

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Izin Observasi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

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

Nomor : 58/UN48.11.1/DT/2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 7 Januari 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 : Putu Devi Santini
NIM : 1815051017
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

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 dengan Guru Pengampu Mata Pelajaran

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Pengembangan Konten Interaktif Berbasis Adobe Cactivate Pada Mata Pelajaran Front Office

Nama :

NIP :

Pernyataan:

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan selama kegiatan pembelajaran Front Office?

Metode dalam PBM Front Office diantaranya :

- Metode Ceramah
- Metode Demonstrasi
- PjBl
- Metode Diskusi
- Metode Role play

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Front Office?

Sumber belajar dalam proses PBM Front Office diantaranya :

Modul Front Office, Buku-buku referensi Front Office, internet

3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru pengajar mata pelajaran Front Office?

Jumlah Tenaga pendidik Front Office : 5 orang

4. Sarana dan prasarana apa saja yang diperlukan siswa untuk mendukung proses pembelajaran Front Office?

Sarana dan prasarana yang mendukung PBM Front office diantaranya :

Ruang Praktik F.O yang terdiri dari : Counter F.O, Room Rack, Reservation Rack, Cashier register, Computer, Formulir - Formulir Front Office.

5. Apakah alat dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah mampu memfasilitasi semua siswa di kelas?

Selama ini untuk PBM F.O secara daring menggunakan Media Google Class Room

namun belum semua dapat mencakup pembelajaran karena terdapat jaringan,

kuota. Namun dalam pembelajaran tatap muka media yang digunakan

berupa LCD proyektor dimana ketika menampilkan materi di kelas dengan LCD

jauh lebih efektif karena dapat disimak dan materi pada PPT dapat diberikan

kepada siswa.

Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Front Office?

Faktor yang menjadi kendala dalam PBM Front Office diantaranya:

- jika daring pengambatnya adalah kurang jaringan internet dan kuota.
- jika luring pengambatnya kemampuan siswa dalam komunikasi khususnya dengan bahasa Inggris masih kurang. Sehingga saat demonstrasi/roleplay masih kurang dan car.

Apakah anda mengetahui tentang penggunaan media interaktif pada proses pembelajaran?

Media interaktif adalah media yang dapat merangsang timbulnya pemahaman dan komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut pemahaman anda apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran Front Office?

Sangat perlu dikembangkan sebuah media yang dapat menarik minat dan perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap sebuah materi pembelajaran.

Konten apa saja yang diharapkan dari adanya media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Front Office?

- Materi pembelajaran yang menarik.
- Simulasi yang dapat digunakan sebagai panduan pelaksanaan PBM Pratik.

Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Front Office?

Saya sangat mendukung dikembangkannya berbagai media pembelajaran, sehingga PBM lebih menarik, interaktif dan kolaboratif.

Singaraja, 2 Februari 2022.

Guru mata pelajaran



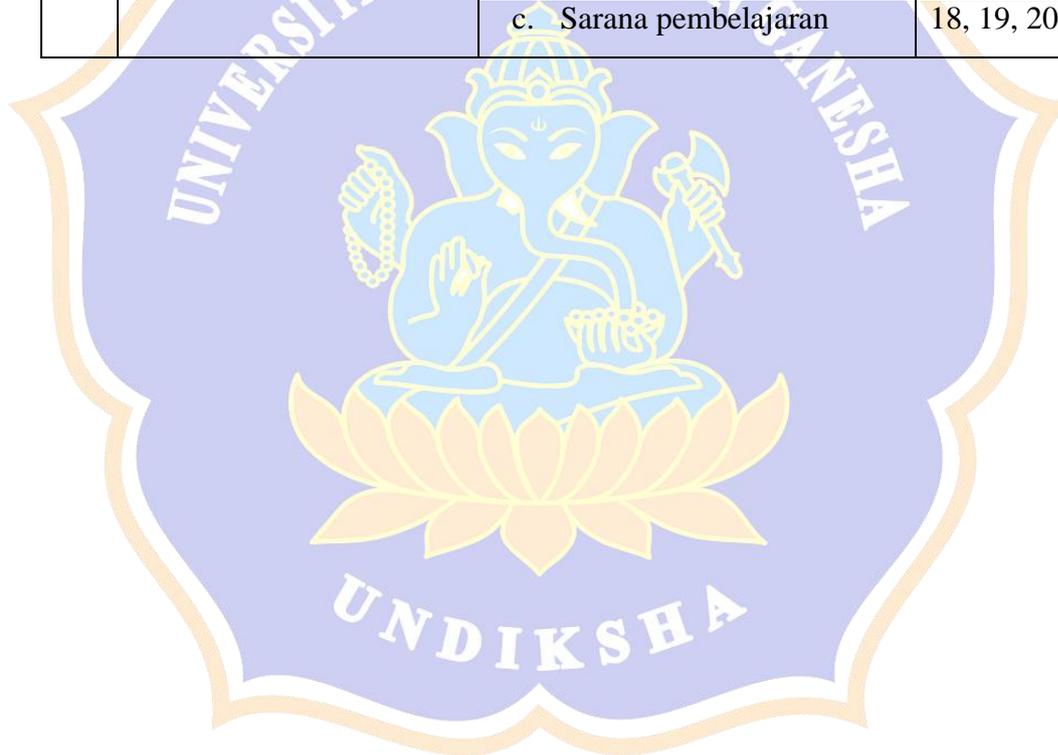
Luh Puru Pusparini, S.Pd., S.Tr. Par

NIP. -

Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Peserta Didik

Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

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



Lampiran 4 Hasil Angket Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Responden																									Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25						26	27	28	29	30	
1	Saya senang dengan kegiatan pembelajaran Front Office (mengelola telepon masuk)	4	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	20	80	15	2	0
2	Saya fasih dengan pelajaran Front Office (mengelola telepon masuk)	3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	5	2	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	10	72	27	2	0	
3	Saya memahami dengan baik materi pelajaran Front Office (mengelola telepon masuk) yang disampaikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	10	80	24	0	0	
4	Saya senang jika kegiatan pembelajaran Front Office (mengelola telepon masuk) menggunakan laptop/komputer	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	88	3	0	0	
5	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam mata pelajaran Front Office (Mengelola Telepon Masuk)	4	5	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	35	84	6	0	0	

No	Daftar Pertanyaan	Responden																				Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																
6	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran *	4	5	4	4	4	3	4	4	3	5	4	5	4	4	1	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	25	84	9	0	1
7	Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang telah diajarkan oleh guru di internet	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	15	92	12	0	0
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	25	96	3	0	0
9	Saya senang dan tertarik terdapat game berupa quiz pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami *	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	30	92	3	0	0
10	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran beranimasi 2D/3D agar materi lebih mudah dipahami *	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	88	3	0	0
11	Saya senang jika materi pembelajaran Front Office (Mengelola Telepon Masuk) menggunakan konten pembelajaran interaktif *	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	15	104	3	0	0

No	Daftar Pertanyaan	Responden																									Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)						
		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	
12	Menurut saya penggunaan konten interaktif dalam perkuliahan Front Office (Mengelola Telepon Masuk) dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar *	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	10	108	3	0	0	
13	Mata pelajaran Front Office (mengelola telepon masuk) sulit dijelaskan dengan teori saja	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	30	92	3	0	0
14	Mata pelajaran Front Office (mengelola telepon masuk) sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	25	96	3	0	0
15	Mata pelajaran Front Office (mengelola telepon masuk) dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik *	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	15	100	3	2	0
16	Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	20	96	6	0	0
17	Materi yang disampaikan oleh guru menggunakan power point dapat	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	25	92	6	0	0

No	Daftar Pertanyaan	Skala Linkert					Total Skor	Index (%)	Skor Max	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS				
1.	Saya senang dengan kegiatan pembelajaran Front Office (mengelola telepon masuk)	20	80	15	2	0	115	77%	150	Setuju
2.	Saya fasih dengan pelajaran Front Office (mengelola telepon masuk)	10	72	27	2	0	109	73%	150	Setuju
3.	Saya memahami dengan baik materi pelajaran Front Office (mengelola telepon masuk) yang disampaikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran	10	80	24	0	0	114	76%	150	Setuju
4.	Saya senang jika kegiatan pembelajaran Front Office (mengelola telepon masuk) menggunakan laptop/komputer	35	88	3	0	0	126	84%	150	Sangat Setuju
5.	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam mata pelajaran Front Office (Mengelola Telepon Masuk)	35	84	6	0	0	125	83%	150	Sangat Setuju
6.	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran *	25	84	9	0	1	118	79%	150	Setuju
7.	Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang telah diajarkan oleh guru di internet	15	92	12	0	0	119	79%	150	Setuju
8.	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	25	96	3	0	0	124	83%	150	Sangat Setuju
9.	Saya senang dan tertarik terdapat game berupa quiz pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami	30	92	3	0	0	125	83%	150	Sangat Setuju

No	Daftar Pertanyaan	Skala Linkert					Total Skor	Index (%)	Skor Max	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS				
10.	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran beranimasi 2D/3D agar materi lebih mudah dipahami	35	88	3	0	0	126	84%	150	Sangat Setuju
11.	Saya senang jika materi pembelajaran Front Office (Mengelola Telepon Masuk) menggunakan konten pembelajaran interaktif	15	104	3	0	0	122	81%	150	Sangat Setuju
12.	Menurut saya penggunaan konten interaktif dalam perkuliahan Front Office (Mengelola Telepon Masuk) dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar	10	108	3	0	0	121	81%	150	Sangat Setuju
13.	Mata pelajaran Front Office (mengelola telepon masuk) sulit dijelaskan dengan teori saja	30	92	3	0	0	125	83%	150	Sangat Setuju
14.	Mata pelajaran Front Office (mengelola telepon masuk) sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi	25	96	3	0	0	124	83%	150	Sangat Setuju
15.	Mata pelajaran Front Office (mengelola telepon masuk) dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik	15	100	3	2	0	118	79%	150	Sangat Setuju
16.	Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	20	96	6	0	0	122	81%	150	Sangat Setuju
17.	Materi yang disampaikan oleh guru menggunakan power point dapat meningkatkan motivasi belajar saya	25	92	6	0	0	123	82%	150	Sangat Setuju
18.	Guru menjelaskan materi perkuliahan menggunakan LCD yang sudah disediakan	10	108	3	0	0	121	81%	150	Sangat Setuju
19.	Saya memiliki komputer/laptop/hp untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran	15	104	3	0	0	122	81%	150	Sangat Setuju

No	Daftar Pertanyaan	Skala Linkert					Total Skor	Index (%)	Skor Max	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS				
20.	Menurut saya pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Front Office (mengelola telepon masuk) akan menjadi lebih menarik	20	100	3	0	0	123	82%	150	Sangat Setuju

Keterangan:

Mencari total skor = Total SS + Total S + Total KS + Total ST + Total STS

Mencari Skor Maksimum = (Jumlah Responden X Skor tertinggi Linkert)
 = 30 x 5
 = 150

Nilai index = (Total skor/Skor maksimum) X 100

Interval Penilaian:

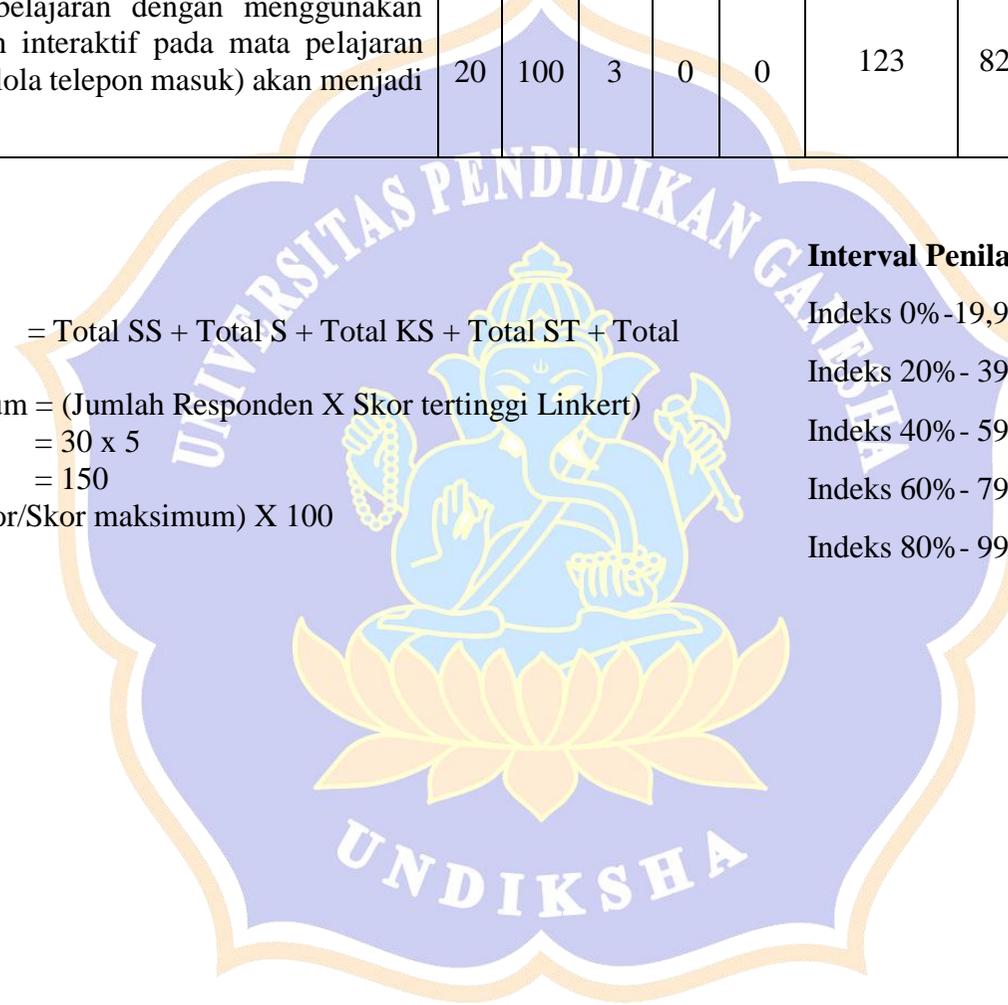
Indeks 0%-19,99% = Sangat Tidak Setuju

Indeks 20%- 39,99% = Tidak Setuju

Indeks 40%- 59,99% = Kurang Setuju

Indeks 60%- 79,99% = Tidak Setuju

Indeks 80%- 99,99% = Tidak Setuju



SILABUS

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (MAK)

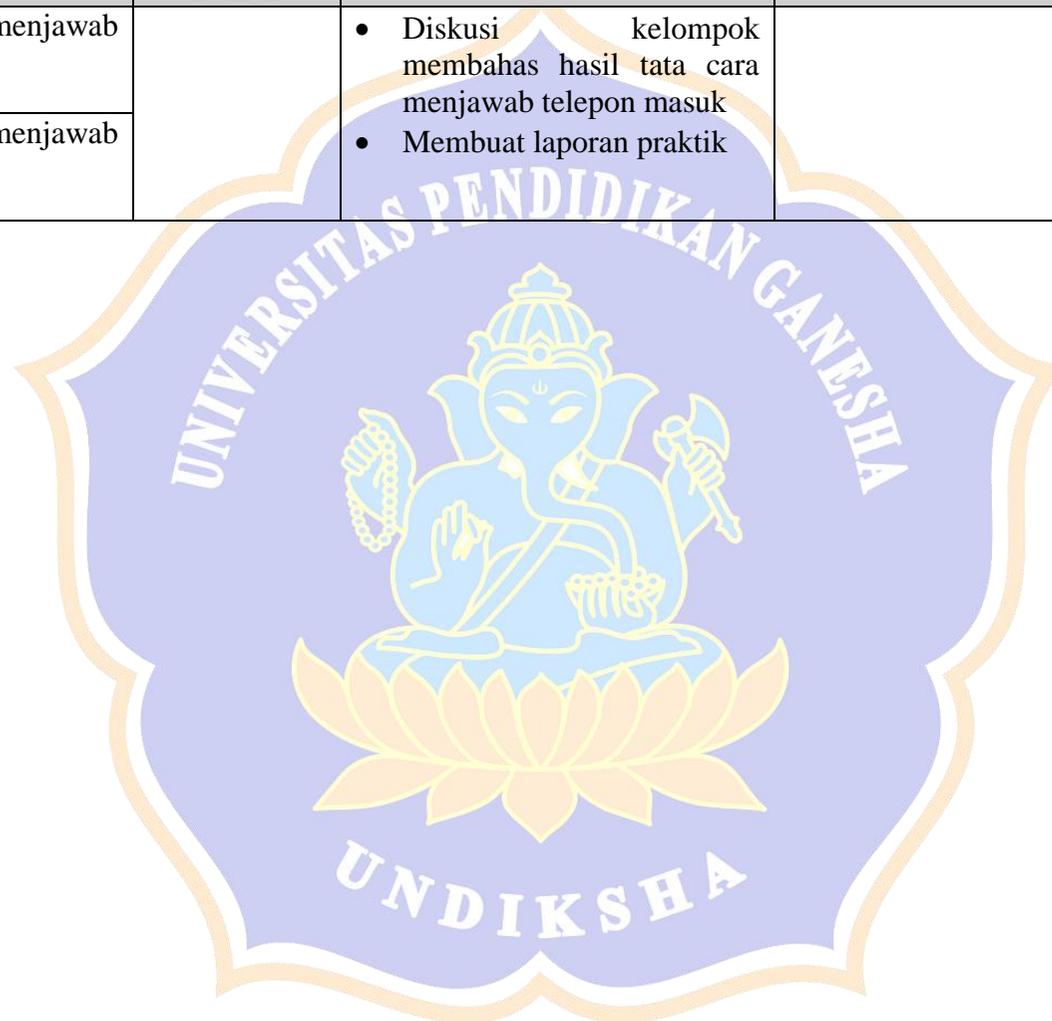
BIDANG STUDI KEAHLIAN : PARIWISATA
MATA PELAJARAN : KANTOR DEPAN
KELAS : XI
Kompetensi Inti* :

- KI.1 :** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 :** Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI.3 :** Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya</p> <p>1.2 Menyadari kebesaran Tuhan yang mengatur karakteristik fenomena gerak, fluida, kalor dan optik</p> <hr/> <p>2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>	<p>Cara menjawab telepon masuk</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Film/gambar mengenai tata Cara menjawab telepon masuk <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanya jawab mengenai tata Cara menjawab telepon masuk <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan sumber-sumber Cara menjawab telepon masuk Eksplorasi untuk menemukan Cara menjawab telepon masuk <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan hasil temuan tata cara menjawab telepon masuk <p>Mengkomunikasikan</p>	<p>Tugas</p> <p>Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan tata Cara menjawab telepon masuk</p> <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan kegiatan eksperimen</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda cara menjawab telepon masuk</p>	<p>20 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> Bahan Ajar Berkomunikasi melalui telepon Film/Gambar Brosur/liflet Lembar kerja Litelatur lainnya Konten Pembelajaran Interaktif.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1 Menjelaskan tata cara menjawab telepon masuk		<ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok membahas hasil tata cara menjawab telepon masuk Membuat laporan praktik 			
4.1 Melakukan tata cara menjawab telepon masuk					



Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sebelum Dimodifikasi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**A. Identitas Program Pendidikan**

Nama Sekolah : SMKN 2 Singaraja
 Materi Pelajaran/Tema : Front Office
 Materi Pokok : Mengelola Telepon Masuk
 Komp. Keahlian : Perhotelan
 Kelas/Semester : XI/Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2021/2022
 Alokasi Waktu : 20 x45 Menit

B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**1. Kompetensi Inti Pengetahuan dan Keterampilan**

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

KI.4 Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian Kepariwisata. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir,

menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2. Kompetensi Dasar

KD pada KI.3

3.1 Mengelola Telepon Masuk

3.2 Menjawab Telepon Masuk

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator KD pada KI 3

3.1.1 Menjelaskan ruang lingkup operator telepon

3.1.2 Menjelaskan peralatan dan formulir di bagian operator telepon

3.1.3 Menentukan tugas dan tanggung jawab telepon operator

3.1.4 Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk

3.1.5 Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon

2. Indikator KD pada KI 4

4.1.1. Melakukan persiapan diri operator telepon

4.1.2. Melakukan persiapan kerja operator telepon

4.1.3. Menerapkan etika berkomunikasi melalui telepon

4.1.4. Melakukan penanganan telepon masuk

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan mampu melakukan komunikasi melalui telepon khususnya dalam menjawab telepon masuk dengan baik dan benar serta bias mempraktekkannya dalam kesehariannya dengan penuh rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan

pantang menyerah, serta responsive dan proaktif, serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik

E. Materi Pembelajaran

1. Ruang lingkup operator telepon
2. Peralatan dan formulir di bagian operator telepon
3. Tugas dan tanggung jawab telepon operator
4. Tata cara penanganan telepon masuk
5. Etika berkomunikasi melalui telepon

F. Pendekatan, Model, Metode

Pendekatan : Saintifik Learning

Model : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Penugasan

G. Sumber Belajar

1. Bahan ajar Front Office 1 Yudistira
2. Internet
3. Sumber lain yang relevan

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan Guru: Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (PKK: Religius). ▪ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin (PPK: Disiplin) ▪ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. 	15 Menit
Apresiasi		

<ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya. • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pembelajaran yang dilakukan. (Berpikir Kritis). <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila materi/tema/projek ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon. - Tugas dan tanggung jawab operator telepon. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan KKM pada pertemuan yang berlangsung (Literasi dan Komunikatif). • Pembagian kelompok belajar. • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 		
Kegiatan Inti		
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	195
Orientasi peserta didik kepada masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Literasi Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic. <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon. - Tugas dan tanggung jawab operator telepon. <p>Dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati Peserta didik diminta untuk mengamati lembar kerja, gambar/video pemberian contoh-contoh materi/soal untuk dapat dikembangkan peserta didik dari media interaktif dsb yang berhubungan dengan: <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon - Tugas dan tanggung jawab operator telepon. 	
Mengorganisasikan peserta didik	<p>Critical Thingking (Berpikir Kritis) Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan Pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon - Tugas dan tanggung jawab operator telepon yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. 	
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Kegiatan Literasi Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca sumber lain selain buku teks, (Literasi TIK), Mengunjungi laboratorium komputer perpustakaan sekolah atau internet untuk mencari dan membaca artikel tentang: <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon - Tugas dan tanggung jawab operator telepon • Mengumpulkan informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi terkait materi pokok yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon - Tugas dan tanggung jawab operator telepon • Aktivitas saling bertukar informasi tentang <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon - Tugas dan tanggung jawab operator telepon 	
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>Communication (Berkomunikasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berfikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan: <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon - Tugas dan tanggung jawab operator telepon. • Mengemukakan pendapat atas prestasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. • Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta dudu lain diberi kesempatan untuk menjawab. • Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru 	

	<p>dilakukan berupa: (laporan hasil pengamatan secara tertulis) mengenai:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon - Tugas dan tanggung jawab operator telepon. <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan yang terdapat lembar kerja yang telah disediakan. • Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. • Menyelesaikan uji kompetensi yang telah disediakan. 	
<p>Menganalisa pemecahan masalah</p>	<p>Creativity (Kreativitas)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang: <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon - Tugas dan tanggung jawab operator telepon • Informasi yang sudah dikemukakan sari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. • Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai: <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon - Tugas dan tanggung jawab operator telepon • Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda-beda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan <ul style="list-style-type: none"> - Ruang lingkup operator telepon - Peralatan dan formulir di bagian operator telepon - Tugas dan tanggung jawab operator telepon 	
<p>Kegiatan Penutup Peserta Didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. (Literasi). <p>Guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. • Peserta didik yang selesai mengerjakan dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek. 		<p>15 Menit</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik. • Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/perorangan (jika diperlukan). 	
--	--

Pertemuan ke-2

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	195
Orientasi peserta didik kepada masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Literasi Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic. <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk - Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon Dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati Peserta didik diminta untuk mengamati lembar kerja, gambar/video pemberian contoh-contoh materi/soal untuk dapat dikembangkan peserta didik dari media interaktif dsb yang berhubungan dengan: <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk - Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon 	
Mengorganisasikan peserta didik	<p>Critical Thingking (Berpikir Kritis) Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan Pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk - Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon 	
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	<p>Kegiatan Literasi Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca sumber lain selain buku teks, (Literasi TIK), Mengunjungi laboratorium komputer perpustakaan sekolah atau internet untuk mencari dan membaca artikel tentang: <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk - Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon • Mengumpulkan informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusi terkait materi pokok yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk - Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon • Aktivitas saling bertukar informasi tentang <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk 	

<p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<p>- Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon</p> <p>Communication (Berkomunikasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berfikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan: <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk - Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon • Mengemukakan pendapat atas prestasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan. • Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta dudu lain diberi kesempatan untuk menjawab. • Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa: (laporan hasil pengamatan secara tertulis) mengenai: <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk - Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon • Menjawab pertanyaan yang terdapat lembar kerja yang telah disediakan. • Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. • Menyelesaikan uji kompetensi yang telah disediakan. 	
<p>Menganalisa pemecahan masalah</p>	<p>Creativity (Kreativitas)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang: <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk - Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon • Informasi yang sudah dikemukakan sari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. • Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai: <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk - Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon • Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan <ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk 	

	- Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon	
Kegiatan Penutup Peserta Didik: <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. (Literasi). Guru: <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. • Peserta didik yang selesai mengerjakan dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik. • Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/perorangan (jika diperlukan). 		15 Menit

Pertemuan ke-3 dan 4

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	195
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Communication (Berkomunikasi) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyajikan unjuk kerja cara melakukan penerimaan telepon masuk yang dilakukan secara berpasangan dan dilakukan secara bergantian. 	
Menganalisa pemecahan masalah	Creativity (Kreativitas) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang: <ul style="list-style-type: none"> - Unjuk kerja penanganan telepon masuk • Informasi yang sudah dikumpulkan sari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. • Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai: <ul style="list-style-type: none"> - Unjuk kerja penanganan telepon masuk • Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan <ul style="list-style-type: none"> - Unjuk kerja penanganan telepon masuk 	
Kegiatan Penutup Peserta Didik:		15 Menit

- Membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
- Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. (**Literasi**).

Guru:

- Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.
- Peserta didik yang selesai mengerjakan dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek.
- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.
- Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/perorangan (jika diperlukan).



Lampiran 7. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Sesudah di Modifikasi.

SMK NEGERI 2 SINGARAJA**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran	: Kantor Depan	Kompetensi Keahlian	: Akomodasi Perhotelan
Kelas/Semester	: XI AP/Ganjil	Alokasi Waktu	: 12 x 45 Menit (4 Pertemuan)
KD	: 3.1 Mengelola Telepon Masuk	Materi Pokok	: Mengelola Telepon Masuk
	4.1 Menerima Telepon Masuk		

1. Kompetensi Inti:**1. KI.3**

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

2. KI.4

- a. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kajian Kepariwisata. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- b. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

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

2. Indikator Pencapaian Kompetensi:

1. Indikator KD pada KI 3

- 3.1.1 Menjelaskan ruang lingkup operator telepon
- 3.1.2 Menjelaskan peralatan dan formulir di bagian operator telepon
- 3.1.3 Menentukan tugas dan tanggung jawab telepon operator
- 3.1.4 Menjelaskan tata cara penanganan telepon masuk
- 3.1.5 Menjelaskan etika berkomunikasi melalui telepon

2. Indikator KD pada KI 4

- 4.1.1 Melakukan persiapan diri operator telepon
- 4.1.2 Melakukan persiapan kerja operator telepon
- 4.1.3 Menerapkan etika berkomunikasi melalui telepon
- 4.1.4 Melakukan penanganan telepon masuk

3. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan presentasi peserta didik diharapkan mampu melakukan komunikasi melalui telepon khususnya dalam menjawab telepon masuk dengan baik dan benar serta bias mempraktekkannya dalam kesehariannya dengan penuh rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri dan pantang menyerah, serta responsive dan proaktif, serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik

4. Materi Pembelajaran

- 1. Ruang lingkup operator telepon

2. Peralatan dan formulir di bagian operator telepon
3. Tugas dan tanggung jawab telepon operator
4. Tata cara penanganan telepon masuk
5. Etika berkomunikasi melalui telepon
6. Frasa dalam bertelepon
7. *Spelling board*
8. Pengetahuan tentang hotel
9. Bentuk formulasi pertanyaan

MODEL: <i>Discovery Learning</i>		PENDEKATAN: Saintifik	
Pertemuan 1 (3 x 45 Menit)			
LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN			
Pendahuluan (10 Menit)	<p>Orientasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam dan menyapa siswa. - Guru memandu siswa untuk melakukan doa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing (PPK Religius). - Guru memeriksa kehadiran masing-masing siswa. (PPK: Disiplin). <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. (Berpikir Kritis). - Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya - Guru mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya. <p>Motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa. - Guru mengingatkan kembali siswa mengenai materi mengelola telepon masuk. - Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. - Apabila materi/tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang lingkup operator telepon 2. Peralatan dan formulir di bagian operator telepon 3. Tugas dan tanggung jawab telepon operator <p>Pemberian Acuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. - Menjelaskan mekanisme dari langkah-langkah pembelajaran. - Pembagian kelompok belajar - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 		
	Kegiatan Inti (115 Menit)		
Sintak Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		
	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	

<p>Stimulation (Stimulasi)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai bahan ajar. 2. Guru mengarahkan siswa untuk mengakses konten pembelajaran interaktif pembelajaran interaktif. 3. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati persoalan mengenai bagaimana mengelola panggilan telepon untuk mengundang keingintahuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari dengan mengakses konten pembelajaran interaktif yang disisipkan pada <i>google classroom</i>. (Saintifik : Mengamati) 4. Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar yang sudah tersedia. (PPK: Tekun, Percaya Diri). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif. 2. Peserta didik mengamati gambar yang diberikan
<p>Problem Statement (Pendefinisian Masalah)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengarahkan peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif untuk mengetahui arahan yang diberikan terhadap peserta didik. 6. Guru bertanya kepada peserta didik mengenai salah satu peralatan yang diperlukan dalam menangani telepon masuk melalui konten pembelajaran interaktif (Saintifik: Menanya). 7. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi persoalan yang terkait dengan materi dan mengarahkan peserta didik untuk membuat jawaban sementara atas persoalan tersebut. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif untuk mengetahui arahan yang diberikan. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari pada materi sebelumnya.
<p>Data Collection (Pengumpulan Informasi)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 8. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses konten pembelajaran interaktif. 9. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan data terkait ruang lingkup operator 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif. 6. Peserta didik melakukan pengamatan dan merumuskan jawaban sementara (membuat hipotesis).

	<p>telepon, peralatan/formulir di bagian telepon operator serta tugas dan tanggung jawab operator telepon melalui konten pembelajaran interaktif. (Saintifik: Mengamati, Mengumpulkan Informasi) (PPK: Rasa Ingin Tahu), melalui konten pembelajaran interaktif.</p> <p>10. Guru memberikan peserta didik kebebasan berdiskusi, bertanya dan bertukar informasi dari semua hal yang dibutuhkan untuk memperjelas masalah (Saintifik: Menanya) (PPK: Teliti, Disiplin, Kerjasama).</p>	<p>7. Peserta didik bekerja sama dengan baik dalam berdiskusi.</p>
<p>Data Processing (Pengolahan Data)</p>	<p>11. Guru mengarahkan peserta didik diarahkan untuk mengakses konten pembelajaran untuk mengetahui jawaban atas pertanyaan yang telah disisipkan pada konten pembelajaran interaktif.</p> <p>12. Guru memberikan peserta didik kebebasan berdiskusi, bertanya dan bertukar informasi dari semua hal yang dibutuhkan untuk memperjelas masalah (Saintifik: Menanya) (PPK: Teliti, Disiplin, Kerjasama).</p>	<p>8. Peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif.</p> <p>9. Setiap kelompok yang telah dibentuk oleh peserta didik, kemudian melakukan pengolahan data terkait dengan cara berdiskusi, bertukar pendapat, berargumen dan yang lainnya.</p>
<p>Verification (Pembuktian)</p>	<p>13. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat membuktikan benar atau tidaknya jawaban yang telah ditetapkan sebelumnya.</p> <p>14. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan kuis pada media pembelajaran interaktif. (Saintifik: Mengkomunikasikan, Menanya) (PPK: Percaya Diri, Komunikatif, Kolaboratif).</p>	<p>10. Kelompok melakukan komunikasi terkait dengan hasil diskusi kemudian bertanya jawab, bertukar pendapat, berargumen dan lainnya.</p> <p>11. Peserta didik mengerjakan kuis permainan sederhana yang telah disediakan melalui media pembelajaran interaktif.</p>
<p>Generalization (Generalisasi)</p>	<p>15. Guru bersama dengan peserta didik menarik kesimpulan dari pembelajaran hari ini. (PPK: Teliti, Percaya Diri).</p>	<p>12. Peserta didik diarahkan oleh konten pembelajaran interaktif untuk membuat kesimpulan dari hasil pengolahan data yang dilakukan.</p> <p>13. Peserta didik menyimpulkan materi bersama dengan guru pengajar.</p>

	16. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencatat hasil kesimpulan.	14. Peserta didik mencatat hasil kesimpulan.
Penutup (10 Menit)		
<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. - Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. - Guru memberikan tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya. - Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. - Peserta didik diperbolehkan istirahat dan guru meninggalkan kelas XI AP 2. 		
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap: Observasi / Pengamatan. - Pengetahuan: Kuis & Evaluasi Pembelajaran. - Keterampilan: Observasi (Presentasi). 	
Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Media: <i>E-Learning Classroom</i>. - Alat: <i>Handphone</i>, Laptop, Alat Tulis. 	
Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Media pembelajaran interaktif. - Buku Paket <i>Front Office</i>. 	

MODEL: <i>Discovery Learning</i>	PENDEKATAN: Saintifik
Pertemuan 3 (3 x 45 Menit)	
LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (10 Menit)	<p>Orientasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam dan menyapa siswa. - Guru memandu siswa untuk melakukan doa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing (PPK Religius). - Guru memeriksa kehadiran masing-masing siswa. (PPK: Disiplin). <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. (Berpikir Kritis). - Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya. - Guru mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya. <p>Motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa. - Guru mengingatkan kembali siswa mengenai materi mengelola telepon masuk. - Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. - Apabila materi/tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang lingkup operator telepon 2. Peralatan dan formulir di bagian operator telepon

	3. Tugas dan tanggung jawab telepon operator	
	<p>Pemberian Acuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. - Menjelaskan mekanisme dari langkah-langkah pembelajaran. - Pembagian kelompok belajar - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
Kegiatan Inti (115 Menit)		
Sintak Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Stimulation (Stimulasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai bahan ajar. 2. Guru mengarahkan siswa untuk mengakses media pembelajaran interaktif. 3. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati persoalan mengenai bagaimana mengelola panggilan telepon untuk mengundang keingintahuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari. (Saintifik : Mengamati). 4. Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar yang sudah tersedia. (PPK: Tekun, Percaya Diri). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses media pembelajaran interaktif. 2. Peserta didik mengamati gambar yang diberikan
Problem Statement (Pendefinisian Masalah)	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengarahkan peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif untuk mengetahui arahan yang diberikan terhadap peserta didik. 6. Guru bertanya kepada peserta didik mengenai bagaimana jika dalam menangani panggilan telepon masuk tidak memperhatikan etika yang benar? (Saintifik: Menanya). 7. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi persoalan yang terkait dengan materi dan mengarahkan peserta didik untuk membuat jawaban sementara atas persoalan tersebut. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif untuk mengetahui arahan yang diberikan. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari pada materi sebelumnya.

<p>Data Collection (Pengumpulan Informasi)</p>	<p>8. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses konten pembelajaran interaktif.</p> <p>9. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan data terkait etika yang harus diperhatikan sebelum menangan panggilan telepon masuk melalui berbagai sumber seperti internet, buku paket dan media pembelajaran interaktif. (Saintifik: Mengamati , Mengumpulkan Informasi) (PPK: Rasa Ingin Tahu).</p> <p>10. Guru memberikan peserta didik kebebasan berdiskusi, bertanya dan bertukar informasi dari semua hal yang dibutuhkan untuk memperjelas masalah (Saintifik: Menanya) (PPK: Teliti, Disiplin, Kerjasama).</p>	<p>5. Peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif.</p> <p>6. didik melakukan pengamatan dan merumuskan jawaban sementara (membuat hipotesis).</p> <p>7. Peserta didik bekerja sama dengan baik dalam berdiskusi.</p>
<p>Data Processing (Pengolahan Data)</p>	<p>11. Guru mengarahkan peserta didik diarahkan untuk mengakses konten pembelajaran untuk mengetahui jawaban atas pertanyaan yang telah disisipkan pada konten pembelajaran interaktif.</p> <p>12. Guru memberikan peserta didik kebebasan berdiskusi, bertanya dan bertukar informasi dari semua hal yang dibutuhkan untuk memperjelas masalah (Saintifik: Menanya) (PPK: Teliti, Disiplin, Kerjasama).</p>	<p>8. Peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif.</p> <p>9. Setiap kelompok yang telah dibentuk oleh peserta didik, kemudian melakukan pengolahan data terkait dengan cara berdiskusi, bertukar pendapat, berargumen dan yang lainnya.</p>
<p>Verification (Pembuktian)</p>	<p>13. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat membuktikan benar atau tidaknya jawaban yang telah ditetapkan sebelumnya.</p> <p>14. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan kuis pada media pembelajaran interaktif. (Saintifik: Mengkomunikasikan, Menanya) (PPK: Percaya Diri, Komunikatif, Kolaboratif).</p>	<p>10. Kelompok melakukan komunikasi terkait dengan hasil diskusi kemudian bertanya jawab, bertukar pendapat, berargumen dan lainnya.</p> <p>11. Peserta didik mengerjakan kuis permainan sederhana yang telah disediakan melalui media pembelajaran interaktif.</p>
<p>Generalization (Generalisasi)</p>	<p>15. Guru bersama dengan peserta didik menarik kesimpulan dari pembelajaran hari ini. (PPK: Teliti, Percaya Diri).</p> <p>16. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencatat hasil kesimpulan.</p>	<p>12. Peserta didik diarahkan oleh konten pembelajaran interaktif untuk membuat kesimpulan dari hasil pengolahan data yang dilakukan.</p>

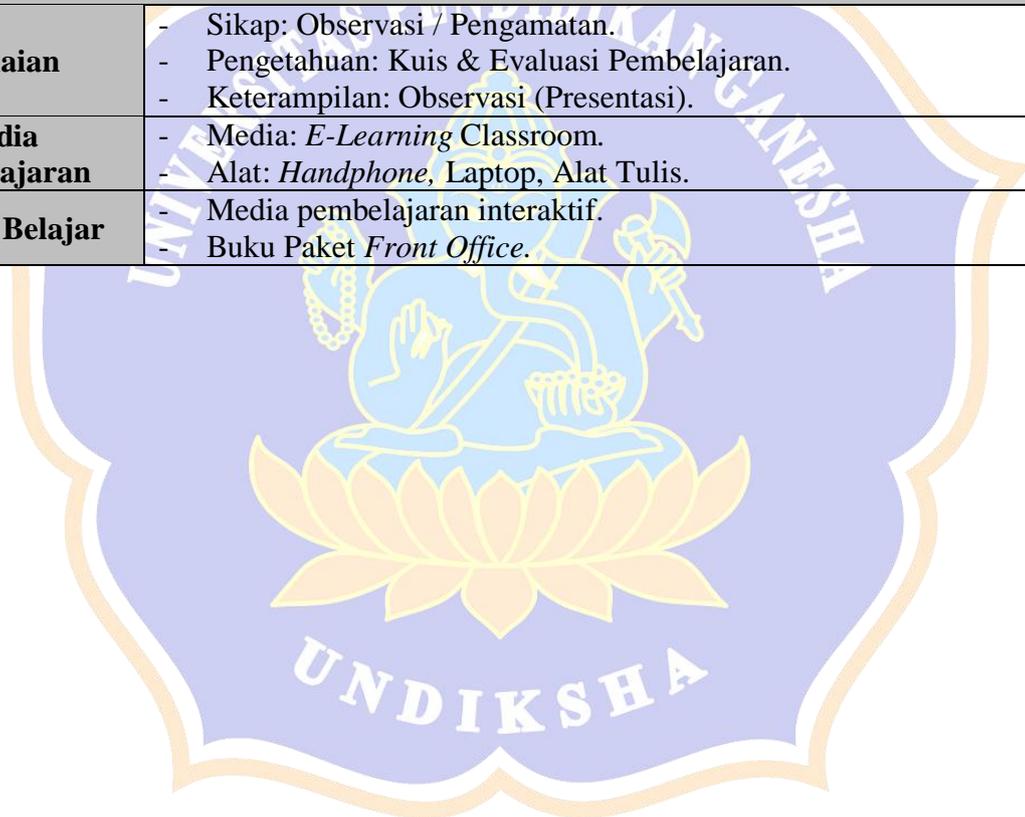
		<p>13. Peserta didik menyimpulkan materi bersama dengan guru pengajar.</p> <p>14. Peserta didik mencatat hasil kesimpulan.</p>
Penutup (10 Menit)		
<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. - Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. - Guru memberikan tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya. - Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. - Peserta didik diperbolehkan istirahat dan guru meninggalkan kelas XI AP 2. 		
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap: Observasi / Pengamatan. - Pengetahuan: Kuis & Evaluasi Pembelajaran. - Keterampilan: Observasi (Presentasi). 	
Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Media: <i>E-Learning Classroom</i>. - Alat: <i>Handphone, Laptop, Alat Tulis</i>. 	
Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Media pembelajaran interaktif. - Buku Paket <i>Front Office</i>. 	

MODEL: <i>Discovery Learning</i>	PENDEKATAN: Saintifik
Pertemuan 4 (3 x 45 Menit)	
LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (10 Menit)	<p>Orientasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam dan menyapa siswa. - Guru memandu siswa untuk melakukan doa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing (PPK Religius). - Guru memeriksa kehadiran masing-masing siswa. (PPK: Disiplin). <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. (Berpikir Kritis). - Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya. - Guru mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya. <p>Motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa. - Guru mengingatkan kembali siswa mengenai materi mengelola telepon masuk. - Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. - Apabila materi/tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang:

	<p>d. Ruang lingkup operator telepon e. Peralatan dan formulir di bagian operator telepon f. Tugas dan tanggung jawab telepon operator</p> <p>Pemberian Acuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. - Menjelaskan mekanisme dari langkah-langkah pembelajaran. - Pembagian kelompok belajar - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
Kegiatan Inti (115 Menit)		
Sintak Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Stimulation (Stimulasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai bahan ajar. 2. Guru mengarahkan siswa untuk mengakses media pembelajaran interaktif. 3. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati persoalan mengenai bagaimana mengelola panggilan telepon untuk mengundang keingintahuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari. (Saintifik : Mengamati) 4. Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar yang sudah tersedia. (PPK: Tekun, Percaya Diri). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses media pembelajaran interaktif. 2. Peserta didik mengamati gambar yang diberikan
Problem Statement (Pendefinisian Masalah)	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengarahkan peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif untuk mengetahui arahan yang diberikan terhadap peserta didik. 6. Guru bertanya kepada peserta didik mengenai hal apa saja terkait dengan hotel yang harus diketahui oleh operator telepon sebelum menangani panggilan telepon masuk (Saintifik: Menanya). 7. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi persoalan yang terkait dengan materi dan mengarahkan peserta didik untuk 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif untuk mengetahui arahan yang diberikan. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari pada materi sebelumnya.

	membuat jawaban sementara atas persoalan tersebut.	
Data Collection (Pengumpulan Informasi)	<p>8. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses konten pembelajaran interaktif.</p> <p>9. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan data terkait pengetahuan hotel yang harus diperhatikan oleh operator telepon sebelum menangani panggilan telepon masuk melalui berbagai sumber seperti internet, buku paket dan media pembelajaran interaktif. (Saintifik: Mengamati, Mengumpulkan Informasi) (PPK: Rasa Ingin Tahu).</p> <p>10. Guru memberikan peserta didik kebebasan berdiskusi, bertanya dan bertukar informasi dari semua hal yang dibutuhkan untuk memperjelas masalah (Saintifik: Menanya) (PPK: Teliti, Disiplin, Kerjasama).</p>	<p>5. Peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif.</p> <p>6. Peserta didik melakukan pengamatan dan merumuskan jawaban sementara (membuat hipotesis).</p> <p>7. Peserta didik bekerja sama dengan baik dalam berdiskusi.</p>
Data Processing (Pengolahan Data)	<p>11. Guru mengarahkan peserta didik diarahkan untuk mengakses konten pembelajaran untuk mengetahui jawaban atas pertanyaan yang telah disisipkan pada konten pembelajaran interaktif.</p> <p>12. Guru memberikan peserta didik kebebasan berdiskusi, bertanya dan bertukar informasi dari semua hal yang dibutuhkan untuk memperjelas masalah (Saintifik: Menanya) (PPK: Teliti, Disiplin, Kerjasama).</p>	<p>8. Peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif</p> <p>9. Setiap kelompok yang telah dibentuk oleh peserta didik, kemudian melakukan pengolahan data terkait dengan cara berdiskusi, bertukar pendapat, berargumen dan yang lainnya.</p>
Verification (Pembuktian)	<p>13. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat membuktikan benar atau tidaknya jawaban yang telah ditetapkan sebelumnya.</p> <p>14. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan kuis pada media pembelajaran interaktif. (Saintifik: Mengkomunikasikan, Menanya) (PPK: Percaya Diri, Komunikatif, Kolaboratif).</p>	<p>10. Kelompok melakukan komunikasi terkait dengan hasil diskusi kemudian bertanya jawab, bertukar pendapat, berargumen dan lainnya.</p> <p>11. Peserta didik mengerjakan kuis permainan sederhana yang telah disediakan melalui media pembelajaran interaktif.</p>
Generalization (Generalisasi)	<p>15. Guru bersama dengan peserta didik menarik kesimpulan dari pembelajaran hari ini. (PPK: Teliti, Percaya Diri).</p>	<p>2. Peserta didik diarahkan oleh konten pembelajaran interaktif untuk membuat kesimpulan dari</p>

	16. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencatat hasil kesimpulan.	hasil pengolahan data yang dilakukan. 3. Peserta didik menyimpulkan materi bersama dengan guru pengajar. 4. Peserta didik mencatat hasil kesimpulan.
Penutup (10 Menit)		
<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. - Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. - Guru memberikan tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya. - Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. - Peserta didik diperbolehkan istirahat dan guru meninggalkan kelas XI AP 2. 		
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Sikap: Observasi / Pengamatan. - Pengetahuan: Kuis & Evaluasi Pembelajaran. - Keterampilan: Observasi (Presentasi). 	
Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Media: <i>E-Learning Classroom</i>. - Alat: <i>Handphone, Laptop, Alat Tulis</i>. 	
Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Media pembelajaran interaktif. - Buku Paket <i>Front Office</i>. 	



Lampiran 8. Kisi-Kisi Uji Angket Uji Ahli Media

KISI-KISI DRAFT UJI AHLI MEDIA

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

(Sumber: Agustini, 2015)

Lampiran 9. Hasil Angket Uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI MENGELOLA
TELEPON MASUK

Hari, Tanggal : Rabu, 28 November 2022

Validator : Luh Puh Pusparini, S.Tr. Pa

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

Contoh:

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesuaian uraian materi dalam komponen pembelajaran	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesuaian uraian materi dalam komponen pembelajaran.	√	
	Saran/Komentar:		
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.	√	
	Saran/Komentar:		
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	√	
	Saran/Komentar:		
4.	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	√	
	Saran/Komentar:		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
5.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
	Saran/Komentar:		
6.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik.	✓	
	Saran/Komentar:		
7.	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif pada saat ada ataupun tidak ada guru.	✓	
	Saran/Komentar:		
8.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
	Saran/Komentar:		
9.	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
	Saran/Komentar:		
10.	Kesesuaian kuis dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
	Saran/Komentar:		
11.	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini.	✓	
	Saran/Komentar:		
12.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
	Saran/Komentar:		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
13.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik.	✓	
	Saran/Komentar:		
14.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik.	✓	
	Saran/Komentar:		
15.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya.	✓	
	Saran/Komentar:		
16.	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
	Saran/Komentar:		
17.	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
	Saran/Komentar:		
18.	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik.	✓	
	Saran/Komentar:		
19.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.	✓	
	Saran/Komentar:		
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi	✓	
	Saran/Komentar:		

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI MENGELOLA
TELEPON MASUK

Hari, Tanggal : Senin, 28 November 2022

Validator : Made Riki Ponga Kusyanda, S.Tr.Par.,M.Par.

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

Contoh: air flights schedule (salah pronoun)

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesuaian uraian materi dalam komponen pembelajaran	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesuaian uraian materi dalam komponen pembelajaran.	√	
	Saran/Komentar:		
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.	√	
	Saran/Komentar:		
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	√	
	Saran/Komentar:		
4.	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.		√
	Saran/Komentar:	Belum bisa melihat	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
		referensi yang dipakai apakah sudah tercantum atau karena device saya eror selalu tidak bisa sampai akhir	
5.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif. Saran/Komentar:	√	
6.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik. Saran/Komentar:	√	
7.	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif pada saat ada ataupun tidak ada guru. Saran/Komentar:	√	
8.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif. Saran/Komentar:	√	
9.	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif. Saran/Komentar:	√	
10.	Kesesuaian kuis dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif. Saran/Komentar:	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
11.	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini. Saran/Komentar:	√	
12.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Saran/Komentar:	√	
13.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik. Saran/Komentar:	√	
14.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik. Saran/Komentar:	√	
15.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunaannya. Saran/Komentar:	√	
16.	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif. Saran/Komentar:	√	
17.	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif. Saran/Komentar:	√	
18.	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	yang mudah dimengerti oleh peserta didik.		
	Saran/Komentar:		
19.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.	√	
	Saran/Komentar:		
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi	√	
	Saran/Komentar:		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Komentar dan saran secara umum mengenai konten:

Konten media pembelajaran sudah sangat baik dan sangat mudah dimengerti jika di terapkan di SMK. Namun terdapat beberapa aktifitas yang susah untuk diakses khususnya quiz kadang sat di klik eror dan harus mengulang ke awal. Selanjutnya referensi belum ditemui pada konten ini apakah di taruh dibelakang materi atau tidak , karena tidak bisa di akses.

Sianganja, 28 November 2022

Penilai,



Made Riki Ponga Kusvanda, S.Tr.Par.,M.Par.

NDIKSE

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI MENGELOLA
TELEPON MASUK

Hari, Tanggal : 30 November 2022

Validator : Made Riki Ponga Kusyanda, S.Tr.Pur.,M.Pur.

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

Contoh:

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesuaian uraian materi dalam komponen pembelajaran	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesuaian uraian materi dalam komponen pembelajaran.	√	
	Saran/Komentar:	√	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.	√	
	Saran/Komentar:	√	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	√	
	Saran/Komentar:	√	
4.	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	√	
	Saran/Komentar:	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
5.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif.	√	
	Saran/Komentar:	√	
6.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik.	√	
	Saran/Komentar:	√	
7.	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif pada saat ada ataupun tidak ada guru.	√	
	Saran/Komentar:	√	
8.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	√	
	Saran/Komentar:	√	
9.	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	√	
	Saran/Komentar:	√	
10.	Kesesuaian kuis dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	√	
	Saran/Komentar:	√	
11.	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini.	√	
	Saran/Komentar:	√	
12.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	√	
	Saran/Komentar:	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
13.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik.	√	
	Saran/Komentar:	√	
14.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik.	√	
	Saran/Komentar:	√	
15.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunaanya.	√	
	Saran/Komentar:	√	
16.	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif.	√	
	Saran/Komentar:	√	
17.	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:	√	
18.	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik.	√	
	Saran/Komentar:	√	
19.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.	√	
	Saran/Komentar:	√	
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi	√	
	Saran/Komentar:	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Komentar dan saran secara umum mengenai konten:

.....

.....

.....

Siangraja, 30 November 2022

Penilai,



Made Riki Pongza Kusvanda, S.Tr.Par.,M.Par



Lampiran 10. Kisi-kisi Draft Angket Uji Ahli Media dan Desain

KISI-KISI DRAFT UJI AHLI KONTEN

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Tampilan konten pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1,2,5,6
		Keseuaian penggunaan warna	3,4
		Grafis	7,8,9,10,11,12
2.	Interaktivitas	Mudah digunakan	13, 14
		Kelengkapan fitur	15
		Kelengkapan fitur	16
3.	Model pembelajaran	Ketepatan penggunaan model pembelajaran.	17
		Ketepatan urutan aktivitas dalam konten pembelajaran interaktif	18
4.	Evaluasi	Kesesuaian soal	19, 20

Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Media dan Desain

Ahli Media 1

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI MENGELOLA
TELEPON MASUK

Hari, Tanggal : Senin, 22 November 2022

Validator : I Nyoman Indhi Wiradita, M.Pd

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

Contoh:

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif.	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
2.	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
3.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		√
	Saran/Komentar: <i>Perlu konstan</i>		
4.	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif		√
	Saran/Komentar: <i>Perlu color palette</i>		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
5.	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
6.	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
7.	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:		✓
8.	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik Saran/Komentar:		✓
9.	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:		✓
10.	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
11.	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar: Audio suara perlu lebih jernih		✓
12.	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:		✓

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
13.	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif		✓
	Saran/Komentar:		
14.	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
	Saran/Komentar:		
15.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik		✓
	Saran/Komentar:		
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓	
	Saran/Komentar:		
17.	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Saran/Komentar:		
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
	Saran/Komentar:		
19.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran		✓
	Saran/Komentar:		
20.	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar		✓
	Saran/Komentar:		

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Komentar dan saran secara umum mengenai konten:

.....

.....

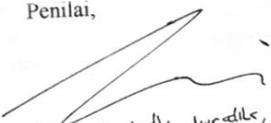
.....

.....

.....

Siangaraja, 28 November 2022

Penilai,


I. Nyoman Indhi Wicakita, M.Pd.

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI MENGELOLA
TELEPON MASUK

Hari, Tanggal : Kamis, 7 Desember 2022
 Validator : I Nyoman Indhi Wiradika, Mpd

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

Contoh:

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif.	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
2.	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
3.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
4.	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
5.	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
6.	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
7.	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
8.	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik Saran/Komentar:	✓	
9.	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:		✓
10.	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
11.	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
12.	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Komentar dan saran secara umum mengenai konten:

(1) Perhatikan Fungsi tombol

(2) Perhatikan tata letak tombol

Siangaraja, 7 November 2022

Penilai,



Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI MENGELOLA
TELEPON MASUK**

Hari, Tanggal : *Kamis, 08 Desember 2022*
Validator : *I Nyoman Indhi Wicetika, M.Pd*

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

Contoh:

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif.	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
2.	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
3.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
4.	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
5.	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
6.	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
7.	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
8.	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik Saran/Komentar:	✓	
9.	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
10.	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
11.	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
12.	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
13.	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
	Saran/Komentar:		
14.	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
	Saran/Komentar:		
15.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓	
	Saran/Komentar:		
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓	
	Saran/Komentar:		
17.	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Saran/Komentar:		
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
	Saran/Komentar:		
19.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
	Saran/Komentar:		
20.	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
	Saran/Komentar:		

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Komentar dan saran secara umum mengenai konten:

.....

.....

.....

.....

.....

Siangaraja, 08 Desember 2022

Penilai,



Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
5.	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
6.	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
7.	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
8.	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik Saran/Komentar:	✓	
9.	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
10.	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
11.	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	
12.	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	✓	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
13.	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
	Saran/Komentar:		
14.	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
	Saran/Komentar:		
15.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓	
	Saran/Komentar:		
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓	
	Saran/Komentar:		
17.	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Saran/Komentar:		
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
	Saran/Komentar:		
19.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
	Saran/Komentar:		
20.	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
	Saran/Komentar:		

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Komentar dan saran secara umum mengenai konten:

.....

.....

.....

.....

.....

Siangaraja, 08 Desember 2022

Penilai,



Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI MENGELOLA
TELEPON MASUK**

Hari, Tanggal : *Kamis, 08 Desember 2022*
Validator : *I Nyoman Indhi Wicetika, M.Pd*

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

Contoh:

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif.	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
2.	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
3.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
4.	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		

a. Uji Ahli Media Pakar ke-2

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI MENGELOLA
TELEPON MASUK

Hari, Tanggal : 26 Nopember 2022

Validator : I Gede Purtha Sinda

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

Contoh:

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif.	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
2.	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
3.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
4.	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
5.	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√	
6.	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√	
7.	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:		√
8.	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik Saran/Komentar:	√	
9.	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√	
10.	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√	
11.	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:		√
12.	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:		√



No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
13.	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√	
14.	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√	
15.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik Saran/Komentar:	√	
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna Saran/Komentar:	√	
17.	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:		√
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran Saran/Komentar:	√	
19.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran Saran/Komentar:	√	
20.	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar Saran/Komentar:	√	



KONDIKSHA

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

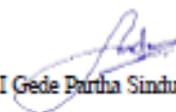
*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Komentar dan saran secara umum mengenai konten:

1. Media sebaiknya bisa diimplementasikan dengan elearning yang ada di sekolah, karena belum terlihat discovery learningnya
2. Beberapa konten media sulit diakses seperti video dan audionya, sehingga ini belum jelas kualitas konten video beserta audionya

Singaraja, 26 Nopember 2022

Validator


I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.



ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI MENGELOLA
TELEPON MASUK

Hari, Tanggal : 12 Desember 2022

Validator : I Gede Partha Sindu

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

Contoh:

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif.	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
2.	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
3.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
4.	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
5.	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√	
6.	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√	
7.	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:		√
8.	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik Saran/Komentar:	√	
9.	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√	
10.	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√	
11.	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:		√
12.	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:		√



No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
13.	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
14.	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:		
15.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	√	
	Saran/Komentar:		
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	√	
	Saran/Komentar:		
17.	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif		√
	Saran/Komentar:		
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	√	
	Saran/Komentar:		
19.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	√	
	Saran/Komentar:		
20.	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	√	
	Saran/Komentar:		

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

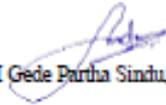
*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Komentar dan saran secara umum mengenai konten:

1. Media sebaiknya bisa diimplementasikan dengan elearning yang ada di sekolah, karena belum terlihat discovery learningnya

Singaraja, 12 Desember 2022

Validator


I Gede Partha Sinhu, S.Pd., M.Pd.

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI MENGELOLA
TELEPON MASUK

Hari, Tanggal : 19 Desember 2022

Validator : I Gede Partha Sindu

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

Contoh:

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif.	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:	√	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:	√	
3.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:	√	
4.	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:	√	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
5.	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√ √	
6.	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√ √	
7.	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√ √	
8.	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik Saran/Komentar:	√ √	
9.	Ketepatan penempatan tata letak ikon pada konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√ √	
10.	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√ √	
11.	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√ √	
12.	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif Saran/Komentar:	√ √	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
13.	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:	√	
14.	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:	√	
15.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	√	
	Saran/Komentar:	√	
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	√	
	Saran/Komentar:	√	
17.	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Saran/Komentar:	√	
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	√	
	Saran/Komentar:	√	
19.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	√	
	Saran/Komentar:	√	
20.	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	√	
	Saran/Komentar:	√	


 DIKSE

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Komentar dan saran secara umum mengenai konten:

.....

.....

.....

Siangaraja, 19 Desember 2022

Penilai,


I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.



Lampiran 12. Kisi-kisi Draft Uji Perorangan

KISI-KISI DRAFT ANGKET UJI COBA PERORANGAN

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

(Sumber: Agustini, 2015)



Lampiran 13. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN

Petunjuk!

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut secara jujur dan terbuka sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda.

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

* Required

Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik *

STS
 TS
 KS
 S
 SS

Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami *

STS
 TS
 KS
 S
 SS

Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik. *

STS
 TS
 KS
 S
 SS

Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia. *

STS
 TS
 KS
 S
 SS

Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri *

STS
 TS
 KS
 S
 SS

Isi materi sangat lengkap *

STS

TS

KS

S

SS

Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna *

STS

TS

KS

S

SS

Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan e-book *

STS

TS

KS

S

SS

Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia *

STS

TS

KS

S

SS

Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran *

STS

TS

KS

S

SS

Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk materi Mengelola Telepon Masuk diterapkan lebih lanjut *

STS

TS

KS

S

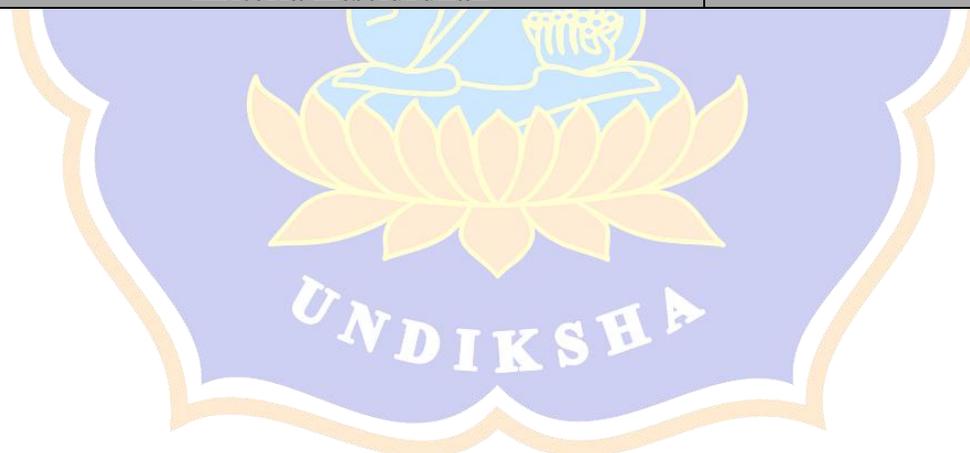
SS

Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia

STS
 TS
 KS
 S
 SS

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

11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	5	4
12 (-)	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	4	5	4
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	4	4	5
14	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk materi mengelola telepon masuk diterapkan lebih lanjut	4	4	5
15 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	2	2	2
Jumlah Per-Responden		57	59	66
Jumlah seluruh Item Angket x bobot tertinggi		75		
Jumlah seluruh Item Angket x bobot terendah		15		
Persentase per-subjek (%)		92%	94.6%	88%
persentase keseluruhan subjek (%)		90%		
Kriteria Keseluruhan		SANGAT BAIK		



Lampiran 14. Kisi-kisi Angket Uji Coba Kelompok Kecil

KISI-KISI ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

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

(Sumber: Agustini, 2015)



Lampiran 15 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Nama Lengkap *
I PUTU PURNAWAN

Kelas *
XI AP 2

III. Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik. *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

4. Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

5. Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

6. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

7. Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

8. Isi materi sangat lengkap *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

9. Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

11. Saya dapat melibat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia *

	1	2	3	4	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju

12. Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju

13. Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

14. Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk materi mengelola telepon masuk diterapkan lebih lanjut *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

15. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5(-)	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	3	3	4	3	4	4	3	5	3	3
6	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
7	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	Isi materi sangat lengkap	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
10(-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan e-book	4	3	2	5	4	5	5	3	5	3
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	3	3	3	3	3	3	3	4	2	5
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
14	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata pelajaran <i>Menelola Telepon Masuk</i> diterapkan lebih lanjut	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
15(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2
Jumlah Per-Responden		69	67	66	68	69	67	68	69	68	68
Jumlah seluruh Item Angket x bobot tertinggi		75									
Jumlah seluruh Item Angket x bobot terendah		15									
Persentase per-subjek (%)		92%	89%	88%	91%	92%	89%	91%	92%	91%	91%
persentase keseluruhan subjek (%)		91%									
Kriteria Keseluruhan		SANGAT VALID									

Lampiran 16. Kisi-kisi Angket Uji Lapangan

KISI-KISI ANGET UJI COBA LAPANGAN

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

(Sumber: Agustini, 2015)



Lampiran 17. Hasil Uji Coba Lapangan

Nama Lengkap *		
Ayu Pingki Dewinta Kusumaingtya		
Kelas *		
XI AP 2		
III. Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik		
1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik *		
Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami *		
Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik. *		
Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia *		
Sangat Tidak Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Setuju
<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia. *		
Sangat Setuju	1 2 3 4 5	Sangat Tidak Setuju
<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju

7. Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju

8. Isi materi sangat lengkap *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

9. Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju

10. Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan buku *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju

11. Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju

12. Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju

13. Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju

14. Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk materi mengelola *
 telepon masuk diterapkan lebih lanjut

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

15. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis *
 multimedia

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Skor																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4		
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	
5 (-)	Saya mengalami kesulitan saat proses menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	3	5	3	5	5	3	4	5	4	5	5	5	3	4	3	4	5	4	5	4	4	5	3	3	4	5	4	5	4	5		
6	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4		
7	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	
8	Isi materi sangat lengkap	4	4	5	5	4	4	5	4	3	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5		
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5		
10 (-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan e-book	5	3	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5		
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	
12 (-)	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	4	3	4	5	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	3	4	3	5	4	4	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	4		
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	5	4	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	
14	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk materi Mengelola Telepon Masuk diterapkan lebih lanjut	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	
15 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	
Jumlah Per-Responden		69	61	68	69	64	68	72	62	72	70	72	69	65	73	68	63	61	70	67	68	68	66	68	69	67	68	68	68	67	69			
jumlah seluruh item Angket x bobot tertinggi (15 x 5) = 75																																		
jumlah seluruh item Angket x bobot terendah (15 x 1) = 15																																		
persentase per-subjek (%)		92%	81%	91%	92%	85%	91%	96%	83%	96%	93%	96%	92%	87%	97%	91%	84%	81%	93%	89%	91%	91%	88%	91%	92%	89%	91%	91%	91%	89%	92%			
persentase keseluruhan subjek (%)		90,18%																																
Kriteria Keseluruhan		SANGAT VALID																																

Lampiran 18. Kisi-kisi Angket Uji Respon Guru

KISI-KISI ANGKET RESPON GURU

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

(Sumber: Mariani, 2020)



Lampiran 19. Hasil Uji Respon Guru

DRAFT ANGKET RESPON GURU
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI
MENGELOLA TELEPON MASUK

I. Pengantar

Pernyataan berikut merupakan gambaran dari respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Interaktif berbasis *Discovery Learning* pada Materi *Manage Incoming Calls*.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap butir pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya

II. Petunjuk

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

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

III. Daftar Pertanyaan Responden Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi pembelajaran <i>Front Office</i> ,	✓				
2.	Konten pembelajaran interaktif memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran.	✓				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
3.	Saya merasa kurang senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran <i>Front Office</i> karena pemaparan materinya yang tidak terstruktur.			✓		
4.	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam mengajar karena berisikan gambar, video animasi, dan quiz.	✓				
5.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.	✓				
6.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku dibandingkan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif.			✓		
7.	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.			✓		
8.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran <i>Front Office</i> .		✓			
9.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran <i>Front Office</i> membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.	✓				
10.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.		✓			

Komentar/saran:

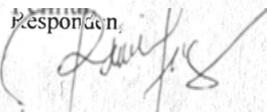
.....

.....

.....

Siangaraja,

Responden


 Luh Puteh Pusparini, S.Tr. Dan

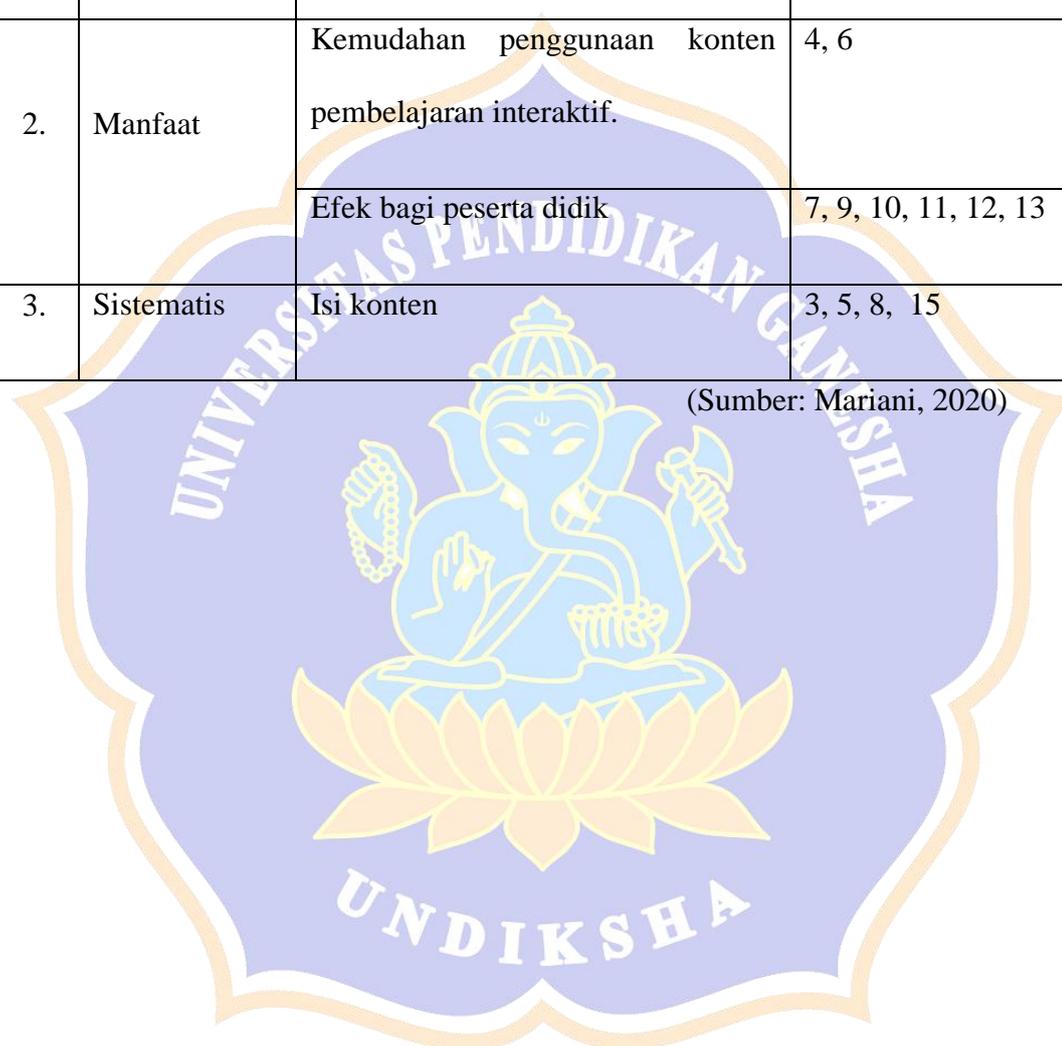
No	Daftar Pernyataan	Skor
	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi pembelajaran	5
	Konten pembelajaran interaktif memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran	5
	Saya merasa kurang senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran Produk <i>Materi Mengelola Telepon Masuk</i> karena pemaparan materinya tidak terstruktur	3
	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam mengajar karena berisikan gambar, video, animasi dan quiz	5
	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran	5
	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku dibandingkan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	3
	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	3
	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada materi Mengelola Telepon Masuk	4
	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk <i>Materi Mengelola Telepon Masuk</i> membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
10.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah penilaian peserta didik	4
Jumlah Skor Responden		42
Jumlah skor tertinggi ideal		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
SDi		6,67
(\bar{X})		42

Lampiran 20. Kisi-kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

KISI-KISI DRAFT ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

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

(Sumber: Mariani, 2020)



Lampiran 21. Hasil Uji Respon Peserta Didik

Nama Lengkap *

I komang trisna satria pradnya

Kelas *

11 AP 2

III. Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

1. Tampilan pada konten pembelajaran interaktif sangat *
menarik

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

2. Saya tertarik apabila kegiatan pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

3. Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

4. Saya mengalami kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif *

1 2 3 4 5

5. Saya merasa tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terstruktur *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

6. Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju

7. Dengan penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju

8. Soal yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju

9. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju

10. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif dapat menambah kemandirian saya dalam proses pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju

11. Saya dapat menambah pengetahuan ketika proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Setuju

12. Saya tidak mampu mengikuti proses pembelajaran apabila menggunakan konten pembelajaran interaktif *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

13. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

14. Video pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif dikemas sangat menarik *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

15. Materi pelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif kurang lengkap *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju Sangat Tidak Setuju

NO	Soal pertanyaan	Skor																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Tampilan pada konten pembelajaran interaktif sangat menarik	4	4	5	4	5	3	4	4	5	3	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	
2	Saya tertarik apabila kegiatan pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	
3	Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	4	5
4(-)	Saya mengalami kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	4	5	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4	3	5	4	4	2	4	3	4
5(-)	Saya merasa tidak nyaman dalam belajar karena paparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terstruktur	5	4	5	3	3	3	4	3	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	2	5	4	4	3	2	4	4	2	4	2	4	
6	Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
7(-)	Dengan penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran	3	5	5	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	5	5	4	2	5	3	4	4	1	4	4	1	4	3	3	
8(-)	Soal yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pelajaran	4	5	5	4	5	2	3	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	3	4	2	4	4	3	3	3	4	
9	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	5
10	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif dapat menambah kemadirian saya dalam proses pembelajaran	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5
11	Saya dapat menambah pengetahuan ketika proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5
12(-)	Saya tidak mampu mengikuti proses pembelajaran apabila menggunakan konten pembelajaran interaktif	3	5	3	5	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	5	4	4	3	5	4	4	4	2	4	4	2	4	2	4	
13	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5
14	Video pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif dikemas sangat menarik	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4
15(-)	Materi pelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif kurang lengkap	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	1	4	4	2	4	2	4
Jumlah Skor Per-responden		63	71	70	60	65	53	62	63	66	57	62	67	69	63	57	75	62	69	56	75	62	61	60	46	62	64	52	59	59	62	
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir soal		75																														
jumlah skor terendah ideal		15																														
M _i		45																														
S _d		10																														
z		62,40																														
Kriteria		SANGAT PRAKTIS																														

Lampiran 22. Kisi-kisi Soal Pre-Test dan Post-Test

Soal Pretest

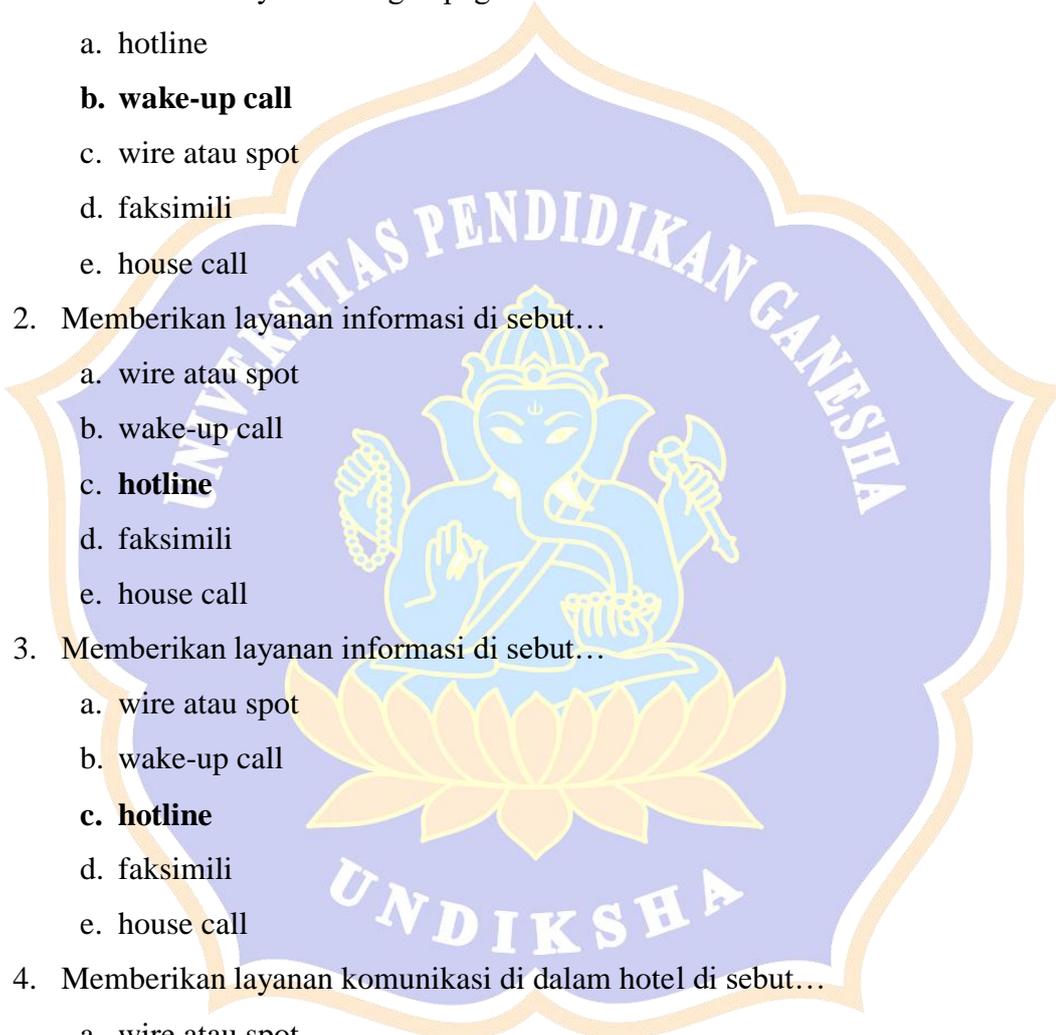
1. Etika berbicara di telepon adalah. . . .
 - a. Membiarkan telepon dalam keadaan berdering
 - b. Mengucapkan salam begitu telepon diangkat oleh penerima telepon
 - c. Menutup pembicaraan terlebih dahulu
 - d. Mengucapkan kata “halo”
 - e. Tidak menanggapi pembicaraan si penelepon**
2. Yang termasuk tugas operator ketika menerima panggilan telepon masuk adalah, kecuali . . .
 - a. Mengangkat telepon masuk
 - b. Mendengarkan sejenak si penelepon mau berbicara dengan siapa, di bagian apa
 - c. Mencatat pesan
 - d. Menanyakan daengan hati-hati identitas penelepon.
 - e. Catat permintaan dari pihak yang akan melakukan hubungan telepon**
3. Etika berbicara di telepon adalah. . . .
 - a. Membiarkan telepon dalam keadaan berdering
 - b. Mengucapkan salam begitu telepon diangkat oleh penerima telepon**
 - c. Menutup pembicaraan terlebih dahulu
 - d. Mengucapkan kata “halo”
 - e. Tidak menanggapi pembicaraan si penelepon
4. Berbicara yang menyenangkan dalam telepon maksudnya adalah ...
 - a. Berbicara yang membuat penelepon lama menunggu
 - b. Berbicara yang menyakitkan hati penelepon
 - c. Berbicara yang cepat, singkat, dan dengan volume yang tinggi
 - d. Berbicara dengan kecepatan normal, tidak terlalu tergesa-gesa**
 - e. Berbicara dengan nada kesal
5. Cara menangani penelepon yang belum dikenal oleh operator telepon adalah...
 - a. Langsung disambungkan ke pimpinan

- b. Menanyakan identitas si penelepon**
- c. Langsung menutup pembicaraan
- d. Dialihkan kepada karyawan yang lain
- e. Ditangani sendiri oleh sekretaris
6. Pesan yang ditinggalkan oleh penelepon dicatat petugas penerima telepon pada ...
- a. Buku agenda
- b. Buku diary
- c. Log Book**
- d. Kertas selembat
- e. Appointment calendar
7. Menangani panggilan telepon keluar di sebut...
- a. outgoing call**
- b. incoming call
- c. house call
- d. emergency call
- e. wire atau spot
8. Menangani/ menjawab sambungan telepon masuk di sebut...
- a. outgoing call
- b. incoming call**
- c. House call
- d. emergency call
- e. wire atau spot
9. Memberikan layanan pengiriman dan penerimaan di sebut...
- a. outgoing call
- b. incoming call
- c. house call
- d. faksimili**
- e. wire atau spot
10. Memberikan layanan akses internet di sebut...
- a. outgoing call

- b. incoming call
- c. house call
- d. faksimili
- e. wire atau spot**

Soal Postest

1. Memberikan layanan bangun pagi di sebut...
 - a. hotline
 - b. wake-up call**
 - c. wire atau spot
 - d. faksimili
 - e. house call
2. Memberikan layanan informasi di sebut...
 - a. wire atau spot
 - b. wake-up call
 - c. hotline**
 - d. faksimili
 - e. house call
3. Memberikan layanan informasi di sebut...
 - a. wire atau spot
 - b. wake-up call
 - c. hotline**
 - d. faksimili
 - e. house call
4. Memberikan layanan komunikasi di dalam hotel di sebut...
 - a. wire atau spot
 - b. wake-up call
 - c. hotline
 - d. faksimili
 - e. house call**
5. Mengapa Telephone courtesy penting?
 - a. Agar karyawan mudah dalam bekerja**



b. Karena karyawan hotel harus memiliki adab perilaku dan kesopanan yang baik

c. Karena karyawan harus berhubungan satu sama lain

d. Karena karyawan harus pandai dan terampil

e. Karena tugas dan tanggung jawabnya

6. Perhatikan pernyataan berikut!

1. pembawa barang tamu

2. sumber informasi

3. penyimpan data

4. pembersih kamar

5. pemberis solusi

Dari kelima pernyataan yang merupakan fungsi dari petugas front office adalah.....

a. 1, 2 dan 3

b. 1, 4 dan 5

c. 1, 2 dan 4

d. 2, 3 dan 4

e. 2, 3 dan 5

7. Perhatikan informasi berikut! Breakfast Welcome drink Transportasi dari bandara Tiket pesawat Laundry service Dari kelima informasi di atas, fasilitas yang tidak ditawarkan hotel adalah....

a. 1, 2, dan 4

b. 2, 3, dan 5

c. 4 dan 5

d. 1, 2, 3, dan 5

e. 4

8. Yang bukan merupakan job desc dari seorang telepon operator adalah...

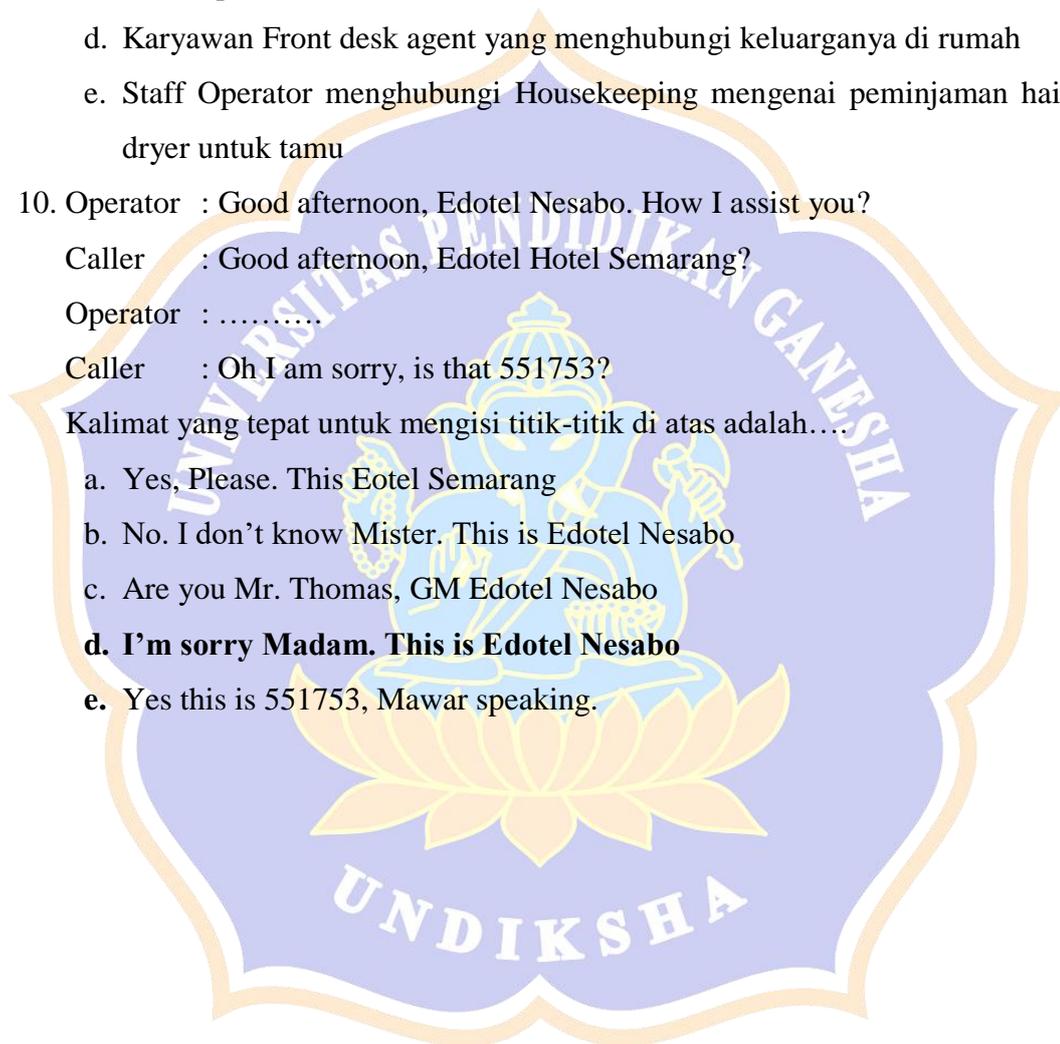
a. Menjawab panggilan telepon

b. Menyambungkan telepon ke tamu, staff atau departemen

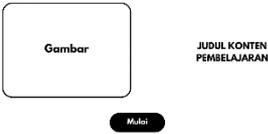
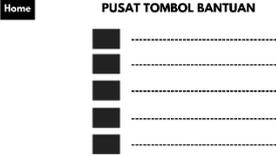
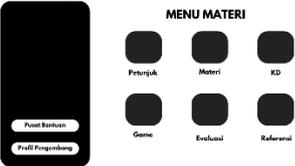
c. Menyambungkan telepon darimana saja

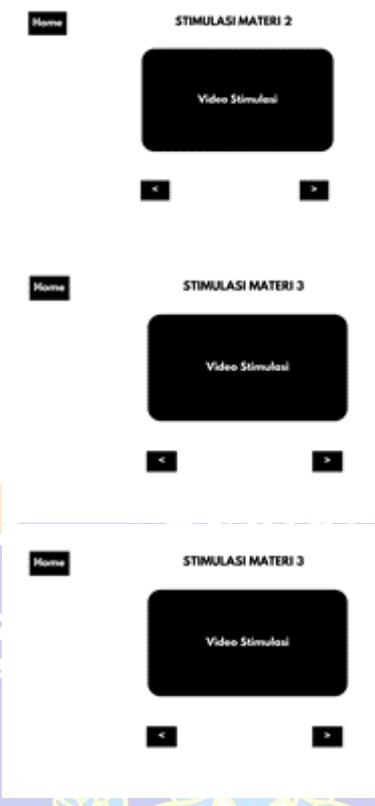
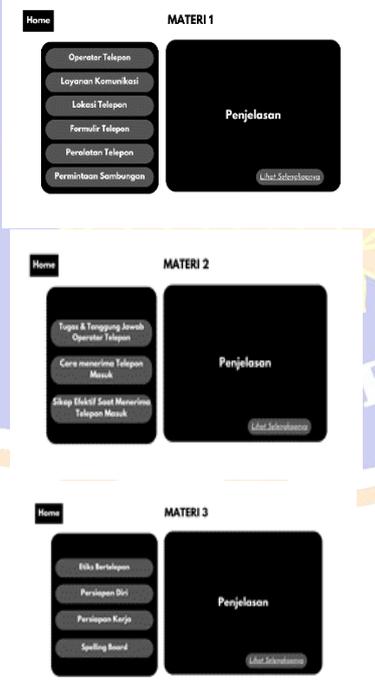
d. Menerima pesan dan merangkum serta menyampaikan ke tamu, staff atau departemen

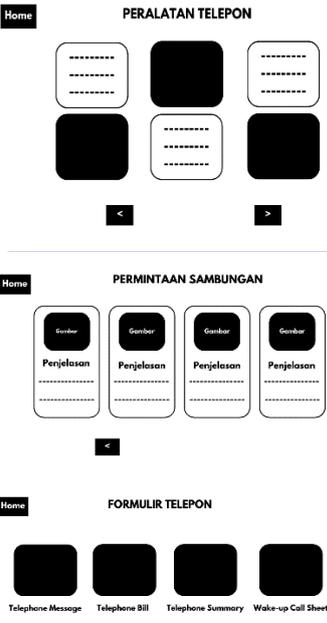
- e. Mencatat wake up call dan memberikan pelayanan wake up call
9. Berikut merupakan contoh hubungan telepon dalam departemen...
- Karyawan yang menghubungi koperasi mengenai kebutuhan harian
 - Front Desk Agent menghubungi Front desk agent middle shift mengenai Cek in tamu**
 - Front office Manager menghubungi Eksekutif Housekeeper mengenai hasil rapat
 - Karyawan Front desk agent yang menghubungi keluarganya di rumah
 - Staff Operator menghubungi Housekeeping mengenai peminjaman hair dryer untuk tamu
10. Operator : Good afternoon, Edotel Nesabo. How I assist you?
 Caller : Good afternoon, Edotel Hotel Semarang?
 Operator :
 Caller : Oh I am sorry, is that 551753?
 Kalimat yang tepat untuk mengisi titik-titik di atas adalah....
- Yes, Please. This Eotel Semarang
 - No. I don't know Mister. This is Edotel Nesabo
 - Are you Mr. Thomas, GM Edotel Nesabo
 - I'm sorry Madam. This is Edotel Nesabo**
 - Yes this is 551753, Mawar speaking.

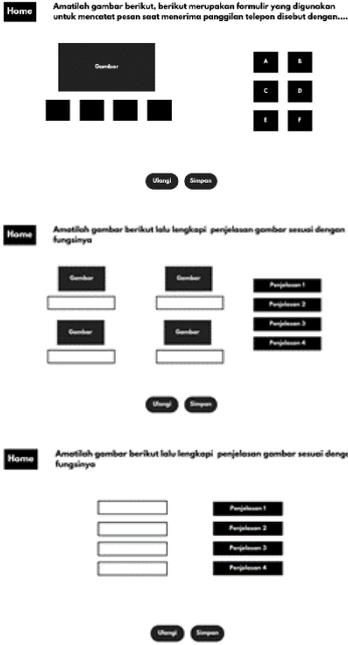
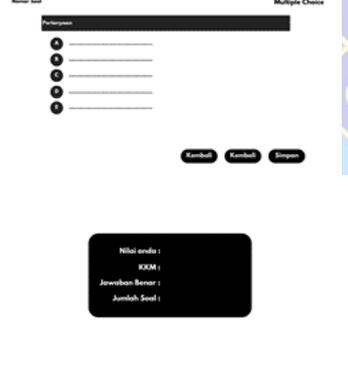
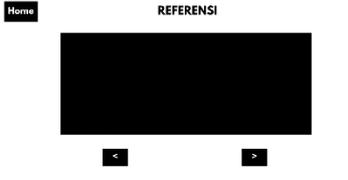


Lampiran 23. Rancangan *Interface* Konten Pembelajaran Interaktif.

Menu	Desain <i>Mockup</i>	Keterangan
Halaman Awal		Pada halaman awal akan disajikan tampilan gambar yang sesuai dengan tema dari materi, selain itu juga terdapat tombol mulai untuk peserta didik untuk menuju pada halaman selanjutnya.
KD		Menampilkan informasi terkait dengan Kompetensi Dasar atau pencapaian yang harus ditempuh peserta didik.
Petunjuk Pembelajaran		Menampilkan animasi 3D yang menyampaikan petunjuk pembelajaran.
Info Pengembang		Menampilkan informasi atau identitas dari pengembang konten pembelajaran.
Pusat Tombol Bantuan		Menampilkan fungsi tombol yang ada di dalam media pembelajaran.
Dashboard		Pada menu dashboard terdapat menu Petunjuk Pembelajaran, Materi, KD, Game, Evaluasi Pembelajaran serta Refrensi.
Stimulus Pembelajaran		Pada awal pembelajaran dari materi 1 sampai dengan materi 4 pada konten pembelajaran akan memberikan stimulasi pembelajaran terhadap siswa.

Menu	Desain <i>Mockup</i>	Keterangan
		
<p>Tampilan menu materi pertemuan 1 sampai dengan menu pertemuan 4.</p>		<p>Berikut merupakan halaman utama dari setiap materi pertemuan, dimana dengan mengklik salah satu tombol akan muncul penjelasan sesuai dengan judul pada tombol. Adapun tampilan ini mencakup pada pertemuan 1 sampai pertemuan 4 sesuai dengan indicator pencapaian.</p>

Menu	Desain <i>Mockup</i>	Keterangan
		
<p>Tampilan menu “Lihat Selengkapnya” pada pembahasan Materi</p>		<p>Pada dashboard materi terdapat tombol “Lihat Selengkapnya” berikut adalah tampilan dari masing-masing penjelasan sesuai pembahasan</p>
<p>Video ilustrasi materi</p>		<p>Menampilkan video ilustrasi yang mengandung animasi 2D terkait dengan materi, missal ilustrasi hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum melakukan penanganan telepon masuk, selain itu juga ilustrasi terkait dengan etika yang harus diperhatikan dalam menangani telepon masuk.</p>
<p>Tampilan awal game</p>		<p>Setiap akhir pertemuan atau materi peserta didik akan selalu disuguhkan dengan game interaktif, berikut adalah halaman utama sebelum memulai game. Peserta didik diminta untuk menekan tombol Mulai untuk memulai game.</p>

Menu	Desain <i>Mockup</i>	Keterangan
Tampilan isi game pembelajaran	 <p>Home Amati gambar berikut, berikut merupakan formulir yang digunakan untuk mencatat pesan saat menerima panggilan telepon berikut dengan...</p> <p>Home Amati gambar berikut lalu lengkapi penjelasan gambar sesuai dengan fungsinya</p> <p>Home Amati gambar berikut lalu lengkapi penjelasan gambar sesuai dengan fungsinya</p>	Berikut adalah isi dari tampilan game. Game ini berupa <i>drag and drop</i> . Adapun setiap materi pembelajaran peserta didik akan diberikan masing-masing 5 butir pertanyaan dengan tipe game yang sama, sehingga total soal game yang ada di dalam konten pembelajaran interaktif ini adalah 20 butir soal.
Evaluasi Pembelajaran	 <p>Home Soal Multiple Choice</p> <p>Perhatikan</p> <p>Kembali Kembali Simpan</p> <p>Nilai anda : 100% Jawaban Benar : 1 Jumlah Soal : 1</p>	Menampilkan soal pilihan ganda.
Referensi	 <p>Home REFERENSI</p> <p>< ></p>	Menampilkan daftar referensi yang digunakan dalam menyusun konten pembelajaran interaktif.

Lampiran 24. Dokumentasi

1. Dokumentasi kegiatan observasi



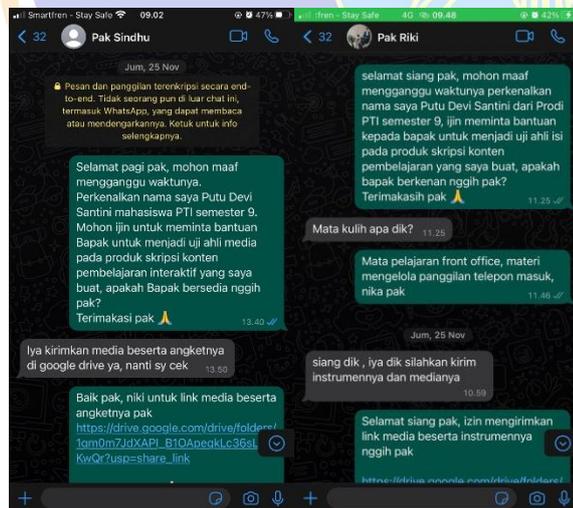
2. Dokumentasi uji ahli isi dan media pembelajaran

Uji ahli isi:

- a. Luh Putu Pusparini, S.Tr.Par
- b. I Made Riki Ponga Kusyanda, S.Tr.Par.,M.Par

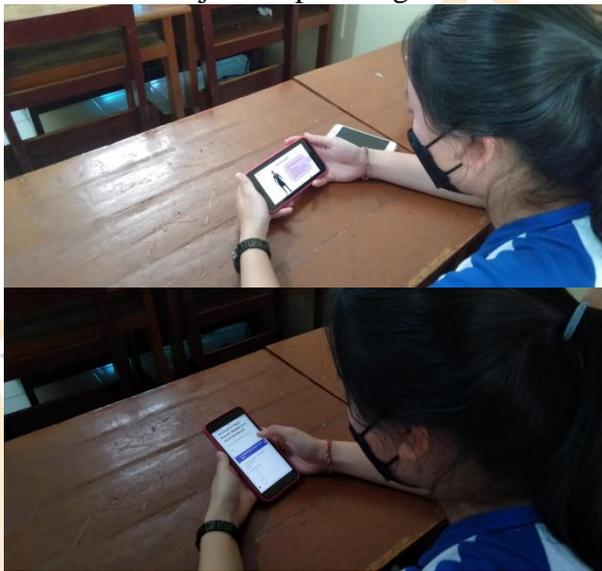
Uji ahli media:

- a. I Gede Partha Sindu, S.Pd.,M.Pd
- b. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd





3. Dokumentasi uji coba perorangan



4. Dokumentasi uji coba kelompok kecil



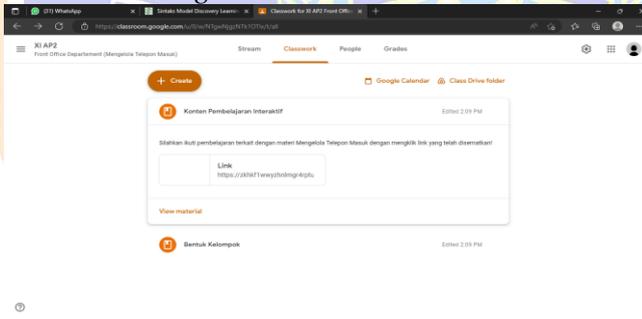
5. Stimulasi



6. Problem statement



7. Data Collecting



8. Data Processing

Date: _____ NO: _____

Nama Anggota Kelompok :

1. Ayu Pringi Dewinta Kusumawatiya
2. I Komang Irena Satrija Pradnya
3. I Made Edi Juliana
4. Komang Sinta Fauziah Putri
5. Kadek Feni Pradita

Pertanyaan :

- Peralatan dan formulir apa saja yang diperlukan untuk menangani panggilan telepon masuk ?

Jawaban :

a Peralatan untuk menangani panggilan telepon yaitu :

- Telephone switchboard
- telepon
- Mesin Faxsimile
- Mesin foto copi

b Formulir untuk menangani panggilan telepon :

- telephone message - message form
- Telephone bill - Waka-up call sheet
- telephone summary - telephone / voucher bill.

9. *Verification*



10. *Generalization*



11. Dokumentasi Uji Respon Peserta Didik

