Tahun 2018 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Penyediaan Akomodasi dan Penyediaan Makan Minum Golongan Pokok Penyediaan Akomodasi Bidang Hotel dan Restoran.
2. Skema Sertifikasi KKNI Level II pada Kompetensi Keahlian Tata Boga Tahun 2017.
3. Skema Sertifikasi Kompetensi Kualifikasi berdasarkan AQRF, ACCSTP dan CATC Sektor Pariwisata Bidang Tata Boga Tahun 2014.
4. *Toolboxes Common ASEAN Tourism Curriculum (CATC)*.
5. Panduan Pelaksanaan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan

Kelestarian Lingkungan di Restoran/Rumah Makan, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Tahun 2020.

6. MRA-CATC tentang sertifikasi standard ASEAN.



## Lampiran 6 Sistematis Nilai Pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner.

**Nilai Akhir Siswa, Tahun Pelajaran 2021/2022**

Sekolah : SMK Negeri 2 Singaraja

Kelas/ Semester : XA1/2

MATA PELAJARAN : Dasar- Dasar Kuliner

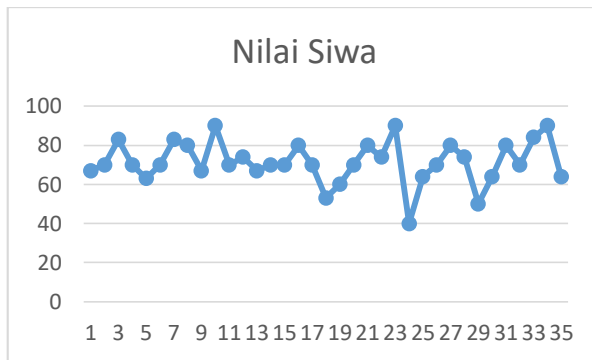
No	Nama Siswa	NISN	NIS	NILAI
1	Aida Maharani Wulandari Ardiansyah	0069455718	2100211705	67
2	Anggun Padillah	0063161823	2100211706	70
3	Gede Adi Krisna Yoga	0069358639	2100211707	83
4	Gede Jaya Widya Guna	0065381280	2100211708	70
5	Gusti Ayu Kadek Milayanti	0063004388	2100211709	63
6	Gusti Komang Satria Putra	0062754547	2100211710	70
7	I Gede Juant Bagus Hadinata	0069927578	2100211711	83
8	I Gede Rangga Andhika Putra	0076350819	2100211712	80
9	I Gede Rendy Rehantara	0055724463	2100211713	67
10	I Putu Agus Pryadiwinanta	0044325926	2100211736	90
11	Kadek Angga Adi Saputra	0068056659	2100211714	70
12	Kadek Ayu Jepri Yani	0069367551	2100211715	74
13	Kadek Bayu Wardana	0065042564	2100211716	67
14	Kadek Bimantara Artha Kusuma	0067337659	2100211717	70
15	Kadek Deva Darma Putrayasa	0069992413	2100211718	90

No	Nama Siswa	NISN	NIS	NILAI
16	Kadek Hardi Ananta	0066705549	2100211719	80
17	Kadek Intan Permata Sari	0066696169	2100211720	70
18	Kadek Putra Sentana	0061144409	2100211722	53
19	Kadek Septina Diani	0053117432	2100211723	60
20	Kadek Tya Suartini	0064628121	2100211724	70
21	Ketut Meita Asgianti Putri	0067929609	2100211725	80
22	Komang Ayu Surtamiasih	0065570609	2100211726	74
23	Komang Pancer Ada	0062268171	2100211727	90
24	Komang Riska Pujiyanti	0068841436	2100211728	40
25	Komang Tri Artiningsih	0061214055	2100211729	64
26	Luh Cintya Sari Pradnyanita	0069867955	2100211730	70
27	Luh Putu Dea Kristina	0054878895	2100211731	80
28	Luh Seven Dela Gotami	0063067039	2100211732	74
29	Made Satria Dwi Jayanti	0066542179	2100211733	50
30	Ni Luh Kanya Ariestya Prameswari	0069954761	2100211734	64
31	Putu Adelia Krisna Pujayanti	0066784873	2100211735	80
32	Putu Dina Yanti	0065107536	2100211737	90
33	Putu Pebri Yastini	0067173122	2100211738	70
34	Putu Yoga Pradnyana	0053942033	2100211739	90
35	Rizka Amalia	0065154477	2100211740	64

Nilai Rata- Rata Siswa : 71

Nilai Tertinggi siswa : 90

Nilai Terendah siswa : 40



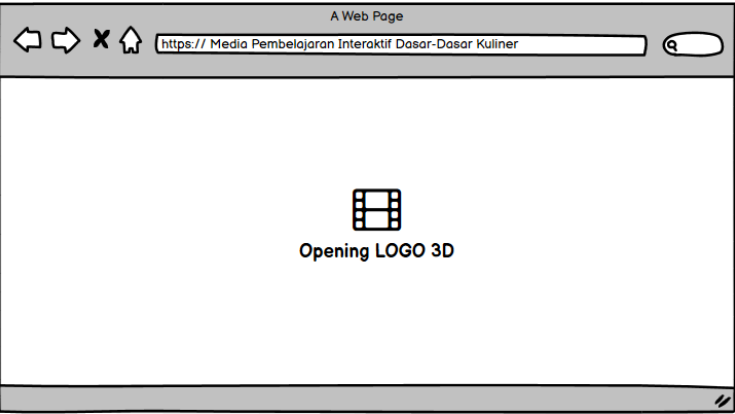
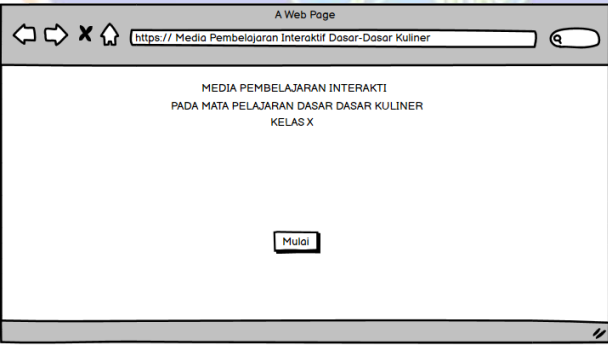
## Lampiran 7 Storyboard Rancangan Media Pembelajaran Interaktif

Berikut adalah tujuan pembelajaran materi konsep industri kuliner dan perkembangan teknologi di bidang kuliner

- Menjelaskan pengertian kuliner
- Menjelaskan industri kuliner dan perhotelan
- Menjelaskan industri kuliner
- Menjelaskan pentingnya kuliner di industri pariwisata dan perhotelan
- Menjelaskan jenis-jenis usaha di industri kuliner
- Menjelaskan proses industri kuliner
- Menjelaskan sejarah memasak
- Menjelaskan perkembangan teknologi di industri kuliner
- Menjelaskan komputerasi di industri kuliner
- Menjelaskan fusion food dan gastronomi molekuler

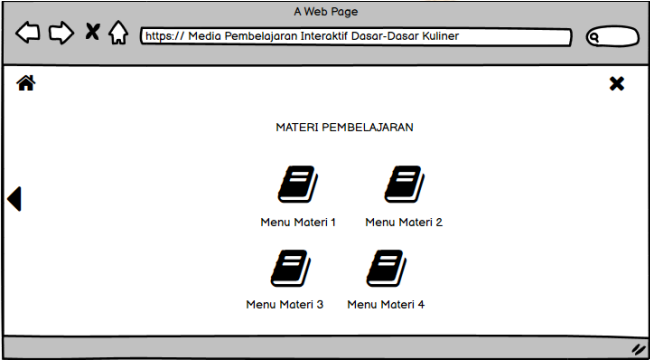




NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
1	Tampilan Awal		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman ini adalah halaman awalan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Opening Animasi 3D sebelum tampilan utama media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-dasar kuliner kelas X.</li> </ul>
2	Halaman Tampilan Utama		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman ini adalah halaman utama dimulainya media pembelajaran interaktif selama 4X pertemuan.</li> <li>- Klik tombol mulai untuk memulai media pembelajaran interaktif , maka akan diarahkan pada halaman selanjutnya.</li> </ul>

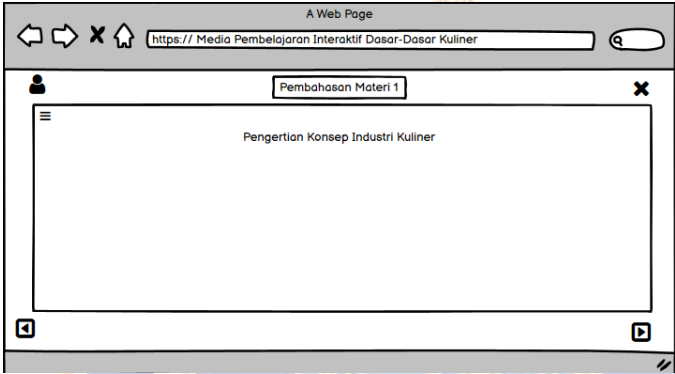
NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
3	Halaman tampilan menu		<p>- Halaman ini adalah halaman menu yang terdiri dari menu menu yaitu ;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informasi</li> <li>2. Materi</li> <li>3. Evaluasi</li> </ol>

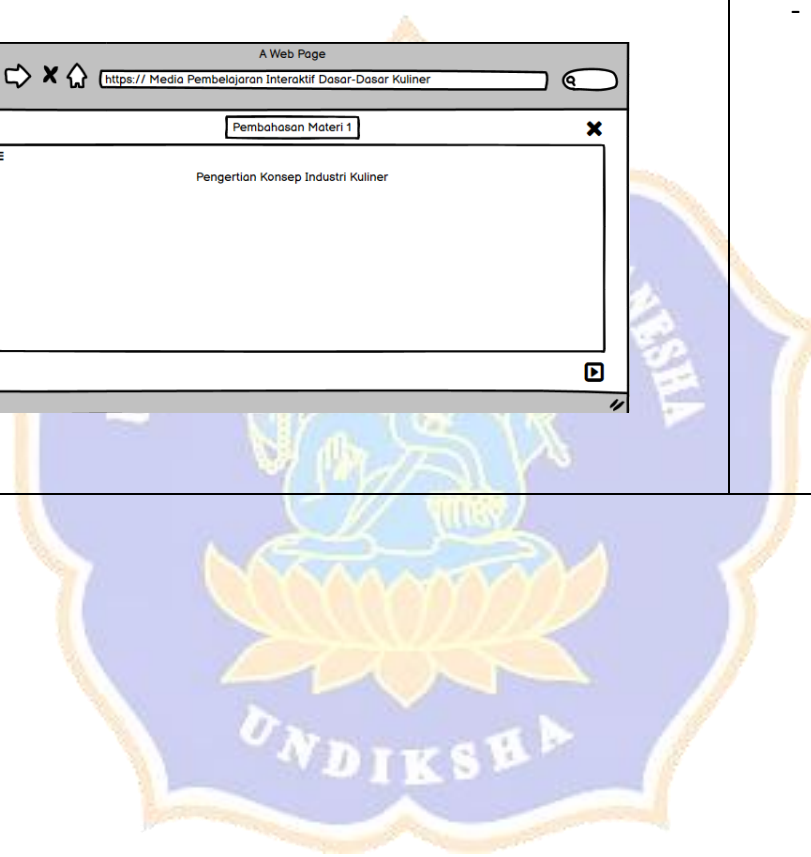
NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
4	Halaman Menu Informasi	 <p>The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with the URL 'https:// Media Pembelajaran Interaktif Dasar-Dasar Kuliner'. The main content area displays a menu with four items: 'INFORMASI', 'CP &amp; ATP', 'PENGEMBANG' (with a laptop icon), and 'PETUNJUK' (with a person icon). A large, semi-transparent watermark of the UNDIKSHA logo is visible in the background of the entire page.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman ini adalah halaman menu informasi, CP&amp;ATP, petunjuk dan pengembang media pembelajaran interaktif.</li> </ul>

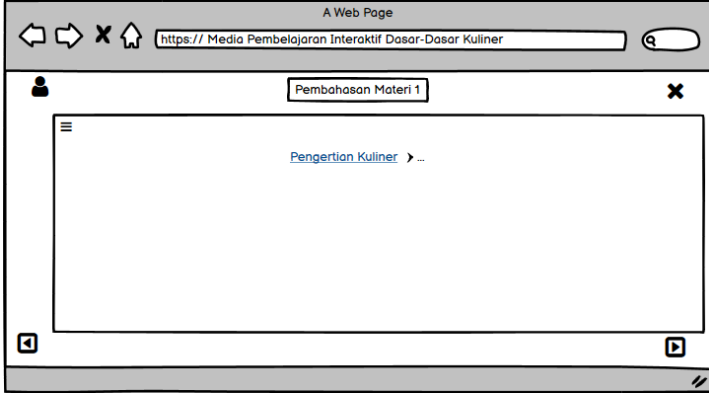
NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
5	Halaman menu materi		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman ini adalah tampilan halaman menu materi yang meliputi pilihan materi sesuai dengan pertemuan.</li> <li>- Untuk menuju ke materi yang diinginkan, klik navigasi sesuai dengan pertemuan .</li> </ul>



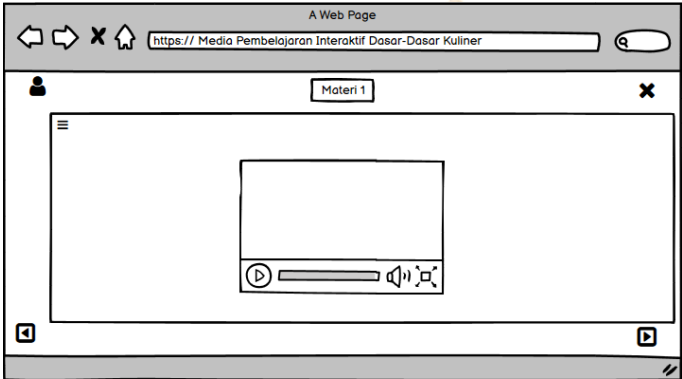
NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
6	Halaman tampilan menu materi pertemuan-1	 <p>The screenshot shows a web browser window with the address bar containing 'https:// Media Pembelajaran Interaktif Dasar-Dasar Kuliner'. The main content area displays a menu titled 'Menu Materi 1' with three icons and labels: 'Indikator' (represented by a document icon), 'Materi' (represented by a book icon), and 'Game' (represented by a game controller icon).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman tampilan ini adalah tampilan ketika pengguna telah memilih navigasi materi-1 yang berisi tampilan menu materi pertemuan ke-1 yang meliputi indikator materi, Kuis permainan, dimana pengguna dapat memilih tampilan yang diinginkan.</li> </ul>

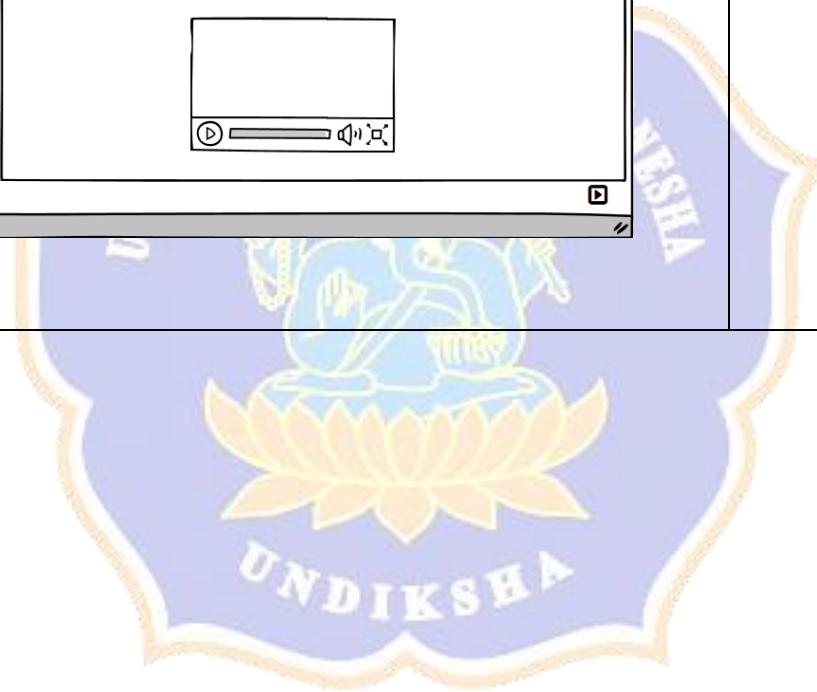
NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
7	Halaman tampilan isi materi pertemuan-1	 <p>The screenshot shows a web browser window with the address bar containing 'https:// Media Pembelajaran Interaktif Dasar-Dasar Kuliner'. The page title is 'Pembahasan Materi 1' and the main content area displays 'Pengertian Konsep Industri Kuliner'. The browser interface includes navigation buttons, a search bar, and a tab labeled 'Pembahasan Materi 1'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tampilan ini berisi materi pembahasan berupa konsep industri kuliner klik icon next untuk ke materi selanjutnya.</li> </ul>



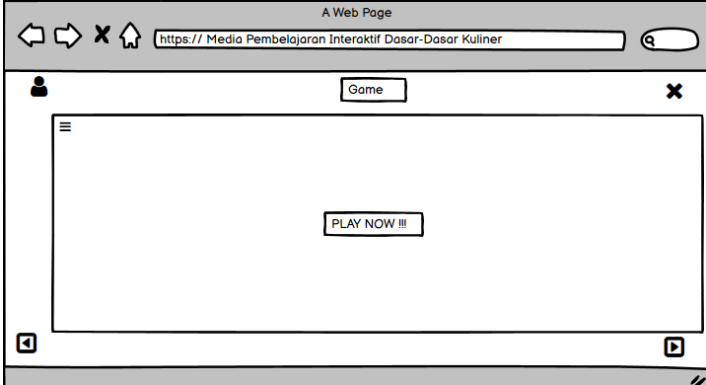
NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
8	Halaman tampilan isi materi pertemuan-1	 <p>The screenshot shows a web browser window with the address bar containing 'https:// Media Pembelajaran Interaktif Dasar-Dasar Kuliner'. The page title is 'Pembahasan Materi 1'. The main content area displays a blue link 'Pengertian Kuliner &gt; ...' with a right-pointing arrow. The browser interface includes navigation buttons (back, forward, home, refresh) and a search bar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tampilan ini berisi materi berupa pengertian kuliner, klik icon next untuk ke materi selanjutnya</li> </ul>

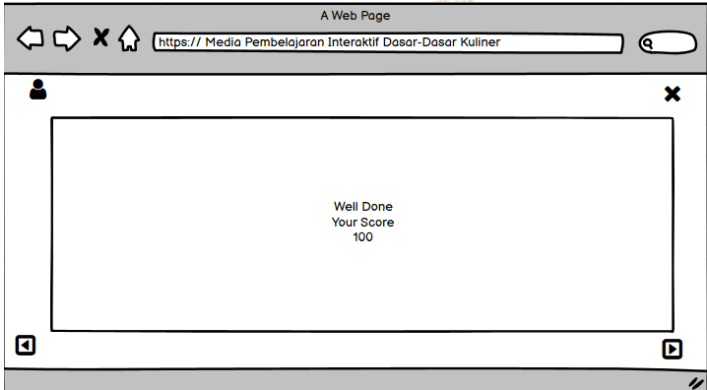


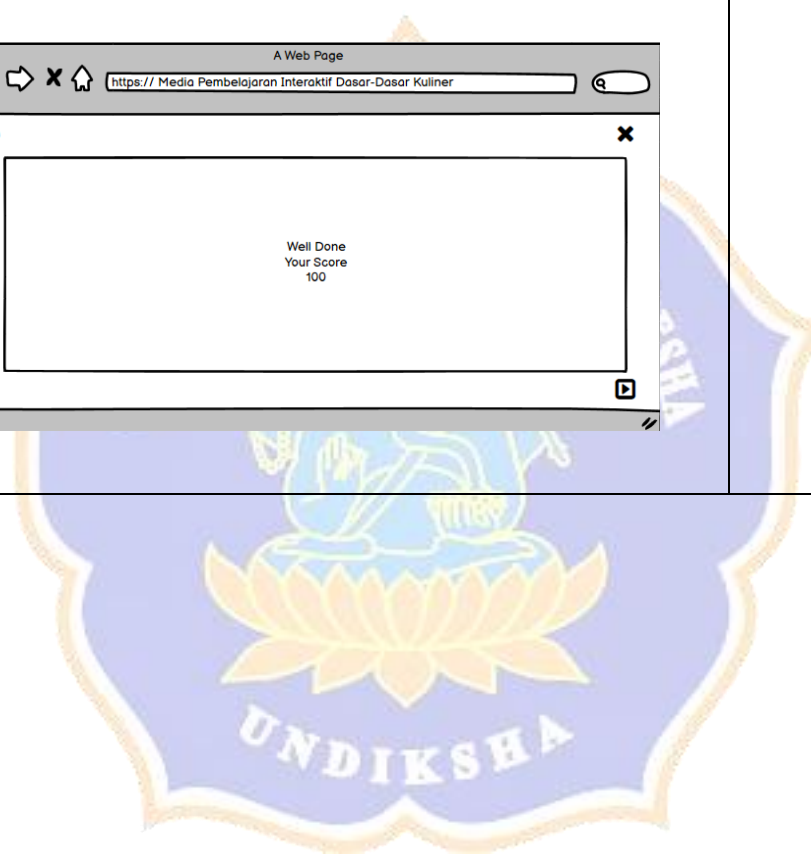
NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
9	Halaman tampilan isi materi pertemuan-1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tampilan ini berisikan materi berupa video pembelajaran dan pengguna dapat memutar video tersebut.</li> </ul>

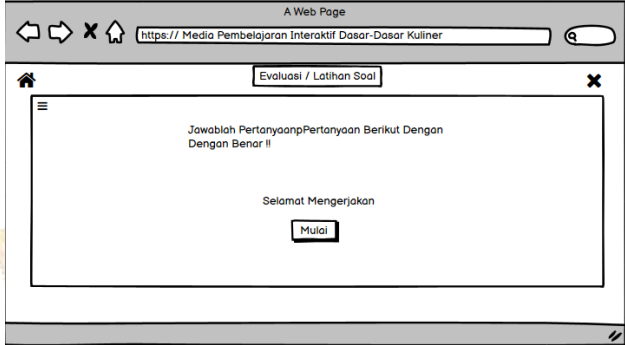


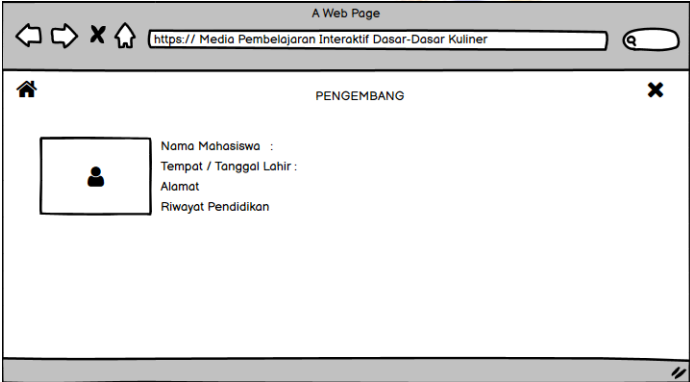


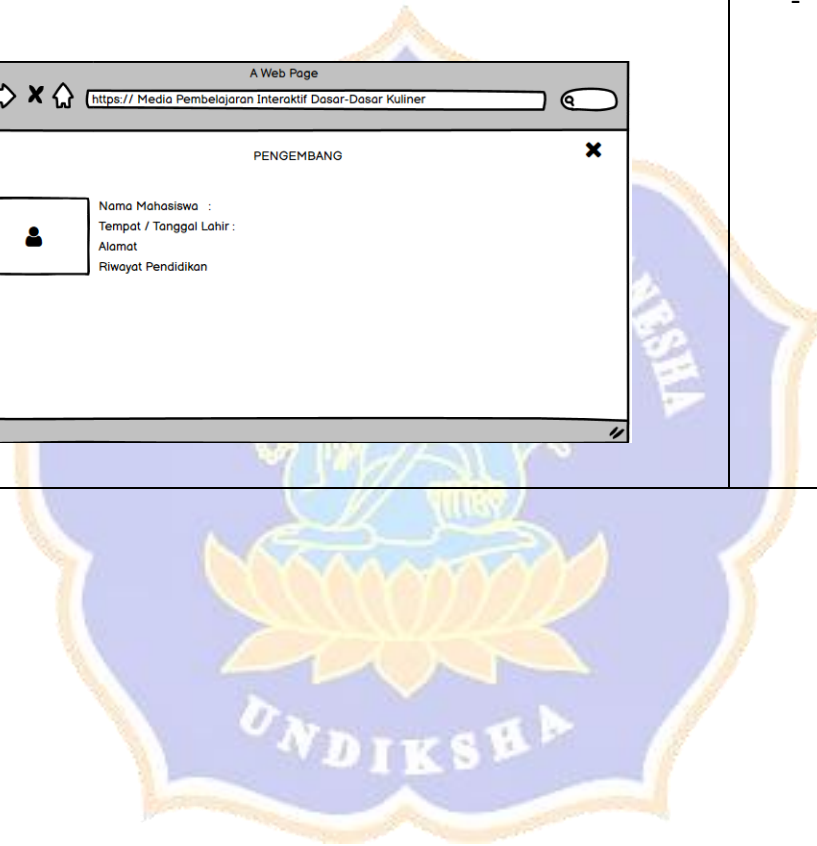
NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
10	Halaman tampilan kuis permainan	 <p>The image shows a screenshot of a web browser window. The address bar contains the URL "https:// Media Pembelajaran Interaktif Dasar-Dasar Kuliner". The browser title is "A Web Page". The main content area displays a "Game" window with a "PLAY NOW !!!" button in the center. The background features a large, stylized logo of UNDIKSHA (Universitas Pendidikan Indonesia) with a lotus flower and the text "UNDIKSHA" and "UNDIKSHA" visible.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tampilan ini berisikan kuis permainan dimana pada tampilan tersebut terdapat tombol <b>PLAY NOW</b> untuk memulai kuis permainan tersebut.</li> </ul>

NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
		 A screenshot of a web browser window. The title bar reads "A Web Page". The address bar contains the URL "https:// Media Pembelajaran Interaktif Dasar-Dasar Kuliner". The main content area of the browser displays a white box with the text "Well Done" and "Your Score 100". The browser interface includes navigation buttons (back, forward, home, refresh) and a search icon.	



NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
11	Halaman tampilan menu evaluasi		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman ini merupakan halaman dari menu evaluasi yang berisikan latihan soal, peserta didik bisa melakukan latihan soal dengan menekan menu <b>strat</b></li> </ul>

NO	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
12	Halaman menu Pengembang		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman ini merupakan halaman menu pengembang yang berisikan profile dari pegembang media pembelajaran interaktif.</li> </ul>



## Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Ahli Isi Pembelajaran

**Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran**

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

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan CP, ATP	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Keterbaruan Materi	4
		Kesesuaian Pustaka	5
		Kemudahan memahami materi	6
2	Kebahasaan	Keterbacaan	7,8
		Kejelasan Informasi	9
		Bahasa	10
3	Penyajian	Kejelasan materi	11
		Interaktivitas	12
		Kesesuaian gambar, video, quiz, animasi	13,14,15,16
		Kemampuan Penyajian	17,18

(Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

## Lampiran 9 Uji Isi Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI**  
**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN**  
**DASAR-DASAR KULINER.**

---

Hari/Tanggal : Jumat, 9 September 2022  
 Penilai : Ricky Surya Putra.

Istrumen uji coba untuk ahli isi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Petunjuk pengisian :**

Berikan tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Kelayakan Isi				
1	Kesesuaian Media pembelajaran interaktif dengan CP,ATP	√		
2	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.	√		
3	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	√		
4	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang	√		

	digunakan dalam pembelajaran			
5	Kesesuaian pustaka dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓		
6	Kemudahan memahami isi materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Kebahasaan				
7	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
8	Kejelasan informasi dalam video media pembelajaran interaktif	✓		
9	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓		
10	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓		
C. Penyajian				
11	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓		

12	Interaktivitas ( stimulus dan respons)	✓		
13	Kesesuaian gambar penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
14	Kesesuaian video penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
15	Kesesuaian quiz penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian animasi penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
17	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat menarik perhatian peserta didik	✓		
18	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat	✓		



mempermudah pemahaman peserta didik			
-------------------------------------	--	--	--

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 nomber yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan Masukan

1. sudah sangat baik dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Singaraja, 9 September 2022.

Penilaian

  
Rely Surya Putra, SPd



**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN  
DASAR-DASAR KULINER.**

Hari/Tanggal : Rabu, 7 September 2022.  
Penilai : Dra. Damiaati, M.Kes.

Istrumen uji coba untuk ahli isi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :  
**Petunjuk pengisian :**

Berikan tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Kelayakan Isi</b>				
1	Kesesuaian : Media pembelajaran interaktif dengan CP, ATP	√		
2	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.	√		
3	Kesesuaian isi materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	√		
4	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang			

	digunakan dalam pembelajaran	✓		
5	Kesesuaian pustaka dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓		
6	Kemudahan memahami isi materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Kebahasaan				
7	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
8	Kejelasan informasi dalam video media pembelajaran interaktif	✓		
9	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓		
10	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓		
C. Penyajian				
11	Kejelasan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓		

12	Interaktivitas ( stimulus dan respons)	✓		
13	Kesesuaian gambar penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
14	Kesesuaian video penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
15	Kesesuaian quiz penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian animasi penunjang pembelajaran dengan materi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
17	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat menarik perhatian peserta didik	✓		
18	Kemampuan penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat	✓		

	mempermudah pemahaman peserta didik			
--	-------------------------------------	--	--	--

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan\* :

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

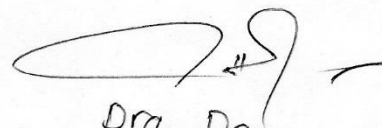
\*(Mohon lingkari pada nomber yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan Masukan

1. sudah baik dan sangat layak digunakan untuk membantu siswa dalam memahai materi pembelajaran
2. Pustaka / literatur perlu ditambahkan terutama yg diambil dari jurnal.

Singaraja, ... 7 sept 2022

Penilaian

  
Dra. Damiani, M.Kes



Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.

Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Dalam hal ini angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan media pembelajaran interaktif, (2) interaktivitas (3) model pembelajaran, dan (4) evaluasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain dan media ditunjukkan dalam tabel berikut.

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

(Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

## Lampiran 11 Uji Desain dan Media Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI DESIAN MEDIA DAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KULINER**

Hari/Tanggal : 15 September 2022

Penilaian : 1 Gd Bunda Sibulawa

Istrumen uji coba untuk ahli desain dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Petunjuk Pengisian :**

Berikan tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>				
1	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan pemilihan warna pada teks dengan background dalam media pembelajaran interaktif		✓	
4	Keserasian pemakian warna teks yang	✓		

	digunakan dalam media pembelajaran interaktif			
5	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif		✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
7	Kerapian pada media pembelajaran interaktif sudah menarik	✓		
8	Komposisi pada media pembelajaran interaktif sudah menarik	✓		
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media pembelajaran interaktif	✓		
10	Ketepatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
11	Kualitas Video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
12	Kualitas Audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas				
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada		✓	



	media pembelajaran interaktif			
14	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	U		
15	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓		
16	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan penggunaan	✓		
C. Model Pembelajaran				
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran discovery learning dalam media pembelajaran interaktif	✓		
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran		✓	
D. Evaluasi				
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		
20	Kesesuaian jenis soal yang digunakan pada	✓		

setiap kegiatan pembelajaran			
------------------------------	--	--	--

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan\* :

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

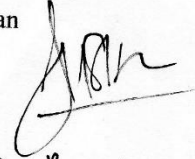
\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan Masukan

1. Bahasa pengantar nya pakai the Indonesia (batal / perintah)
2. Background yang dibuat transparan
3. Disahle beberapa menu supaya urut.
4. Selalu beri intruksi kepada pengguna.

Singaraja, 15/9/2022.

Penilaian



I Gede Bundero Skawa



**ANGKET VALIDITAS AHLI DESIAN MEDIA DAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KULINER**

Hari/Tanggal : 20 September 2022

Penilaian : I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.M. Kom

Istrumen uji coba untuk ahli desain dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Petunjuk Pengisian :**

Berikan tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan pemilihan warna pada teks dengan background dalam media pembelajaran interaktif	✓		
4	Keserasian pemakaian warna teks yang	✓		

	digunakan dalam media pembelajaran interaktif			
5	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
7	Kerapian pada media pembelajaran interaktif sudah menarik	✓		
8	Komposisi pada media pembelajaran interaktif sudah menarik	✓		
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media pembelajaran interaktif	✓		
10	Ketepatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
11	Kualitas Video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
12	Kualitas Audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas				
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada	✓		

	media pembelajaran interaktif			
14	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
15	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓		
16	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan penggunaan	✓		
C. Model Pembelajaran				
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran discovery learning dalam media pembelajaran interaktif	✓		
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓		
D. Evaluasi				
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		
20	Kesesuaian jenis soal yang digunakan pada	✓		

setiap pembelajaran	kegiatan			
------------------------	----------	--	--	--

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)

Kritik dan Masukan

.....


.....

.....

.....

Singaraja, 20 Sept. 2022

Penilaian

  
Gede Bendesa Dwawa

**ANGKET VALIDITAS AHLI DESIAN MEDIA DAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KULINER**

---

Hari/Tanggal : 26/09/2022

Penilaian :

Istrumen uji coba untuk ahli desain dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Petunjuk Pengisian :**

Berikan tanda (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif		✓	Harus konsisten dlm pemilihan font
2	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan pemilihan warna pada teks dengan background dalam media pembelajaran interaktif	✓		
4	Keserasian pemakian warna teks yang	✓		

	digunakan dalam media pembelajaran interaktif			
5	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif		✓	perbaiki spasi dan materi
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam media pembelajaran interaktif		✓	sama kayak di atas
7	Kerapian pada media pembelajaran interaktif sudah menarik	✓		
8	Komposisi pada media pembelajaran interaktif sudah menarik	✓		
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media pembelajaran interaktif		✓	perbaiki jumlah on, of pada sound.
10	Ketepatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif		✓	lihat gambar- pd materi
11	Kualitas Video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
12	Kualitas Audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas				
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada	✓		



	media pembelajaran interaktif			
14	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
15	Fungsi tombol pada media pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓		
16	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan penggunaan	✓		
C. Model Pembelajaran				
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran discovery learning dalam media pembelajaran interaktif	✓		
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓		
D. Evaluasi				
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		
20	Kesesuaian jenis soal yang digunakan pada	✓		

setiap kegiatan pembelajaran			
------------------------------	--	--	--

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 nomer yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan Masukan

- Tampilan evaluasi diperbaiki
- Background materi, video
- 

Singaraja, 20/9/22

Penilaian

*[Signature]*  
Ketua Andika Pradnyana



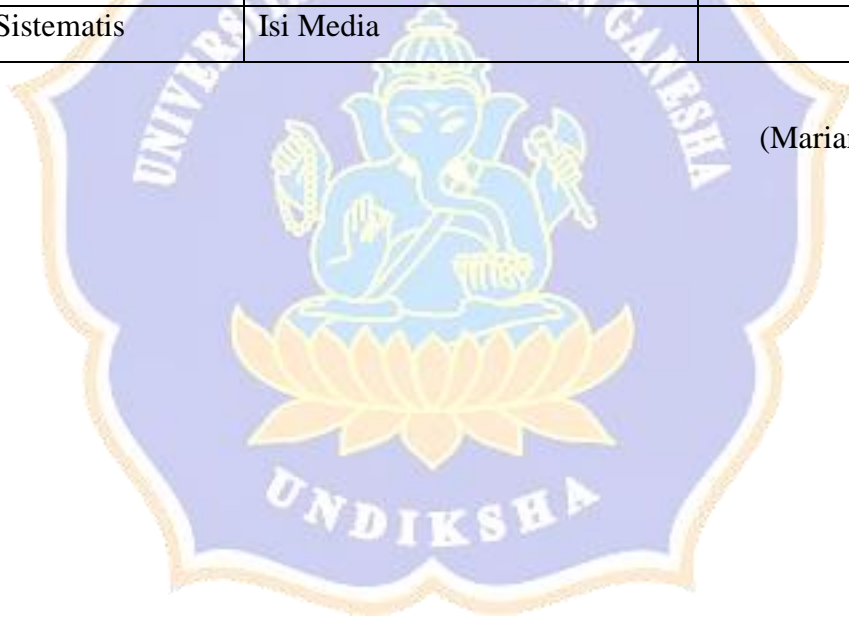
Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik.

### Kisi Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

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

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan Kepemahaman materi	
2	Level Interaktivitas	Keberhasilan interaktivitas	
3	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	
4	Sistematis	Isi Media	

(Mariani, 2020)



## Lampiran 13 Angket Uji Respon Peserta Didik.

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KULINER

Lengkapi Biodata, No Absen, dan Nama Lengkap !

No Absen : 16

Nama Lengkap : Kadek Wira Sumarya.

\*Wajib

**Angket Respon Peserta Didik Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner**

#### Petunjuk Pengisian

1. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat anda

1. Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner sangat menarik.....

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

2. Materi dalam media pembelajaran interaktif pelajaran Dasar-Dasar Kuliner mudah dipahami.....

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

3. Saya merasa kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner.....

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

4. Alur pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar.....

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

5. Fungsi tombol video dan audio dalam media pembelajaran interaktif berfungsi dengan baik.....

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju



6. Penggunaan tombol navigasi halaman dalam media pembelajaran interaktif membuat ssaya susah mencari halaman yang sesuai dengan keinginan saya.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
7. Saya dapat belajar mandiri melalui media pembelajaran interaktif .....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
8. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
9. Penggunaan animasi dalam media pembelajaran interaktif berfungsi dengan baik.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
10. Kuis permainan dalam media pembelajaran interaktif membuat saya tidak terlibat dalam aktivitas.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
11. Penggunaan respon feedback pada kuis berfungsi dengan baik.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
12. Saya merasa lebih antusias dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju



13. Fungsi hyperlink icon atau gambar dalam media pembelajaran interaktif tidak berfungsi dengan baik.....

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

14. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi mengikuti pembelajaran, karena materi yang disajikan bervariasi.....

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

15. Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.....

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

16. Saya sangat suka dengan animasi dalam media pembelajaran interaktif.....

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

17. Saya susah mengingat dengan baik materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif.....

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

18. Saya sangat senang evaluasi diakhir pembelajaran pada media pembelajaran interaktif dipadukan dengan permainan, sehingga menarik dan menyenangkan.....

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

\*Saran/ Komentar

menurut saya pada media pembelajaran interaktif sangat menyenangkan jika lagi di feedback dengan permainan dan membuat lebih mendidik hanya saja tombol atau icon masih banyak yang



Lampiran 14 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	21	23	25	27	29	31	33	35										
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner sangat menarik	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5									
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif pelajaran Dasar-Dasar Kuliner mudah dipahami	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4									
3(-)	Saya merasa kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	3	4	5	4	3	4	4	5	3	4	4	4	5	3	5	4	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5									
4	Saya merasa kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5								
5	Fungsi tombol video dan audio dalam media pembelajaran interaktif berfungsi dengan baik	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5							
6(-)	Penggunaan tombol navigasi halaman dalam media pembelajaran interaktif membuat ssaya susah mencari halaman yang sesuai dengan keinginan saya	4	5	3	5	3	4	5	4	4	4	5	4	4	3	5	5	3	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5			
7	Saya dapat belajar mandiri melalui media pembelajaran interaktif	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	4	4	4	5	3	4	5	5	4	4	4	5	4		
8(-)	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	5	4	5	4	5	5	5	3	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	5	3	5	4	4	4	3	4	3		
9	Penggunaan animasi dalam media pembelajaran interaktif berfungsi dengan baik	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5		
10(-)	Kuis permainan dalam media pembelajaran interaktif membuat saya tidak terlibat dalam aktivitas	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	4	5	4	3	5	4	4	5	4	4		
11	Penggunaan respon feedback pada kuis berfungsi dengan baik	4	4	4	5	3	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5		
12	Saya merasa lebih antusias dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4

13(-)	Fungsi hyperlink icon atau gambar dalam media pembelajaran interaktif tidak berfungsi dengan baik	5	4	5	4	4	5	3	4	3	5	3	5	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5
14	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi mengikuti pembelajaran, karena materi yang disajikan bervariasi	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	5	4	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
15(-)	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	3	5	3	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4		
16	Saya sangat suka dengan animasi dalam media pembelajaran interaktif	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5		
17(-)	Saya susah mengingat dengan baik materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif	4	3	4	4	3	4	4	5	3	3	5	4	4	5	5	4	5	3	5	4	4	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	
18	Saya sangat senang evaluasi diakhir pembelajaran pada media pembelajaran interaktif dipadukan dengan permainan, sehingga menarik dan menyenangkan	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
<b>Jumlah skor per responden</b>		<b>78</b>	<b>74</b>	<b>74</b>	<b>80</b>	<b>76</b>	<b>78</b>	<b>80</b>	<b>82</b>	<b>70</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>81</b>	<b>85</b>	<b>74</b>	<b>85</b>	<b>85</b>	<b>83</b>	<b>80</b>	<b>83</b>	<b>81</b>	<b>81</b>	<b>82</b>	<b>76</b>	<b>80</b>	<b>77</b>	<b>80</b>	<b>79</b>	<b>76</b>	<b>80</b>	<b>85</b>	<b>78</b>	<b>82</b>	<b>81</b>	<b>79</b>	<b>81</b>				
<b>Jumlah skor responden</b>		<b>2786</b>																																						
<b>Jumlah skor tertinggi x jumlah butir</b>		<b>75</b>																																						
<b>Jumlah skor terendah ideal</b>		<b>15</b>																																						
<b>Mi</b>		<b>93</b>																																						
<b>SDi</b>		<b>60</b>																																						
<b>x</b>		<b>84.42</b>																																						
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>																																						





Lampiran 15 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru.

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon guru terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respon guru ditunjukkan dalam tabel berikut.

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

(Mariani, 2020)



## Lampiran 16 Angket Uji Respon Guru.

**ANGKET RESPON GURU**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**BERBASIS *DISCOVERY LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KULINER**

Nama : Ricky Surya Putra, S.Pd  
NIP : 19830629 2015031001

**I. Petunjuk**  
Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat anda, dengan memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

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

**II. Daftar Pernyataan**

No	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	✓				
2	Saya lebih tertarik mengajjar menggunakan media berupa model ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner			✓		

3	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	✓				
4	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai kurikulum			✓		
5	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	✓				
6	Saya tidak dapat menfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner			✓		
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
8	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner	✓				
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat mempermudah saya dalam memaparkan materi Dasar-Dasar Kuliner	✓				
10	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	✓				

Singaraja, 22.09.2022

Reponden



Rizky Surya Putra, S.Pd

## Lampiran 17 Hasil Angket Uji Respon Guru.

No	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	5
2 (-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan media berupa model ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner	3
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	5
4 (-)	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai kurikulum	3
5	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	5
6 (-)	Saya tidak dapat menfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner	3
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
8	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner	5
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat mempermudah saya dalam memaparkan materi Dasar-Dasar Kuliner	5

10	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	5
<b>Jumlah skor per responden</b>		<b>44</b>
<b>Jumlah skor tertinggi x jumlah butir</b>		<b>50</b>
<b>Jumlah skor terendah ideal</b>		<b>10</b>
<b>Mi</b>		<b>30</b>
<b>SDi</b>		<b>6.67</b>
<b>x</b>		<b>44</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>



### Lampiran 18 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran interaktif. Kisi-kisi angket uji perorangan, ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kejelasan materi dan evaluasi	Penjelasan materi	1,2
		Bagian materi yang dianggap sulit	3
		Kejelasan petunjuk dan contoh soal	4
		Kemudahan mengerjakan latihan soal	5
2	Kebahasaan	Kejelasan informasi	6
		Penggunaan tanda baca	7
		Pengetikan	8
3	Kepuasan	Kepuasan terhadap materi yang diterima	9,10
4	Keefektifan	Kesenangan dalam proses pembelajaran	11
		Kemenarikan media pembelajaran interaktif	12
5	Lokasi	Lokasi pembelajaran mendukung kebutuhan belajar	13
		Seluruh komponen mendukung kebutuhan belajar	14

(Fransisca & Yunus, 2019) & (Agustini, 2015) & (Mariani, 2020)

## Lampiran 19 Angket Uji Coba Perorangan

## ANGKET UJI COBA PERORANGAN

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KULINER**

Beberapa pernyataan berikut mengambabarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap perkembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner untuk kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja. Data yang diisikan akan mempengaruhi presentasi belajar anda di sekolah. Oleh karena itu, Mohon membaca pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sebenar-benarnya.

No Absen : 37

Nama Lengkap : Winda Saetia

**Angket Uji Coba Perorangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner**

**Petunjuk Pengisian**


1. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat anda

1. Penjelasan materi mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami.....

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

2. Materi dalam media pembelajaran interaktif sudah lengkap.....

- Sangat Setuju  
 Setuju

- Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
3. Ada beberapa bagian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat sulit dipelajari.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
4. Dubbing penjelasan materi dalam media pembelajaran interaktif sudah jelas.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
5. Petunjuk dan contoh yang disediakan dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
6. Soal yang diberikan dalam media pembelajaran interaktif mudah dikerjakan.....
- 



- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran interaktif mudah dimengerti dan sesuai dengan kaidah yang benar.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Terdapat kesalahan penggunaan tanda baca dalam media pembelajaran interaktif.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Dalam media pembelajaran interaktif terdapat kesalahan ketik.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju



Sangat Tidak Setuju

10. Media pembelajaran interaktif mudah digunakan.....

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

11. Seluruh materi pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner dipaparkan dalam media pembelajaran interaktif membuat saya semakin memahami materi.....

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

12. Menggunakan media pembelajaran interatif membuat saya merasa bosan.....

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

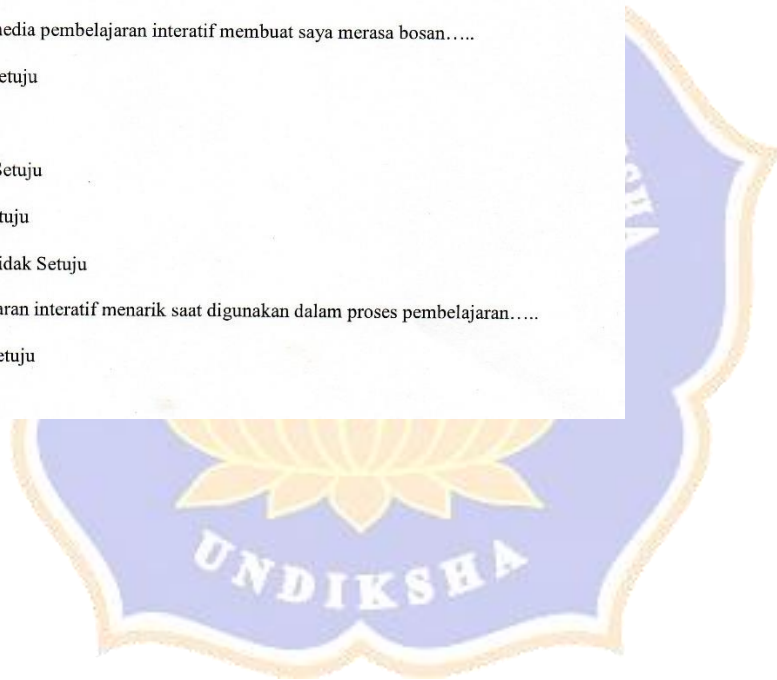
Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

13. Media pembelajaran interatif menarik saat digunakan dalam proses pembelajaran.....

Sangat Setuju

Setuju



- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Sarana dan prasarana mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Keseluruhan komponen pada media pembelajaran interaktif mendukung keberhasilan proses pembelajaran.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

\*Saran/ Komentar

Media ~~ini~~ sangat bagus digunakan dan memudahkan siswa untuk mencerna materi.



## Lampiran 20 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1	Penjelasan materi mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	5	4	5
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif sudah lengkap	5	5	5
3(-)	Ada beberapa bagian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat sulit dipelajari	4	5	4
4	Dubbing penjelasan materi dalam media pembelajaran interaktif sudah jelas	5	4	5
5	Petunjuk dan contoh yang disediakan dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	4	5	5
6	Soal yang diberikan dalam media pembelajaran interaktif mudah dikerjakan	5	4	4
7	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran interaktif mudah dimengerti dan sesuai dengan kaidah yang benar	5	5	4
8(-)	Terdapat kesalahan penggunaan tanda baca dalam media pembelajaran interaktif	4	3	5
9(-)	Dalam media pembelajaran interaktif terdapat kesalahan ketik	5	4	4
10	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan	5	5	5
11	Seluruh materi pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner dipaparkan dalam media pembelajaran interaktif membuat saya semakin memahami materi	5	5	5
12(-)	Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa bosan	4	4	4
13	Media pembelajaran interaktif menarik saat digunakan dalam proses pembelajaran	5	5	5
14	Sarana dan prasarana mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif	4	5	5

15	Keseluruhan komponen pada media pembelajaran interaktif mendukung keberhasilan proses pembelajaran	5	4	5
<b>Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)</b>		<b>70</b>	<b>67</b>	<b>70</b>
<b>Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi ( )</b>		<b>75</b>		
<b>Persentase per-subjek (%)</b>		<b>93%</b>	<b>89%</b>	<b>93%</b>
<b>Persentase keseluruhan subjek(%)</b>		<b>92%</b>		
<b>Kriteria keseluruhan</b>		<b>Sangat Valid</b>		



### Lampiran 21 Kisi Kisi Angket Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Kisi-kisi angket uji kelompok kecil ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
	Keefektifitasan	Kemenarikan media pembelajaran interaktif	1,3
		Kesenangan dalam proses pembelajaran	10
	Penyajian materi dan evaluasi	Urutan sajian	2
		Fitur	9, 12
		Kejelasan petunjuk soal	4
		Pemahaman soal	5, 6, 7
	Tampilan	Gambar, Ilustrasi	8
	Pembelajaran	Manfaat	14
		Berpendapat dalam proses pembelajaran	13
		Ketertarikan penggunaan konten pembelajaran interaktif	11
		Potensi produk yang dikembangkan untuk digunakan	15

(Fransisca & Yunus, 2019) & (Mariani, 2020)

## Lampiran 22 Uji Coba Kelompok kecil

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL****MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KULINER**

Beberapa pernyataan berikut mengambabarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap perkembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner untuk kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja. Data yang diisikan akan mempengaruhi presentasi belajar anda di sekolah. *Oleh karena itu, Mohon membaca pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sebenar-benarnya.*

No Absen : 10

Nama Lengkap : KADEK AJU WULANDARI

\*Wajib

**Angket Uji Coba Kelompok Kecil Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner**

**Petunjuk Pengisian**

*1. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat anda*

1. Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner kurang menarik.....
  - Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
  
2. Penyajian Materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami.....
  - Sangat Setuju

- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Petunjuk tes yang diberikan kurang mudah dipahami.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Contoh soal yang diberikan dalam media pembelajaran interaktif mudah dimengerti.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



6. Pertanyaan soal yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Soal yang diberikan membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Ilustrasi yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu saya memahami materi pembelajaran.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Penggunaan fitur pada media pembelajaran interaktif sangat membantu saya.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju

- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan, sehingga saya lebih suka menggunakan media berupa modul ajar.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal latihan dan evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Media pembelajaran interaktif mampu membimbing saya dan memberikan kesempatan saya untuk berpendapat dalam pembelajaran kelompok.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas konsep materi Dasar-Dasar Kuliner.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Saya setuju bila media pembelajaran interaktif dapat diterapkan untuk pembelajaran dasar-dasar kuliner lebih lanjut.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

## Lampiran 23 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1(-)	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner kurang menarik	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4
2	Pengajian Materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
3	Pengajian materi dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4
4(-)	Petunjuk tes yang diberikan kurang mudah dipahami	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4
5	Contoh soal yang diberikan dalam media pembelajaran interaktif mudah dimengerti	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4
6	Pertanyaan soal yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4
7	Soal yang diberikan membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4
8	Ilustrasi yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu saya memahami materi pembelajaran	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5
9	Penggunaan fitur pada media pembelajaran interaktif sangat	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4
11(-)	Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan, sehingga saya lebih suka menggunakan media berupa modul ajar	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5
12	Saya dapat melihat perolehan nilai dari soal latihan dan evaluasi secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
13	Media pembelajaran interaktif mampu membimbing saya dan memberikan kesempatan saya untuk berpendapat dalam pembelajaran	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4
14	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas konsep materi Dasar-Dasar Kuliner	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4
15	Saya setuju bila media pembelajaran interaktif dapat diterapkan untuk pembelajaran dasar-dasar kuliner lebih lanjut	5	5	5	4	4	5	5	4		4
<b>Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)</b>		<b>74</b>	<b>67</b>	<b>69</b>	<b>67</b>	<b>65</b>	<b>69</b>	<b>67</b>	<b>70</b>	<b>65</b>	<b>65</b>
<b>Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Persentase per-subjek (%)</b>		<b>74%</b>	<b>67%</b>	<b>69%</b>	<b>67%</b>	<b>65%</b>	<b>69%</b>	<b>67%</b>	<b>70%</b>	<b>65%</b>	<b>65%</b>
<b>Persentase keseluruhan subjek (%)</b>		<b>85%</b>									
<b>Kriteria keseluruhan</b>		<b>Sangat Valid</b>									



### Lampiran 24 Kisi-Kisi Angket Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi angket uji kelompok kecil dan lapangan ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Keefektifan	Kemenarikan media pembelajaran interaktif	
		Kesenangan dalam proses pembelajaran	
2	Penyajian materi	Urutan sajian	
		Pemberian informasi	
		Kelengkapan informasi	
3	Interaktivitas	Usability/mudah digunakan	
		Fitur	
4	Tampilan	Gambar, Ilustrasi	
5	Pembelajaran	Manfaat	
		Motivasi	
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran interaktif	
		Potensi produk yang dikembangkan untuk digunakan	

(Fransisca & Yunus, 2019) & (Mariani, 2020)

## Lampiran 25 Angket Uji coba Lapangan

## ANGKET UJI COBA LAPANGAN

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA  
MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KULINER**

---

Lengkapi Biodata No absen dan nama lengkap

No Absen : 29

Nama Lengkap : Komang tri tirtawati

\*Wajib

**Angket Uji Coba Lapangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning  
Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kuliner**

**Petunjuk Pengisian**

1. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat anda

1. Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner sangat menarik.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian Materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

3. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya.....

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.....

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

5. Ilustrasi yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu saya memahami materi pembelajaran.....

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap.....

Sangat Setuju

Setuju

- Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
7. Penggunaan fitur pada media pembelajaran interaktif sangat membantu saya.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
8. Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju
9. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.....
- Sangat Setuju
  - Setuju
  - Kurang Setuju
  - Tidak Setuju
  - Sangat Tidak Setuju



10. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan, sehingga saya lebih suka menggunakan media berupa modul ajar.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat belajar pada saat proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Saya tidak mendapatkan pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif....

- Sangat Setuju

- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk proses pembelajaran .....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Saya dapat melihat perolehan nilai dari evaluasi secara detail dengan media pembelajaran interaktif.....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas konsep materi Dasar-Dasar Kuliner....

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

17. Tahap kegiatan pembelajaran yang didapat pada media pembelajaran Interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar....

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

18. Saya setuju bila media pembelajaran interaktif dapat diterapkan untuk pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner lebih lanjut....

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

\*Saran/ Komentar



Lampiran 26 Hasil Angket 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	31	32	33	34	35			
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner sangat menarik	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5		
2	Penyajian Materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur, sehingga mudah dipahami	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5			
3	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat belajar saya	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4		
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4		
5	Ilustrasi yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu saya memahami materi pembelajaran	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	
6	Izi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	
7	Penggunaan fitur pada media pembelajaran interaktif sangat membantu saya	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	
8(-)	Saya memiliki kesulitan pada saat proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	5	5	4	3	5	5	3	4	5	4	3	5	4	4	3	3	5	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	
9	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	
10	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4
11(-)	Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan, sehingga saya lebih suka menggunakan media berupa modul ajar	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	3	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	
12	Menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat belajar pada saat proses pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5
13(-)	Saya tidak mendapatkan pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5



14(-)	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk proses pembelajaran	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4		
15	Saya dapat melihat perolehan nilai dari evaluasi secara detail dengan media pembelajaran interaktif	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4			
16	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih mudah berdiskusi dengan teman dan guru dalam membahas konsep materi Dasar-Dasar Kuliner	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4		
17	Tahap kegiatan pembelajaran yang didapat pada media pembelajaran Interaktif membuat saya lebih aktif dalam belsjar	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	
18	Saya setuju bila media pembelajaran interaktif dapat diterapkan untuk pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner lebih lanjut	0	0	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	
<b>Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)</b>		<b>75</b>	<b>72</b>	<b>83</b>	<b>77</b>	<b>82</b>	<b>78</b>	<b>80</b>	<b>84</b>	<b>72</b>	<b>78</b>	<b>76</b>	<b>83</b>	<b>77</b>	<b>79</b>	<b>82</b>	<b>82</b>	<b>82</b>	<b>78</b>	<b>78</b>	<b>77</b>	<b>85</b>	<b>81</b>	<b>81</b>	<b>81</b>	<b>78</b>	<b>81</b>	<b>78</b>	<b>77</b>	<b>82</b>	<b>86</b>	<b>79</b>	<b>78</b>	<b>83</b>	<b>72</b>	<b>77</b>	
<b>Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi ( )</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	
<b>Persentase keseluruhan subjek(%)</b>		<b>75%</b>	<b>72%</b>	<b>83%</b>	<b>77%</b>	<b>82%</b>	<b>78%</b>	<b>80%</b>	<b>84%</b>	<b>72%</b>	<b>78%</b>	<b>76%</b>	<b>83%</b>	<b>77%</b>	<b>79%</b>	<b>82%</b>	<b>82%</b>	<b>78%</b>	<b>78%</b>	<b>77%</b>	<b>85%</b>	<b>81%</b>	<b>81%</b>	<b>81%</b>	<b>78%</b>	<b>81%</b>	<b>78%</b>	<b>77%</b>	<b>82%</b>	<b>86%</b>	<b>79%</b>	<b>78%</b>	<b>83%</b>	<b>72%</b>	<b>77%</b>		
<b>Kriteria keseluruhan</b>		<b>Sangat Valid</b>																																			



Lampiran 27 Kisi-Kisi soal Instrumen Uji efektivitas

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi	No	Tujuan Pembelajaran	Butiran Soal				No Butiran	
					Kisi-Kisi					
					C1	C2	C3	C4		
1. Proses bisnis industri kuliner	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan konsep industri kuliner, pentingnya bidang kuliner di industri pariwisata	Proses bisnis industri kuliner	1.1	Peserta didik mampu memahami konsep industri kuliner.	√				1. Hal yang berhubungan dengan masak-memasak disebut dengan ..... a. Restaurant b. Service c. Cook d. Industri kuliner e. Kuliner 2. Di bawah ini merupakan bagian-bagian yang termasuk bidang kerja hotel.	1,2 (Dua Soal)

	<p>dan perhotelan, prosesbisnis bidang kuliner, secara mandiri</p>								<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Supporting department dan Food service</li> <li>b. Supporting department dan Food and beverage department</li> <li>c. Food and beverage department dan Room service</li> <li>d. Room division department dan Human and resources</li> <li>e. Room division department dan Front office</li> </ul>	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--



			1.2	<p>Peserta didik mampu menjelaskan kembali pentingnya kuliner pada industri pariwisata dan perhotelan.</p>	√		<p>3. Komputerisasi pada industri kuliner dapat digunakan untuk hal-hal berikut ini, kecuali</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pemasaran digital (Digital marketing)</li> <li>Pemesanan produk (Reservation)</li> <li>Menerima pesanan (Taking order)</li> <li>Pembayaran pesanan (Billing)</li> <li>Menghidangkan makanan (Serving food)</li> </ol> <p>4. Contoh fusion food adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bika ambon</li> <li>Nasi biryani</li> </ol>	3.4,5 (Tiga Soal)
--	--	--	-----	--	---	--	--	----------------------



								<ul style="list-style-type: none"> <li>c) Gulai otak</li> <li>d) Pizza rendang</li> <li>e) Gudeg jogja</li> </ul> <p>5. Berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah disebut .....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Traveller</li> <li>b. Guide</li> <li>c. Industri Pariwisata</li> <li>d. Wisata</li> <li>e. Pariwisata</li> </ul>	
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

			1.3	<p>Peserta didik mampu menjelaskan jenis usaha di bidang kuliner.</p>	√	<p>6. Mengedepankan pelayanan yang cepat merupakan ciri khas dari jenis restoran .....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Casual restaurant</li> <li>b) Fast Food Restaurant</li> <li>c) Fine dining restaurant</li> <li>d) Ethnic restaurant</li> <li>e) Café</li> </ul> <p>7. Bagian yang bertugas untuk menyiapkan makanan berupa pastry, roti dan hidangan penutup adalah .....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Executive Chef</li> <li>b) Executive Pastry Chef</li> <li>c) Pastry chef</li> <li>d) Dengan Chef de Cuisine</li> <li>e) Sous Chef</li> </ul>	6,7 (Dua Soal)
--	--	--	-----	---	---	---	----------------

								<p>7. Merancang penataan sebuah makanan sehingga terlihat menarik dan menggiurkan merupakan tugas dari .....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Butcher</li> <li>b. Steward</li> <li>c. Celebrity Chef</li> <li>d. Food blogger</li> <li>e. Food Stylist</li> </ul>	
			1.4	<p>Peserta didik mampu menjelaskan proses bisnis</p>		√	<p>8. Daftar atau rangkaian jenis makanan dan minuman yang tersedia dan siap dihidangkan disebut .....</p>	8,9 (Dua Soal)	

				di bidang kuliner				<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Daftar makanan</li> <li>b) Daftar bahan makanan</li> <li>c) Makanan</li> <li>d) Sajian makanan</li> <li>e) Menu</li> </ul> <p>9. Di bawah ini adalah merupakan alur proses bisnis.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Output, input, process</li> <li>b) Process, output, input</li> <li>c) Input, process, output</li> <li>d) Input, output, process</li> <li>e) Process, input, output</li> </ul>	
--	--	--	--	----------------------	--	--	--	--	--



<p>2. Perkembangan bidang kuliner secara global dan perkembangan teknologi yang berkaitan dengan bidang kuliner</p>		<p>2.1</p>	<p>Peserta didik mampu menjelaskan sejarah memasak</p>	<p>√</p>		<p>10. Berikut ini termasuk kegiatan memasak, kecuali ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Merebus telur</li> <li>b) Menghidangkan masakan</li> <li>c) Menggoreng ikan</li> <li>d) Menumis bumbu</li> <li>e) Membakar ayam</li> </ul> <p>10. Kafe pertama kali dibuka di kota ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Alexandria</li> <li>b. Sumeria</li> <li>c. Konstantinopel</li> <li>d. Athena</li> <li>e. Paris</li> </ul>	<p>10, 11 (Dua Soal)</p>
---	--	------------	--	----------	--	--	------------------------------

			2.2	<p>Peserta didik mampu memahami perkembangan teknologi pada industri kuliner</p>			<p>12. Jenis usaha kuliner yang menyediakan layanan makanan dan minuman untuk acara pernikahan, rapat instansi, acara olahraga dan yang lainnya adalah .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Café</li> <li>Kantin</li> <li>Catering</li> <li>Restoran</li> <li>Bar</li> </ol> <p>13. Daftar atau rangkaian jenis makanan dan minuman yang tersedia dan siap dihidangkan disebut .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Daftar makanan</li> <li>Daftar bahan makanan</li> </ol>	12,13,14 ( Tiga Soal)
--	--	--	-----	--	--	--	---	--------------------------

								<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Makanan</li> <li>d. Sajian makanan</li> <li>e. Menu</li> </ul> <p>14. Contoh fusion food adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bika ambon</li> <li>b. Nasi biryani</li> <li>c. Gulai otak</li> <li>d. Pizza rendang</li> <li>e. Gudeg jogja</li> </ul>	
		2.3	<p>Peserta didik mampu memahami komputerisasi industri kuliner.</p>		√		<p>15. Kebersihan pada proses pengolahan makanan dan penyajiannya sangat penting dijaga, hal ini bertujuan agar ....</p>	15, 16,17 (Tiga Soal)	

									<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Makanan dan minuman aman dikonsumsi</li> <li>b. Makanan dan minuman enak dikonsumsi</li> <li>c. Makanan dan minuman laku dijual</li> <li>d. Makanan dan minuman tetap segar</li> <li>e. Makanan dan minuman berkualitas</li> </ul> <p>16. Bagian yang bertanggung jawab untuk memastikan area dapur dalam keadaan bersih dan peralatannya</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---



								<p>siap untuk digunakan adalah .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Banquet Chef de Partie</li> <li>Cold Kitchen</li> <li>Butcher</li> <li>Steward</li> <li>Juru masak</li> </ol> <p>17. Gastronomi molekuler adalah cabang ilmu kuliner yang berfokus pada ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Penyajian makanan atraktif</li> <li>Teknik dasar pengolahan makanan</li> <li>Pengemasan makanan yang ramah lingkungan</li> </ol>	
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

								<ul style="list-style-type: none"> <li>d. Proses fisik dan kimiawi pada saat memasak</li> <li>e. Kombinasi masakan yang berbeda tradisi</li> </ul>	
			2.4	Peserta didik mampu menguraikan konsep fusion food.	√	18.	<p>Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan bubur sumsum adalah .....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Tepung beras</li> <li>b. Tepung terigu</li> <li>c. Tepung ketan</li> <li>d. Beras</li> <li>e. Ketan</li> </ul>	18,19,20 (Tiga Soal)	



19. Merancang penataan sebuah makanan sehingga terlihat menarik dan menggiurkan merupakan tugas dari .....

- a. Butcher
- b. Steward
- c. Celebrity Chef
- d. Food blogger
- e. Food Stylist

20. Yang termasuk jenis makanan setengah jadi (semi-finished food) adalah .....

- a. Sosis, bakso, daging asap
- b. Sosis, bakso, soto
- c. Bakso, daging asap, rawon

										d. Bakso, daging asap, sate e. Bakso, sosis, batagor	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--



## Lampiran 28 Detail Jawaban Pretest Uji Efektivitas

Nama :  Febrina Nuri Tantra

No Absen : 3

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat !

Selamat mengerjakan.

- 70/
1. Di bawah ini merupakan bagian-bagian yang termasuk bidang kerja hotel.
    - a. Supporting department dan Food service
    - b. Supporting department dan Food and beverage department
    - c. Food and beverage department dan Room service
    - d. Room division department dan Human and resources
    - e. Room division department dan Front office
  2. Hal yang berhubungan dengan masak-memasak disebut dengan .....
    - a. Restaurant
    - b. Service
    - c. Cook
    - d. Industri kuliner
    - e. Kuliner
  3. Di bawah ini adalah merupakan alur proses bisnis.
    - a) Output, input, process
    - b) Process, output, input
    - c) Input, process, output
    - d) Input, output, process
    - e) Process, input, output
  4. Manusia pertama kali memasak diduga menggunakan teknik ...
    - a) Membakar
    - b) Menggoreng
    - c) Menumis
    - d) Mengukus
    - e) Meramu

5. Daftar atau rangkaian jenis makanan dan minuman yang tersedia dan siap dihidangkan disebut .....
- a) Daftar makanan
  - b) Daftar bahan makanan
  - c) Makanan
  - d) Sajian makanan
  - e) Menu
6. Contoh fusion food adalah ...
- a) Bika ambon
  - b) Nasi biryani
  - c) Gulai otak
  - d) Pizza rendang
  - e) Gudeg jogja
7. Mengedepankan pelayanan yang cepat merupakan ciri khas dari jenis restoran .....
- a) Casual restaurant
  - b) Fast Food Restaurant
  - c) Fine dining restaurant
  - d) Ethnic restaurant
  - e) Café
8. Berikut ini termasuk kegiatan memasak, kecuali ...
- a) Merebus telur
  - b) Menghidangkan masakan
  - c) Menggoreng ikan
  - d) Menumis bumbu
  - e) Membakar ayam
9. Istilah umum untuk masakan yang terbuat dari kombinasi masakan yang berbeda tradisi disebut dengan ...
- a) gastronomi molekuler
  - b) fusion food
  - c) modern cooking
  - d) ancient cuisine

- e) traditional cooking
10. Bagian yang bertugas untuk menyiapkan makanan berupa pastry, roti dan hidangan penutup adalah .....
- a) Executive Chef
  - b) Executive Pastry Chef
  - c) Pastry chef
  - d) Dengan Chef de Cuisine
  - e) Sous Chef



## Lampiran 29 Detail Jawaban Posttest Uji Efektivitas

Nama Lengkap : Ashiami Sofi Ramadhani  
 Absen : 7  
 Kelas : xk1

100

**Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat !**

**Selamat Mengerjakan**

1. Kebersihan pada proses pengolahan makanan dan penyajiannya sangat penting dijaga, hal ini bertujuan agar ....
  - a. Makanan dan minuman aman dikonsumsi
  - b. Makanan dan minuman enak dikonsumsi
  - c. Makanan dan minuman laku dijual
  - d. Makanan dan minuman tetap segar
  - e. Makanan dan minuman berkualitas
2. Gastronomi molekuler adalah cabang ilmu kuliner yang berfokus pada ...
  - a. Penyajian makanan atraktif
  - b. Teknik dasar pengolahan makanan
  - c. Pengemasan makanan yang ramah lingkungan
  - d. Proses fisik dan kimiawi pada saat memasak
  - e. Kombinasi masakan yang berbeda tradisi
3. Komputerisasi pada industri kuliner dapat digunakan untuk hal-hal berikut ini, kecuali ...
  - a. Pemasaran digital (Digital marketing)
  - b. Pemesanan produk (Reservation)
  - c. Menerima pesanan (Taking order)
  - d. Pembayaran pesanan (Billing)
  - e. Menghidangkan makanan (Serving food)
4. Bagian yang bertanggung jawab untuk memastikan area dapur dalam keadaan bersih dan peralatannya siap untuk digunakan adalah .....
  - a. Banquet Chef de Partie
  - b. Cold Kitchen
  - c. Butcher



- d. Steward
  - e. Juru masak
5. Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan bubur sumsum adalah .....
- a. Tepung beras
  - b. Tepung terigu
  - c. Tepung ketan
  - d. Beras
  - e. Ketan
6. Kafe pertama kali dibuka di kota ...
- a. Alexandria
  - b. Sumeria
  - c. Konstantinopel
  - d. Athena
  - e. Paris
7. Yang termasuk jenis makanan setengah jadi (semi-finished food) adalah .....
- a. Sosis, bakso, daging asap
  - b. Sosis, bakso, soto
  - c. Bakso, daging asap, rawon
  - d. Bakso, daging asap, sate
  - e. Bakso, sosis, batagor
8. Merancang penataan sebuah makanan sehingga terlihat menarik dan menggiurkan merupakan tugas dari .....
- a. Butcher
  - b. Steward
  - c. Celebrity Chef
  - d. Food blogger
  - e. Food Stylist
9. Jenis usaha kuliner yang menyediakan layanan makanan dan minuman untuk acara pernikahan, rapat instansi, acara olahraga dan yang lainnya adalah .....
- a. Cafe
  - b. Kantin

- c. Catering
  - d. Restoran
  - e. Bar
10. Berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah disebut .....
- a. Traveller
  - b. Guide
  - c. Industri Pariwisata
  - d. Wisata
  - e. Pariwisata



Lampiran 30 Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian Pengembangan media pembelajaran interaktif dimulai dari observasi sekolah sampai dengan ujian skripsi yang dilaksanakan dari rentang bulan Januari 2022 s/d Desember 2022.

No	Kegiatan	Waktu Kegiatan																																																												
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember																
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4													
1	Penyusunan Proposal	█																																																												
2	Seminar Proposal																																																													
3	Analyze (Analisis)	█																																																												
4	Design (Desain)																																																													
5	Development (Pengembangan)																																																													
6	Implementation (Implementasi)																																																													
7	Evaluation (Evaluasi)																																																													
8	Penyusunan Laporan Skripsi																																																													
9	Ujian Skripsi																																																													

Lampiran 31 Dokumentasi

**DOKUMENTASI**

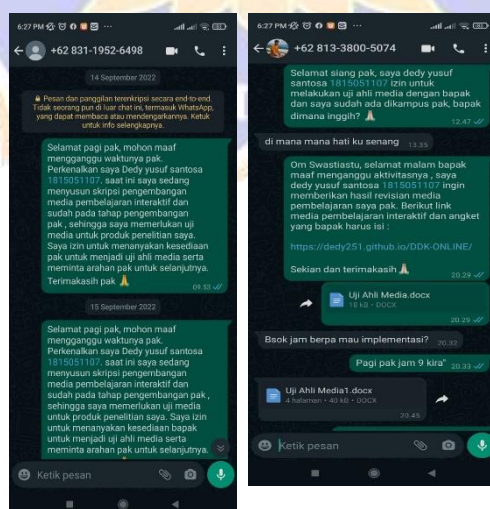
Dokumentasi Observasi



Dokumentasi Uji Ahli Isi



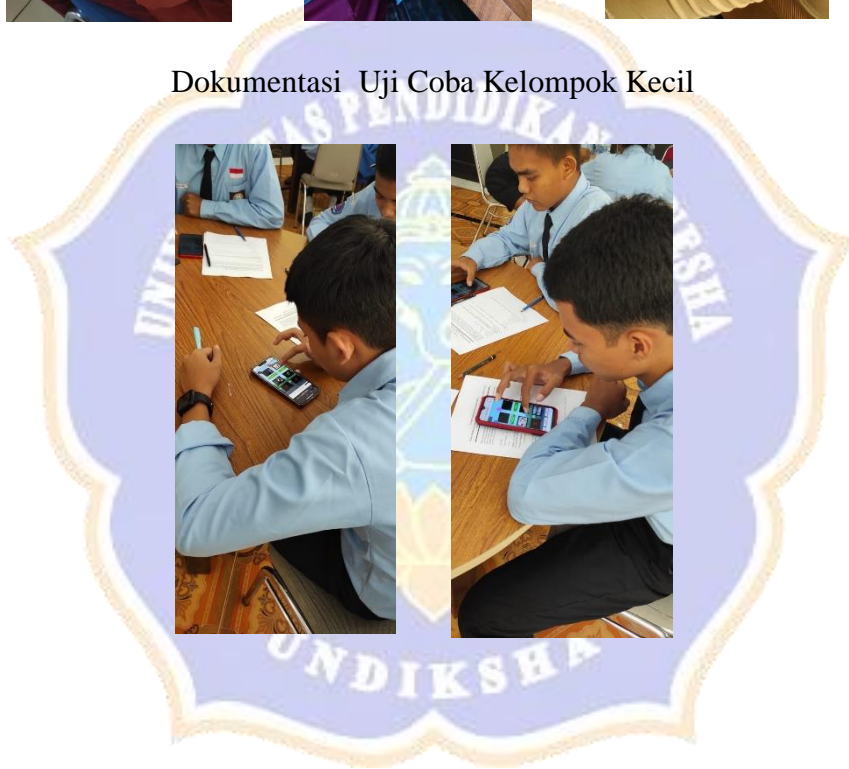
Dokumentasi Uji Ahli media



Dokumentasi .Uji Ahli Perorangan



Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



Dokumentasi Respon Pengguna

Dokumentasi Respon Guru



Dokumentasi uji coba lapangan



## Dokumentasi Implementasi produk pada LMS

