


LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat 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 : 488/UN48.11.1/DT/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data


Singaraja, 15 Maret 2022

Yth. Koord. Prodi Pend. Kesejahteraan Keluarga
di tempat

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

Nama : Ni Komang Miantari Dewik
NIM : 1815051016
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VIII (delapan)

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


a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,
Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Dosen

PEDOMAN WAWANCARA SUMBER BELAJAR DAN KEGIATAN
PEMBELAJARAN

Nama : Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si

NIP : 196504191990032001

1. Menurut ibu materi apa yang susah dalam mata kuliah manajemen konvensi?

Jawaban:

“Mata kuliah yang susah itu mungkin ketika prakteknya, karena kadang-kadang yang saya harapkan pada mata kuliah ini, mahasiswa dapat mengeksplor suatu tempat wisata, kemudian membuat ceritanya sampai membuat videonya”

2. Apakah untuk Kontennya nanti bisa dibuatkan video tentang cara mengeksplor terkait tempat wisata?

Jawaban:

“Iya memang mahasiswa nantinya diminta untuk mengeksplor, tapi mungkin karena mereka baru Latihan mereka kesulitan tentang apa yang harus di foto, dan apa yang harus dicari.”

3. Apakah tata cara untuk melakukan eksplor tempat wisata itu bisa dicantumkan dalam konten?

Jawaban:

“Iya disampaikan di medianya, apa saja yang harus ambil, apa yang menarik, mungkin karena mahasiswa tidak mempelajari fotografer, mungkin cara pengambilan gambarnya masih kurang pas, itu kesulitan mereka karena mereka baru belajar, istilahnya membuat video, membuat foto itu kan harus artistic dan mahasiswa masih kurang dalam hal itu karena mereka baru belajar.”

4. Metode apa yang ibu gunakan saat perkuliahan Manajemen Konvensi?

Jawaban:

“Metode yang digunakan adalah Project based learning, karena hasil akhir perkuliahan ini dalam bentuk project”

5. Sumber belajar apa yang ibu gunakan dalam perkuliahan ini Manajemen Konvensi?

Jawaban:

"Buku, ada juga dari pengalaman kemudian dapat banyak informasi dari mahasiswa yang mempelajari mata kuliah ini sebelumnya"

6. Apa saja media pembelajaran yang ibu gunakan dalam perkuliahan Manajemen Konvensi?

Jawaban:

"Buku ajar, kemudian power point, video dan file pdf yang didownload di internet"

7. Menurut ibu apakah perlu dikembangkan konten pembelajaran interaktif untuk Perkuliahan Manajemen Konvensi?

Jawaban:

"Perlu, karena pembelajaran ini tidak mudah, mereka harus betul-betul mempelajari dan mengetahui tempat wisata yang akan dibuat, keunikan dan keunggulan harus dicocokkan dengan teori apa ciri"nya dan kreterianya kan harus sesuai"

8. Menurut Ibu permasalahan apa yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar dalam perkuliahan Manajemen Konvensi?

Jawaban:

"Mahasiswa yang seharusnya mempelajari materi, tetapi mahasiswa tidak menguasai teori, jadi saat praktek jadi banyak salah, dan kurangnya motivasi dan antusias mahasiswa untuk mempelajari teori"

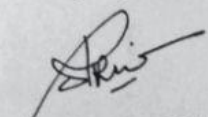
9. Mungkin jika dibuatkan konten interaktif harapan ibu apa yang ada di konten tersebut

Jawaban:

Diharapkan agar dapat membantu mahasiswa memahami teori

Singaraja, 24 Februari 2022

Dosen Pengampu Mata Kuliah



Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si

Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Nama :

NIM :

Prodi :

I. 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:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. DAFTAR PERTANYAAN

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	ST	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1	Saya senang dengan perkuliahan Manajemen Konvensi					
2	Saya fasih dengan materi perkuliahan Manajemen Konvensi					
3	Saya memahami dengan baik materi Manajemen Konvensi					

4	Saya senang jika perkuliahan Manajemen Konvensi menggunakan laptop/komputer					
5	Saya ingin dosen menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam perkuliahan Manajemen Konvensi					
6	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan					
7	Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang telah diajarkan oleh dosen di internet					
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi perkuliahan					
9	Saya senang dan tertarik terdapat game berupa quiz pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami					
10	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran Live shoot dengan 3D agar materi lebih mudah dipahami					
11	Saya senang jika materi perkuliahan Manajemen Konvensi menggunakan konten pembelajaran interaktif					
12	Menurut saya penggunaan konten interaktif dalam perkuliahan Manajemen Konvensi dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar					
Karakteristik Pembelajaran						
13	Mata kuliah Manajemen Konvensi sulit dijelaskan dengan teori saja					
14	Mata kuliah Manajemen Konvensi sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi					
15	Mata kuliah Manajemen Konvensi dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik					
16	Dosen menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran					

17	Materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan power point meningkatkan motivasi belajar					
18	Dosen menjelaskan materi perkuliahan menggunakan LCD yang sudah disediakan					
19	Saya memiliki computer/laptop/hp untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran					
20	Menurut saya pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Manajemen Konvensi akan menjadi lebih menarik					



Singaraja,
Mahasiswa

.....

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					
1	Saya senang dengan perkuliahan Manajemen Konvensi	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	30	32	3	0	0
2	Saya fasih dengan materi perkuliahan Manajemen Konvensi	5	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	2	4	3	3	10	28	15	2	0
3	Saya memahami dengan baik materi Manajemen Konvensi	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	4	2	3	30	24	6	2	0
4	Saya senang jika perkuliahan Manajemen Konvensi menggunakan laptop/komputer	5	5	4	4	4	4	5	3	5	4	4	5	4	4	4	25	36	3	0	0
5	Saya ingin dosen menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam perkuliahan Manajemen Konvensi	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	25	40	0	0	0
6	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan	4	3	4	1	3	3	2	3	1	2	3	4	5	4	4	5	20	15	4	2
7	Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang telah diajarkan oleh dosen di internet	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	25	40	0	0	0

8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi perkuliahan	4	5	4	4	5	5	4	5	5	2	4	5	4	5	4	35	28	0	2	0
9	Saya senang dan tertarik terdapat game berupa quiz pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami	4	5	5	2	3	4	4	4	5	2	4	5	4	5	4	25	28	3	4	0
10	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran Live shoot dengan 3D agar materi lebih mudah dipahami	4	5	4	4	5	5	3	5	5	4	4	5	4	5	4	35	28	3	0	0
11	Saya senang jika materi perkuliahan Manajemen Konvensi menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	35	32	0	0	0
12	Menurut saya penggunaan konten interaktif dalam perkuliahan Manajemen Konvensi dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	25	40	0	0	0
13	Mata kuliah Manajemen Konvensi sulit dijelaskan dengan teori saja	5	4	4	3	5	5	3	3	4	3	3	4	4	4	4	15	28	15	0	0
14	Mata kuliah Manajemen Konvensi sulit dipahami jika	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	4	15	40	6	0	0

	tidak ada contoh penerapan materi																					
15	Mata kuliah Manajemen Konvensi dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	15	48	0	0	0	
16	Dosen menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	2	2	3	15	32	6	4	0	
17	Materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan power point meningkatkan motivasi belajar	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4	2	2	3	3	20	24	9	4	0	
18	Dosen menjelaskan materi perkuliahan menggunakan LCD yang sudah disediakan	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	2	15	40	3	2	0	
19	Saya memiliki komputer /laptop/hp untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	50	20	0	0	0	
20	Menurut saya pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Manajemen Konvensi akan menjadi lebih menarik	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	35	32	0	0	0	

Keterangan

Mencari Total SS = 5 X total responden

Mencari Total S = 4 X total responden

Mencari Total KS = 3 X total responden

Mencari Total TS = 2 X total responden

Mencari Total STS = 1 X total responden

Kriteria

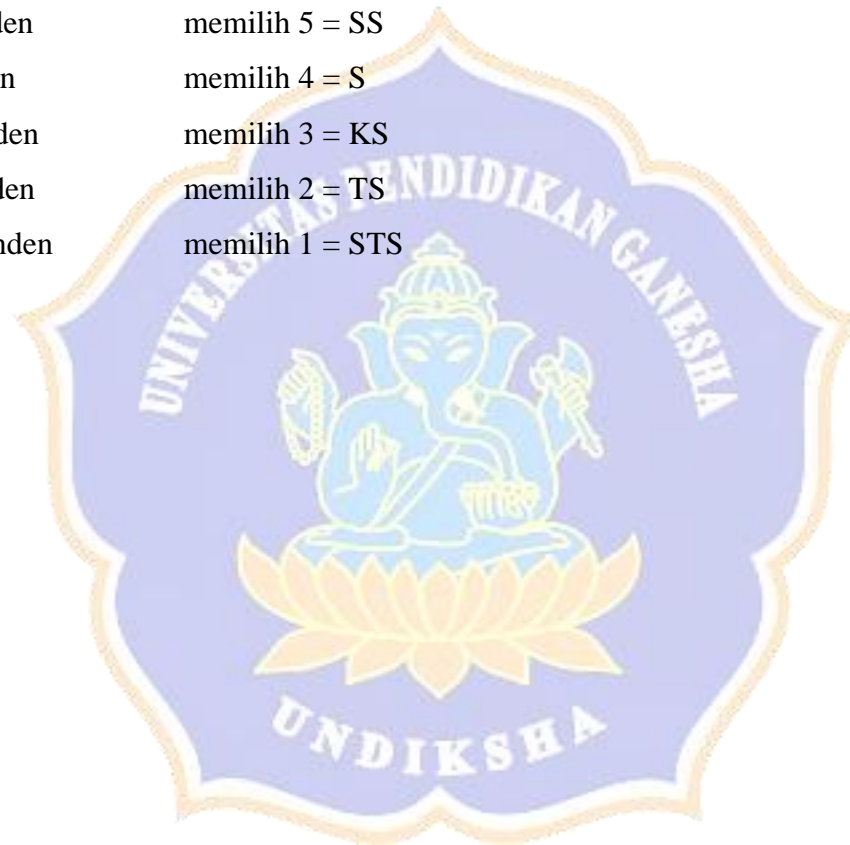
memilih 5 = SS

memilih 4 = S

memilih 3 = KS

memilih 2 = TS

memilih 1 = STS



No	Daftar Pertanyaan	Skala Linkert					Total Skor	Index (%)	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
1	Saya senang dengan perkuliahan Manajemen Konvensi	30	32	3	0	0	65	87%	Sangat Setuju
2	Saya fasih dengan materi perkuliahan Manajemen Konvensi	10	28	15	2	0	55	73%	Setuju
3	Saya memahami dengan baik materi Manajemen Konvensi	30	24	6	2	0	62	83%	Sangat Setuju
4	Saya senang jika perkuliahan Manajemen Konvensi menggunakan laptop/computer	25	36	3	0	0	64	85%	Sangat Setuju
5	Saya ingin dosen menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam perkuliahan Manajemen Konvensi	25	40	0	0	0	65	87%	Sangat Setuju
6	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan	5	20	15	4	2	46	61%	Setuju
7	Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang telah diajarkan oleh dosen di internet	25	40	0	0	0	65	87%	Sangat Setuju
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi perkuliahan	35	28	0	2	0	65	87%	Sangat Setuju
9	Saya senang dan tertarik terdapat game berupa quiz pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami	25	28	3	4	0	60	80%	Sangat Setuju
10	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran Live shoot dengan 3D agar materi lebih mudah dipahami	35	28	3	0	0	66	88%	Sangat Setuju
11	Saya senang jika materi perkuliahan Manajemen Konvensi menggunakan konten pembelajaran interaktif	35	32	0	0	0	67	89%	Sangat Setuju
12	Menurut saya penggunaan konten interaktif dalam perkuliahan Manajemen Konvensi dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar	25	40	0	0	0	65	87%	Sangat Setuju
13	Mata kuliah Manajemen Konvensi sulit dijelaskan dengan teori saja	15	28	15	0	0	58	77%	Setuju
14	Mata kuliah Manajemen Konvensi sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi	15	40	6	0	0	61	81%	Sangat Setuju

15	Mata kuliah Manajemen Konvensi dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik	15	48	0	0	0	63	84%	Sangat Setuju
16	Dosen menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	15	32	6	4	0	57	76%	Setuju
17	Materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan power point meningkatkan motivasi belajar	20	24	9	4	0	57	76%	Setuju
18	Dosen menjelaskan materi perkuliahan menggunakan LCD yang sudah disediakan	15	40	3	2	0	60	80%	Sangat Setuju
19	Saya memiliki computer/laptop/hp untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran	50	20	0	0	0	70	93%	Sangat Setuju
20	Menurut saya pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah Manajemen Konvensi akan menjadi lebih menarik	35	32	0	0	0	67	89%	Sangat Setuju

Keterangan

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

Mencari Skor Maksimum = (Jumlah Responden X Skor tertinggi Linkert) $15 \times 5 = 75$

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

Interval Penilaian

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

Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju Mencari

Indeks 40% - 59,99% : Kurang Tidak Setuju

Indeks 60% - 79,99% : Setuju

Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju

**MATA KULIAH MANAJEMEN KONVENSI (MICE)
(Silabus, Rencana Perkuliahan dan Semester (RPS))**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTRAAN KELUARGA
JURUSAN TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2022

SILABUS MATAKULIAH

I. IDENTITAS MATA KULIAH

Jurusan/Program Studi : Teknologi Industri/Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Mata Kuliah : Manajemen Konvensi
Kode : PKK1614
Semester : VI (Genap)
SKS : 3 (Tiga)
Dosen Pengampu : Dr. Risa Panti Ariani, M.Si

II. CP MATA KULIAH:

A. CP Sikap (S)

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
6. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

B. CP Pengetahuan (P)

1. Menguasai konsep dasar tentang manajemen konvensi melalui MICE
2. Mampu memahami tentang MICE
3. Memahami penggolongan kegiatan-kegiatan MICE
4. Memahami perusahaan-perusahaan dalam industry MICE

5. Memahami Ruang Lingkup Organisasi Penyelenggaraan Konvensi
6. Memahami Dokumen Bidding
7. Memahami proposal dokumen bidding dalam kegiatan MICE

C. CP Keterampilan Umum (KU)

1. Mampu merumuskan pemikirannya secara logis tentang manajemen konvensi melalui MICE
2. Mampu membuat dokumen bidding berupa proposal
3. Mampu mempresentasikan tahapan kegiatan-kegiatan MICE

D. CP Keterampilan Khusus (KK)

1. Mampu mengelola kegiatan meeting
2. Mampu mengelola kegiatan incentive
3. Mampu mengelola kegiatan conference
4. Mampu mengelola kegiatan exhibition

III. GARIS BESAR RENCANA PEMBELAJARAN

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian (Kemampuan Akhir yang Ingin Dicapai)	Bahan Kajian/Materi Pokok Pembelajaran
1	2	3	4
1	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 1 KU: 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian Manajemen Konvensi melalui MICE 2. Mahasiswa diharapkan dapat menerangkan sejarah Konvensi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian manajemen konvensi melalui MICE 2. Sejarah konvensi
2	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 1,2 KU: 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menerangkan tentang bisnis MICE (Meeting, Incentive Trip, Conference, dan Exhibition) 2. Mahasiswa mampu menjelaskan industry MICE dalam kliping 	<ol style="list-style-type: none"> 1. MICE (Meeting, Incentive Trip Conference dan Exhibition) 2. Industry MICE

3	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 3 KU: 3 KK: 1,2,3,4	1. Mahasiswa dapat memahami, menjelaskan dan memberi contoh tentang Kegiatan-kegiatan MICE	1. Kegiatan-kegiatan MICE 2. Contoh Kegiatan MICE
4	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 4 KU: 1 KK: 1,2,3,4	1. Mahasiswa dapat menyebutkan organisasi sebagai konsumen 2. Mahasiswa dapat menyebutkan asosiasi sebagai konsumen 3. Mahasiswa dapat menyebutkan Lembaga dan perusahaan sebagai konsumen	1. Organisasi sebagai konsumen 2. Asosiasi sebagai konsumen 3. Lembaga dan Perusahaan sebagai konsumen
5	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 5 KU: 1,2 KK: 1,2,3,4	1. Mahasiswa dapat menggambarkan ruang lingkup organisasi penyelenggaraan MICE	1. Ruang lingkup organisasi penyelenggaraan MICE
6	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 6 KU: 2	1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan definisi Bidding 2. Mahasiswa dapat membuat strategi untuk memenangkan persaingan bidding	1. Pengertian dan definisi bidding 2. Strategi untuk memenangkan persaingan biding
7	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 7 KU: 2,3	1. Mahasiswa dapat membuat dokumen berupa proposal bidding 2. Mahasiswa dapat persentasi dokumen bidding 3. Dokumen bidding pada kegiatan MICE	1. Membuat proposal bidding MICE 2. Presentasi dokumen bidding MICE 3. Dokumen bidding pada kegiatan MICE

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dosen Penanggung Jawab

(Dr. Risa Panti Ariani, M.Si)
NIP. 196504191990032001

(Dr. Risa Panti Ariani, M.Si)
NIP. 196504191990032001



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

I. IDENTITAS MATA KULIAH

Jurusan/Program Studi : Teknologi Industri/Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Mata Kuliah : Manajemen Konvensi
Kode : PKK1614
Semester : VI (Genap)
SKS : 3 (Tiga)
Dosen Pengampu : Dr. Risa Panti Ariani, M.Si

II. CP MATA KULIAH:

A. CP Sikap (S)

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
6. Bekerjasama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

B. CP Pengetahuan (P)

1. Menguasai konsep dasar tentang manajemen konvensi melalui MICE
2. Mampu memahami tentang MICE
3. Memahami penggolongan kegiatan-kegiatan MICE
4. Memahami perusahaan-perusahaan dalam industry MICE

5. Memahami Ruang Lingkup Organisasi Penyelenggaraan Konvensi
 6. Memahami Dokumen Bidding
 7. Memahami proposal dokumen bidding dalam kegiatan MICE
- C. CP Keterampilan Umum (KU)
1. Mampu merumuskan pemikirannya secara logis tentang manajemen konvensi melalui MICE
 2. Mampu membuat dokumen bidding berupa proposal
 3. Mampu mempresentasikan tahapan kegiatan-kegiatan MICE
- D. CP Keterampilan Khusus (KK)
1. Mampu mengelola kegiatan meeting
 2. Mampu mengelola kegiatan incentive
 3. Mampu mengelola kegiatan conference
 4. Mampu mengelola kegiatan exhibition

III. RINCIAN KEGIATAN PERKULIAHAN

Tatap muka minggu ke-	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/Materi Pokok/Rincian Materi	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Metode Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8
I	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 1 KU: 1	Definisi Manajemen Konvensi	1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian Manajemen	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • Kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkaji definisi Manajemen Konvensi 2. Mengkaji sejarah Konvensi 	50 menit	1. N S. Pedit, Wisata Konvensi Potensi

			<p>Konvensi melalui MICE</p> <p>2. Mahasiswa diharapkan dapat menerangkan sejarah Konvensi</p>				<p>Bisnis Besar, 2000</p> <p>2. M. Kesrul, MICE, 2004</p> <p>3. N Dini Andiani, Pengelolan Wisata Konvensi, 2014</p> <p>4. Materi Seminar MICE pada acara di Dinas Pariwisata Provinsi Jawa Timur, 2006</p>
II	<p>S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</p> <p>P: 1,2</p> <p>KU: 1</p>	Pengertian MICE	<p>1. Mahasiswa mampu menerangkan tentang bisnis MICE (Meeting, Incentive Trip, Conference, dan Exhibition)</p> <p>2. Mahasiswa mampu menjelaskan industry MICE dalam klipng</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositori k • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	<p>1. Mendeskripsikan pengertian meeting, incentive, conference, dan exhibition</p> <p>2. Mendeskripsikan industry MICE</p>	50 Menit	
III	<p>S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</p> <p>P: 3</p> <p>KU: 3</p> <p>KK: 1</p>		<p>1. Mahasiswa dapat memahami, menjelaskan tentang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositori k • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	<p>1. Mendeskripsikan pengertian kegiatan Meeting</p> <p>2. Mendeskripsikan contoh kegiatan meeting</p>	50 menit	

			<p>Kegiatan Meeting</p> <p>2. Mahasiswa dapat memberi contoh tentang Kegiatan Meeting</p>				
IV	<p>S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</p> <p>P: 3</p> <p>KU: 3</p> <p>KK: 2</p>	Kegiatan-kegiatan MICE	<p>1. Mahasiswa dapat memahami, menjelaskan tentang Kegiatan Incentive Trip</p> <p>2. Mahasiswa dapat memberi contoh tentang Kegiatan Incentive Trip</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	<p>1. Mendeskripsikan pengertian kegiatan Incentive Trip</p> <p>2. Mendeskripsikan contoh kegiatan Incentive Trip</p>	50 menit	
V	<p>S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</p> <p>P: 3</p> <p>KU: 3</p> <p>KK: 3</p>		<p>1. Mahasiswa dapat memahami, menjelaskan tentang Kegiatan Conference</p> <p>2. Mahasiswa dapat memberi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	<p>1. Mendeskripsikan pengertian kegiatan Conference</p> <p>2. Mendeskripsikan contoh kegiatan Conference</p>	50 menit	

			contoh tentang Kegiatan Conference				
VI	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 3 KU: 3 KK: 4		1. Mahasiswa dapat memahami, menjelaskan tentang Kegiatan Exhibition 2. Mahasiswa dapat memberi contoh tentang Kegiatan Exhibition	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	1. Mendeskripsikan pengertian kegiatan Exhibition 2. Mendeskripsikan contoh kegiatan Exhibition	50 menit	
VII	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 4 KU: 1 KK: 1,2,3,4	Perusahaan-perusahaan dalam industry MICE	1. Mahasiswa dapat menyebutkan organisasi sebagai konsumen	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	1. Mendeskripsikan perusahaan-perusahaan dalam industry MICE	50 menit	
VIII	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 4 KU: 1 KK: 1,2,3,4		1. Mahasiswa dapat menyebutkan asosiasi sebagai konsumen 2. Mahasiswa dapat menyebutkan	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	1. Mendeskripsikan perusahaan-perusahaan dalam industry MICE	50 menit	

			Lembaga dan perusahaan sebagai konsumen				
IX	UTS						
X	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 5 KU: 1,2 KK: 1,2,3,4	Ruang Lingkup Organisasi Penyelenggaraan Konvensi	1. Mahasiswa dapat menggambarkan ruang lingkup organisasi penyelenggaraan MICE	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	1. Mendeskripsikan ruang lingkup organisasi penyelenggaraan MICE	50 menit	
XI	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 6 KU: 2	Dokumen Bidding	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan definisi Bidding 2. Mahasiswa dapat membuat strategi untuk memenangkan persaingan bidding 	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami pengertian dan definisi bidding 2. Memahami strategi memenangkan persaingan bidding 	50 menit	
XII	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 7 KU: 2,3	Proposal Bidding	1. Mahasiswa dapat membuat dokumen berupa proposal bidding	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	1. Mampu membuat dokumen bidding berupa proposal	50 menit	

XIII	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 7 KU: 2,3	1. Mahasiswa dapat persentasi dokumen bidding	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	1. Mampu mempresentasikan proposal bidding	50 menit
XIV	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 7 KU: 2,3	1. Mahasiswa dapat persentasi dokumen bidding	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	1. Mampu mempresentasikan proposal bidding	50 menit
XV	S: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 P: 7 KU: 2,3	1. Dokumen bidding pada kegiatan MICE	<ul style="list-style-type: none"> • Ekspositorik • Inkuiri • Diskusi • kelompok 	1. Memahami dokumen bidding pada kegiatan MICE	50 menit
XVI	UAS				

IV. PENILAIAN (KRITERIA, INDIKATOR, BOBOT)

A. Penilaian Proses (bobot 60%)

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

B. Penilaian Produk (bobot 40%)

1. Ujian Tengah Semester
2. Ujian Akhir Semester

C. Acuan Penilaian

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

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

Mengetahui,
Ketua Program Studi



(Dr. Risa Panti Ariani, M.Si)
NIP. 196504191990032001

Dosen Penanggung Jawab



(Dr. Risa Panti Ariani, M.Si)
NIP. 196504191990032001



Lampiran 6 Skenario Pembelajaran

SKENARIO PEMBELAJARAN

Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Mata Kuliah : Manajemen Konvensi

Semester : Genap

Alokasi Waktu : 3 x 45 menit

Pertemuan I

A. Capaian Pembelajaran

1. Memahami penggolongan kegiatan-kegiatan MICE
2. Mampu mempresentasikan tahapan kegiatan-kegiatan MICE
3. Mampu mengelola kegiatan meeting

B. Indikator Pencapaian CP

1. Mahasiswa mampu memahami tentang kegiatan meeting
2. Mahasiswa dapat menjelaskan terkait kegiatan meeting

C. Materi

Kegiatan MICE

- Pengertian Meeting
- Jenis-jenis Meeting
- Tujuan Meeting

D. Model Pembelajaran

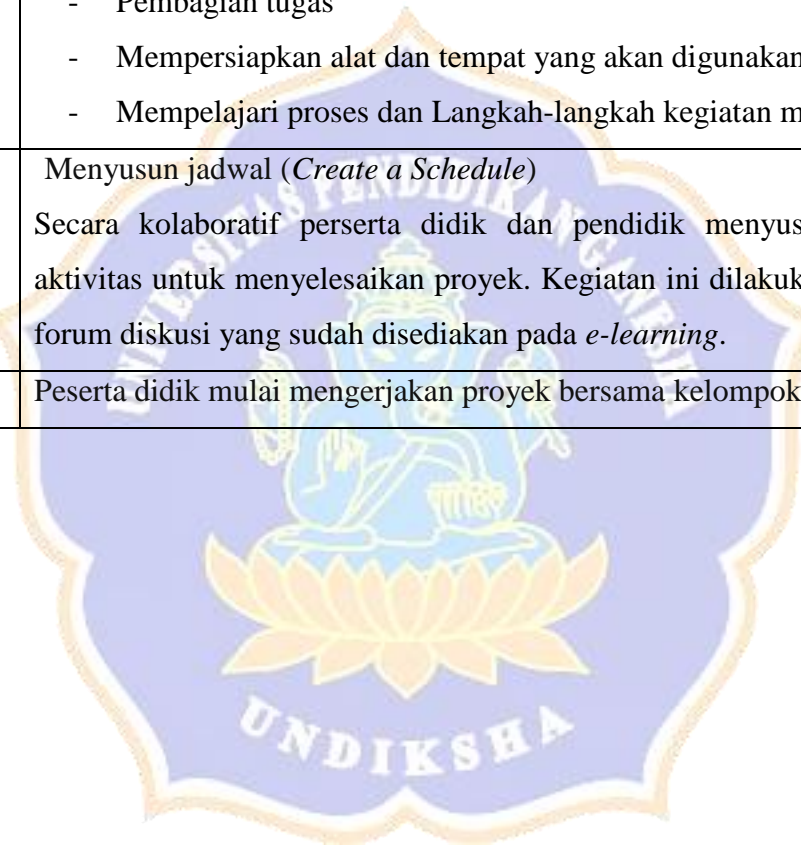
Project Based Learning

E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

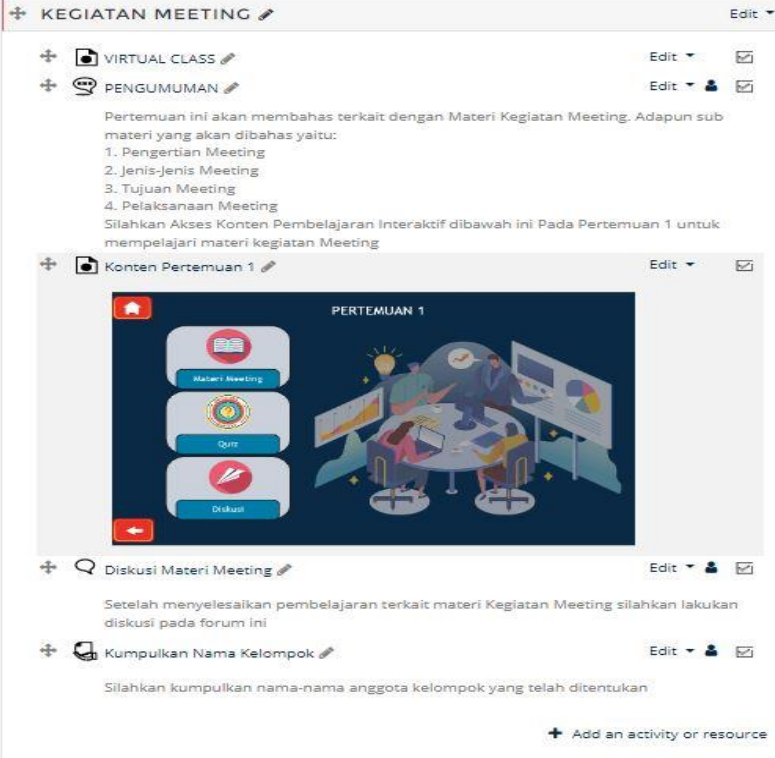
No	Aktivitas
1	<p>Pembelajaran dimulai dengan pendidik memberikan pertanyaan serta suatu permasalahan (<i>Start With the Essential Question</i>)</p> <p>Pertanyaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa itu <i>Meeting</i> ?

No	Aktivitas
	<p>- Apakah adanya kegiatan <i>meeting</i> memang sangat diperlukan dalam suatu organisasi?</p> <p>Permasalahan:</p> <p>Rapat atau meeting merupakan suatu kegiatan yang digunakan untuk mengutarakan pendapat dan menyelesaikan masalah dari suatu organisasi atau perusahaan. Kegiatan <i>meeting</i> yang dilakukan untuk mendiskusikan suatu masalah memang memiliki permasalahannya tersendiri, mulai dari yang ringan hingga yang fatal. Namun pelaksanaan meeting yang kurang matang dapat menyebabkan terjadinya permasalahan internal antar anggota meeting seperti, adanya perbedaan pendapat, atasan yang emosional saat rapat, anggota yang tidak mengetahui agenda rapat dan rapat yang terkesan pasif membuat pelaksanaan meeting menjadi tidak berjalan lancar. Untuk itu diperlukan perencanaan yang matang agar kegiatan meeting berjalan dengan lancar</p>
2	Kemudian pendidik mengarahkan peserta didik untuk menyimak atau mempelajari materi yang disampaikan dalam konten pembelajaran interaktif yang telah di <i>embed</i> pada e-learning untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang telah disampaikan sebelumnya.
3	Setelah peserta didik menyimak materi, pendidik mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok dengan jumlah anggota kelompok sebanyak 3 orang untuk memecahkan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya dalam bentuk proyek. Kegiatan pembentukan kelompok ini dilakukan pada <i>e-learning</i>
4	Setelah pembentukan kelompok pendidik mengajak peserta didik untuk merencanakan sebuah proyek membuat video perencanaan meeting yang baik dan benar (<i>Design a Plan for the Project</i>)

No	Aktivitas
	<p>Kemudian peserta didik mencari serta mengumpulkan informasi mengenai proses atau Langkah-langkah merencanakan meeting dengan baik.</p> <p>Peserta didik dan pendidik membuat aturan penyelesaian proyek misalnya :</p> <ul style="list-style-type: none">- Rentang waktu perancangan proyek- Pembagian tugas- Mempersiapkan alat dan tempat yang akan digunakan- Mempelajari proses dan Langkah-langkah kegiatan meeting
5	<p>Menyusun jadwal (<i>Create a Schedule</i>)</p> <p>Secara kolaboratif peserta didik dan pendidik menyusun jadwal aktivitas untuk menyelesaikan proyek. Kegiatan ini dilakukan melalui forum diskusi yang sudah disediakan pada <i>e-learning</i>.</p>
6	<p>Peserta didik mulai mengerjakan proyek bersama kelompoknya</p>



Lampiran 7 Implementasi Konten pada E-learning Undiksha

No	Langkah-langkah PJBL	Gambar Implementasi di E-learning Undiksha	Keterangan
1	Menentukan pertanyaan Mendasar		Dosen memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan mendasar kepada mahasiswa Dan mengarahkan peserta didik untuk mengakses konten pembelajaran yang berada di E-learning Undiksha

2 Membuat desain
Proyek

KEGIATAN MEETING Edit

- VIRTUAL CLASS** Edit
- PENGUMUMAN** Edit

Pertemuan ini akan membahas terkait dengan Materi Kegiatan Meeting. Adapun sub materi yang akan dibahas yaitu:

1. Pengertian Meeting
2. Jenis-Jenis Meeting
3. Tujuan Meeting
4. Pelaksanaan Meeting

Silahkan Akses Konten Pembelajaran Interaktif dibawah ini Pada Pertemuan 1 untuk mempelajari materi kegiatan Meeting

Konten Pertemuan 1 Edit

PERTEMUAN 1

- Materi Meeting
- Quiz
- Diskusi

Diskusi Materi Meeting Edit

Setelah menyelesaikan pembelajaran terkait materi Kegiatan Meeting silahkan lakukan diskusi pada forum ini

Kumpulkan Nama Kelompok Edit

Silahkan kumpulkan nama-nama anggota kelompok yang telah ditentukan

+ Add an activity or resource

Dosen mengarahkan peserta didik untuk mengakses konten pembelajaran interaktif pada pertemuan 1, kemudian meminta peserta didik membentuk kelompok untuk merancang proyek dan mengumpulkan nama anggota kelompok

3 Menyusun Penjadwalan

KEGIATAN INCENTIVE TRIP Edit


PENGUMUMAN Edit

Pertemuan ini akan membahas terkait Materi Kegiatan Incentive Trip. Adapun Sub materi yang akan dibahas yaitu:

1. Incentive Trip
2. Agrowisata

Silahkan Akses Konten Pembelajaran Interaktif dibawah ini Pada Pertemuan untuk mempelajari materi Kegiatan Incentive Trip

Konten Pertemuan 2 Edit



Tugas Proyek Edit

silahkan cermati dengan baik terkait Tugas Proyek berikut dan susunlah jadwal terkait tugas proyek yang akan dibuat

DISKUSI TERKAIT TUGAS PROYEK Edit

+ Add an activity or resource

Dosen meminta peserta didik untuk membuat tugas proyek yang telah di sematkan di E-learning dan menyusun jadwal terkait tugas proyek yang akan dikerjakan

4 Memonitoring
kemajuan Proyek

+ KEGIATAN CONFERENCE Edit


+ PENGUMUMAN Edit

Pertemuan ini akan membahas terkait dengan Materi Kegiatan Conference. Adapun Sub materi yang dibahas yaitu:

1. Pengertian Conference
2. Sifat-sifat Conference
3. Pelaksana Conference

Silahkan Akses Konten Pembelajaran Interaktif di bawah ini pada Pertemuan 3 untuk mempelajari materi conference

+ Konten Pertemuan 3 Edit



+ KENDALA TUGAS PROYEK Edit

Silahkan diskusikan terkait kendala yang dialami saat mengerjakan proyek

+ Laporan Progres Edit

Silahkan Submit laporan Progres dari proyek yang dibuat

+ Add an activity or resource

Peserta didik diminta untuk
melaporkan Progres kemajuan
proyek

5 Penilaian Hasil

+ KEGIATAN EXHIBITION Edit

+ Kelas Virtual Edit


+ PENGUMUMAN Edit

Pertemuan ini akan membahas terkait Materi Kegiatan Exhibition. Adapun sub materi yang dibahas yaitu:

1. Pengertian Exhibition
2. Jenis-jenis Exhibition
3. Penyelenggaraan Exhibition

Silahkan akses konten pembelajaran interaktif dibawah ini pada pertemuan 4 untuk mempelajari materi exhibition

+ Konten Pertemuan 4 Edit



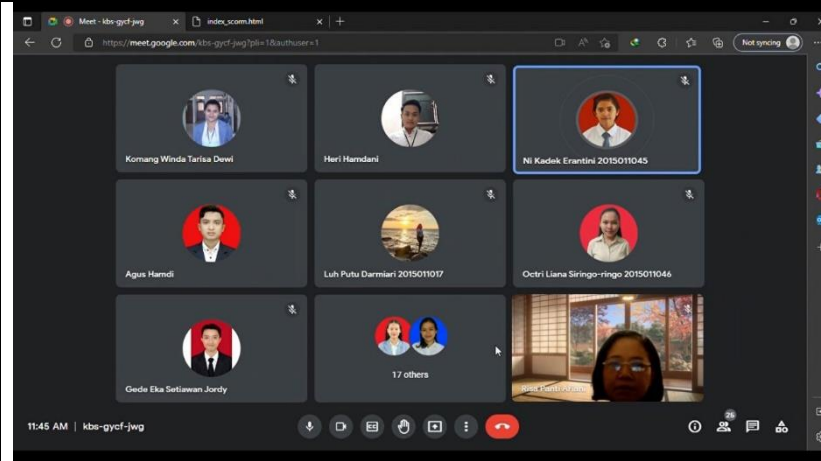
+ Tugas Proyek Edit

Silahkan Upload link drive dari tugas proyek yang telah dibuat

+ Add an activity or resource

Peserta didik diminta untuk mengumpulkan tugas proyek yang dikerjakan agar dosen dapat menilai proyek yang telah dibuat



6 Evaluasi Pengalaman





Peserta didik diminta untuk menyampaikan pengalaman saat membuat proyek, seperti kesan dan kendala yang dialami





Lampiran 8 Level Interaktivitas pada Konten Pembelajaran Interaktif

No	Level Interaktivitas	Gambar	Penjelasan
1	Navigasi Halaman		<p>Pada level interaktivitas navigasi halaman yang berupa tombol next dan back untuk maju ke halaman selanjutnya dan mundur ke halaman sebelumnya pada konten pembelajaran interaktif</p>
2	Navigasi Audio Video		<p>Pada level navigasi audio video terlihat pada video pembelajaran yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif, terdapat fitur yang dapat digunakan untuk memainkan serta mematikan video dan mengecilkan atau mengeraskan suara</p>

3	Kontrol Menu		<p>Pada level control menu yang berupa tombol yang diberikan hyperlink pada konten pembelajaran interaktif yaitu terdapat menu utama, yang dimana jika di klik akan menuju halaman yang dipilih</p>
4	Respon Feedback		<p>Pada level respon feedback pada konten pembelajaran interaktif digunakan pada bagian materi yang dimana jika salah satu tombol di pilih akan muncul pemberitahuan seperti gambar di samping</p>



5	Hyper Maps	 <p>The screenshot shows a 'MATERI' menu with four icons representing different meeting activities. Below the icons are four buttons labeled 'Pertemuan 1' through 'Pertemuan 4'. A red box highlights the first icon and the text below it: 'Pertemuan 1 berisikan materi terkait Kegiatan Meeting'.</p>	<p>Pada level hyper maps pada konten pembelajaran interaktif digunakan pada bagian menu materi yaitu ketika kita mengarahkan kursor ke gambar yang di beri hyper maps maka akan muncul tulisan atau keterangan seperti gambar disamping</p>
6	Drag and Drop	 <p>The screenshot shows a 'QUIZ' section with a crossword puzzle. The puzzle has three starting points labeled 1, 2, and 3. A red arrow points from a letter bank to the first empty cell of the horizontal word starting at point 3. The letter bank contains the following letters: M, N, I, L, E, A, U, S, H, N, T, N, A, F, N, A, I, A, L, K. Below the letter bank are two buttons: 'Ulang' (Repeat) and 'Kirim' (Submit).</p>	<p>Drag and drop terdapat pada konten pembelajaran interaktif pada bagian quiz yang dimana quiz yang digunakan pada konten pembelajaran yang dibuat berupa teka teki silang dengan mendrag abjad yang disediakan dan mendropnya pada kotak yang disediakan</p>

Lampiran 9 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Ahli Isi

**KISI-KISI DRAFT ANGKET UJI AHLI ISI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Adapun tujuan dari pembuatan angket ini yaitu untuk mengetahui kualitas dari isi materi yang ada didalam konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Aspek yang tersedia dalam angket adalah 1. Kelayakan Isi, 2. Kemutakhiran Materi, 3. Interaktivitas (Stimulus dan Respon), serta 4. Kebahasaan. Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang akan digunakan untuk uji kelakyakan yang dilakukan oleh ahli isi dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

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

(sumber : Putri et al., 2021)

Lampiran 10 Draft Angket Uji Ahli Isi

**DRAFT ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Hari, Tanggal :

Validator :

Petunjuk :

- Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai
Misalnya :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP)	√	

- Pada akhir seluruh pertanyaan akan disediakan kolom komentar serta saran
- Pada akhir pengisian angket dimohonkan untuk memberikan tanda tangan

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP)		
	Komentar/Saran :		
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran		
	Komentar/Saran :		
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran		
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
4	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.		
	Komentar/Saran :		
5	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
6	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik		
	Komentar/Saran :		
7	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif ketika ada maupun tidak ada pendidik		
	Komentar/Saran :		
8	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten Pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
9	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
10	Kesesuaian quiz dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran :		
11	Kesesuaian mengenai penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini		
	Komentar/Saran :		
12	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran		
	Komentar/Saran :		
13	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik		
	Komentar/Saran :		
14	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan Pengetahuan peserta didik		
	Komentar/Saran :		
15	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya		
	Komentar/Saran :		
16	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran :		
17	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
18	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik		
	Komentar/Saran :		
19	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar		
	Komentar/Saran :		
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi		
	Komentar/Saran :		

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)

Saran dan Komentar :

.....

.....

.....

.....
.....

Singaraja,.....

Penilai,

.....



Lampiran 11 Hasil Angket Uji Ahli Isi

1. Hasil Angket Uji Ahli Isi dengan Dr. Dra. Risa Panti Ariani Tahap 1

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Hari, Tanggal : *Selasa, 11 Oktober 2022.*

Validator : *Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si*

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai
Misalnya :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP)	√	

2. Pada akhir seluruh pertanyaan akan disediakan kolom komentar serta saran
3. Pada akhir pengisian angket dimohonkan untuk memberikan tanda tangan

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP)	√	
	Komentar/Saran : <i>sesuai dengan materi</i>		
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	√	
	Komentar/Saran : <i>sesuai dengan tujuan pembelajaran</i>		
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	√	
	Komentar/Saran : <i>Uraian materi sudah sesuai</i>		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
4	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
	Komentar/Saran : <i>Sesuai bidang ilmu yg di bahas.</i>		
5	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran : <i>Sudah sangat jelas.</i>		
6	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik	✓	
	Komentar/Saran : <i>culup menarik</i>		
7	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif ketika ada maupun tidak ada pendidik	✓	
	Komentar/Saran : <i>mudah di mengerti</i>		
8	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten Pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran : <i>sudah sesuai</i>		
9	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran : <i>Ilustrasi video sesuai</i>		
10	Kesesuaian quiz dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran : <i>sudah sesuai</i>		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran :		
11	Kesesuaian mengenai penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini	✓	
	Komentar/Saran : sudah sesuai		
12	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	✓	
	Komentar/Saran : sudah sesuai, meskipun ada yg lebih dari 5 th. lalu. ^{referensi}		
13	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik	✓	
	Komentar/Saran : perlu pembetulan		
14	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan Pengetahuan peserta didik	✓	
	Komentar/Saran : setuju		
15	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya	✓	
	Komentar/Saran : perlu tindak lanjut		
16	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	sudah baik		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran :		
17	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran : <i>sudah cukup jelas</i>		
18	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik	✓	
	Komentar/Saran : <i>mudah dimengerti</i>		
19	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	✓	
	Komentar/Saran : <i>sudah sesuai</i>		
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi	✓	
	Komentar/Saran : <i>sangat setuju</i>		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

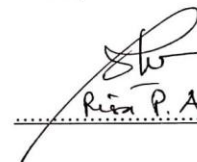
(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran dan Komentar :

.....
di revisi sesuai saran secara langsung.....
.....
.....
.....

Singaraja, 11 Oktober 2022

Penilai,


Risa P. Ariani

2. Hasil Angket Uji Ahli Isi dengan Dr. Dra. Risa Panti Ariani Tahap 2

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Hari, Tanggal : *Senin, 17 Oktober 2022*

Validator : *Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M. Si*

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai
Misalnya :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP)	√	

2. Pada akhir seluruh pertanyaan akan disediakan kolom komentar serta saran
3. Pada akhir pengisian angket dimohonkan untuk memberikan tanda tangan

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP)	/	
	Komentar/Saran :		
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	/	
	Komentar/Saran :		
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	/	
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
4	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	/	
	Komentar/Saran :		
5	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	/	
	Komentar/Saran :		
6	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik	/	
	Komentar/Saran :		
7	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif ketika ada maupun tidak ada pendidik	/	
	Komentar/Saran :		
8	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten Pembelajaran interaktif	/	
	Komentar/Saran :		
9	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	/	
	Komentar/Saran :		
10	Kesesuaian quiz dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	/	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran :		
11	Kesesuaian mengenai penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini	/	
	Komentar/Saran :		
12	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	/	
	Komentar/Saran :		
13	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik	/	
	Komentar/Saran :		
14	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan Pengetahuan peserta didik	/	
	Komentar/Saran :		
15	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya	/	
	Komentar/Saran :		
16	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	/	

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran :		
17	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	/	
	Komentar/Saran :		
18	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik	/	
	Komentar/Saran :		
19	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	/	
	Komentar/Saran :		
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi	/	
	Komentar/Saran :		

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)

Saran dan Komentar :

.....

.....

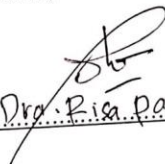
.....

.....

.....

Singaraja, 17 Oktober 2022

Penilai,


(Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si)

3. Hasil Angket Uji Ahli Isi dengan Made Riki Ponga Kusyanda, S.Tr.Par.,M.Par
Tahap 1

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Hari, Tanggal : Kamis, 13 Oktober 2022
Validator : Made Riki Ponga Kusyanda, S.Tr.Par.,M.Par.

Petunjuk :

- Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai
Misalnya :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP)	√	

- Pada akhir seluruh pertanyaan akan disediakan kolom komentar serta saran
- Pada akhir pengisian angket dimohonkan untuk memberikan tanda tangan

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP)	√	
	Komentar/Saran : -		
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	√	
	Komentar/Saran : -		
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	√	
	Komentar/Saran : -		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
4	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	√	
Komentar/Saran : Tambahkan referensi sesuai dengan kebutuhan konten pembelajaran MICE			
5	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
Komentar/Saran : -			
6	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik	√	
Komentar/Saran : Pada saat opening tidak ada voice over , jadi agak kurang maksimal			
7	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif ketika ada maupun tidak ada pendidik	√	
Komentar/Saran : -			
8	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten Pembelajaran interaktif	√	
Komentar/Saran : -			
9	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
Komentar/Saran : -			
10	Kesesuaian quiz dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	



No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran : -		
11	Kesesuaian mengenai penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini	√	
	Komentar/Saran : -		
12	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	√	
	Komentar/Saran : Tambahkan lagi materi dari referensi tambahan lain terkait MICE dan masih sangat bisa di eksplor lagi		
13	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik	√	
	Komentar/Saran : Beberapa materi memerlukan dubbing tambahan sehingga penyampaian materi lebih jelas		
14	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat unruk menambah wawasan Pengetahuan peserta didik	√	
	Komentar/Saran : -		
15	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya	√	
	Komentar/Saran : -		
16	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	√	



No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran : Untuk deskripsi tulisan sedikit agak monoton dari font dan size nya		
17	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Komentar/Saran : Beberapa hal masih terlihat tidak menyaru atau butuh penjelasan tambahan , apa hubungan MICE dengan agrowisata (pisang dan singkong)		
18	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif yang mudah dimengerti oleh peserta didik	√	
	Komentar/Saran :		
19	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	√	
	Komentar/Saran : -		
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi	√	
	Komentar/Saran : -		



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)

Saran dan Komentar :

Media pembelajaran mata kuliah MICE sudah interaktif, namun diperlukan beberapa contoh-contoh untuk menunjang pemahaman MICE , seperti memberikan coth yang related seperti penyelenggaraan G20 di Bali sebagai bentuk atau contoh penyelenggaraan MICE.

Singaraja, 13 Oktober 2022

Penilai,



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



4. Hasil Angket Uji Ahli Isi dengan Made Riki Ponga Kusyanda, S.Tr.Par.,M.Par Tahap 2

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Hari, Tanggal : Selasa, 18 Oktober 2022

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

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai Misalnya :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP)	√	

2. Pada akhir seluruh pertanyaan akan disediakan kolom komentar serta saran
3. Pada akhir pengisian angket dimohonkan untuk memberikan tanda tangan

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan Capaian Pembelajaran (CP)	√	
	Komentar/Saran : -		
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	√	
	Komentar/Saran : -		
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	√	
	Komentar/Saran : -		



No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
4	Referensi materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	√	
	Komentar/Saran : Tambahkan referensi sesuai dengan kebutuhan konten pembelajaran MICE		
5	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Komentar/Saran : -		
6	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik	√	
	Komentar/Saran : Pada saat opening tidak ada voice over . jadi agak kurang maksimal		
7	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran interaktif ketika ada maupun tidak ada pendidik	√	
	Komentar/Saran : -		
8	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten Pembelajaran interaktif	√	
	Komentar/Saran : -		
9	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Komentar/Saran : -		



10	Kesesuaian quiz dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran : -		
11	Kesesuaian mengenai penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini	√	
	Komentar/Saran : -		
12	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	√	
	Komentar/Saran : Tambahkan lagi materi dari referensi tambahan lain terkait MICE dan masih sangat bisa di eksplor lagi		
13	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik	√	
	Komentar/Saran : Beberapa materi memerlukan dubbing tambahan sehingga penyampaian materi lebih jelas		
14	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif bermanfaat untuk menambah wawasan Pengetahuan peserta didik	√	
	Komentar/Saran : -		
15	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya	√	

	Komentar/Saran :		
	-		
16	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	√	
No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran :		
	Untuk deskripsi tulisan sedikit agak monoton dari font dan size nya		
17	Kejelasan informasi yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Komentar/Saran :		
	Beberapa hal masih terlihat tidak menyatu atau butuh penjelasan tambahan , apa hubungan MICE dengan agrowisata (pisang dan singkong)		
18	Penggunaan bahasa dalam konten pembelajaran interaktif yang dimengerti oleh peserta didik	√	mudah
	Komentar/Saran :		
19	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	√	
	Komentar/Saran :		
	-		
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi	√	
	Komentar/Saran :		
	-		

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/Tu) Saran dan Komentar :

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

Singaraja, 18 Oktober 2022

Penilai,



Made Riki Ponga Kusyanda, S.Tr.Psr.,M.Psr.



Lampiran 12 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Ahli Media

**KISI-KISI DRAFT ANGKET UJI AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Adapun tujuan dari pembuatan angket ini yaitu untuk mengetahui kualitas konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan serta mengukur ketepatan pendekatan yang digunakan. . Aspek yang tersedia dalam angket adalah 1. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif, 2. Interaktivitas, 3. Model Pembelajaran serta 4. Evaluasi. Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang akan digunakan untuk uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan desain dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

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

(sumber : Putri et al., 2021)

Lampiran 13 Draft Angket Uji Ahli Media

**DRAFT ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Hari, Tanggal :

Validator :

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

Misalnya :

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

2. Pada akhir seluruh pertanyaan akan disediakan kolom komentar serta saran
3. Pada akhir pengisian angket dimohonkan untuk memberikan tanda tangan

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
2	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran :		
4	Keseserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
5	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran Interaktif		
	Komentar/Saran :		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran Interaktif		
	Komentar/Saran :		
8	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik		
	Komentar/Saran :		
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
	Komentar/Saran :		
11	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
14	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
15	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik		
	Komentar/Saran :		
16	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna		
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif		
	Komentar/Saran :		
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran		
	Komentar/Saran :		
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran		
	Komentar/Saran :		
20	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar		
	Komentar/Saran :		

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)

Saran dan Komentar :

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai,

.....



Lampiran 14 Hasil Angket Uji Ahli Media

1. Hasil Uji Ahli Media dengan Bapak I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd Tahap 1

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH MANAJEMEN KONVENSI

Hari, Tanggal : 2 ~~Oktober~~ ^{Nopember} 2020

Validator : I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.

Petunjuk :

- Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

Misalnya :

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

- Pada akhir seluruh pertanyaan akan disediakan kolom komentar serta saran
- Pada akhir pengisian angket dimohonkan untuk memberikan tanda tangan

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Ketepatan pemilihan jenis font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		√
	Komentar/Saran : <i>Perlu konsisten</i>		
2	Ketepatan pemilihan ukuran font yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		√
	Komentar/Saran :		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
4	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif		✓
	Komentar/Saran :		
5	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran Interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran Interaktif		✓
	Komentar/Saran :		
8	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	✓	
	Komentar/Saran :		
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif		✓
	Komentar/Saran :		
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		✓
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
11	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif		✓
	Komentar/Saran :		
14	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
15	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik		✓
	Komentar/Saran :		
16	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓	
	Komentar/Saran :		
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif		✓
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
Komentar/Saran :			
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
Komentar/Saran :			
20	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
Komentar/Saran :			

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)

Saran dan Komentar :

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

Singaraja, 02/10/2022

Penilai,



Nyeman Indhi Wiradika, M.Pd

2. Hasil Uji Ahli Media dengan Bapak I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd Tahap 2

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Hari, Tanggal : 23 November 2022

Validator : I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.

Petunjuk :

- Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

Misalnya :

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

- Pada akhir seluruh pertanyaan akan disediakan kolom komentar serta saran
- Pada akhir pengisian angket dimohonkan untuk memberikan tanda tangan

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

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
4	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
5	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran Interaktif		✓
	Komentar/Saran : Spasi dalam teks pada tampilan hasil		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran Interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
8	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	✓	
	Komentar/Saran :		
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
11	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran : <i>Perlu dibuat subtitle</i>		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
14	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
15	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓	
	Komentar/Saran :		
16	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓	
	Komentar/Saran :		
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
	Komentar Saran :		
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
	Komentar Saran :		
20	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
	Komentar Saran :		

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)

Saran dan Komentar :

.....

.....

.....

.....


.....

.....

.....

Singaraja, 23 November 2022

Penilai,



Nyoman Indhi Wiradika, Mpd.

3. Hasil Uji Ahli Media dengan Bapak I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd Tahap 3

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Hari, Tanggal : Kamis, 24 November 2022.

Validator : I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

Misalnya :

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

2. Pada akhir seluruh pertanyaan akan disediakan kolom komentar serta saran
3. Pada akhir pengisian angket dimohonkan untuk memberikan tanda tangan

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

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
4	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
5	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran Interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran Interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
8	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	✓	
	Komentar/Saran :		
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
11	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
14	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
15	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓	
	Komentar/Saran :		
16	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓	
	Komentar/Saran :		
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
	Komentar/Saran :		
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
	Komentar/Saran :		
20	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
	Komentar/Saran :		

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)

Saran dan Komentar :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 2A/11/2022

Penilai,



I. Nyoman Irdhi Wiradika, M Pd

4. Hasil Uji Ahli Media dengan Bapak I Ketut Andika Pradnyan, S.Pd.,M.Pd Tahap 1

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Hari, Tanggal : 02 November 2022

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

Petunjuk :

- Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

Misalnya :

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

- Pada akhir seluruh pertanyaan akan disediakan kolom komentar serta saran
- Pada akhir pengisian angket dimohonkan untuk memberikan tanda tangan

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

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
4	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif		✓
	Komentar/Saran :		
5	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran Interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran Interaktif		✓
	Komentar/Saran :		
8	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	✓	
	Komentar/Saran :		
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif		✓
	Komentar/Saran :		
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
11	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		✓
	Komentar/Saran :		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
14	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
15	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓	
	Komentar/Saran :		
16	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna		✓
	Komentar/Saran :		
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
Komentar/Saran :			
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
Komentar/Saran :			
20	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
Komentar/Saran :			

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)

Saran dan Komentar :

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

Singaraja, ¹November ~~2~~ ~~2022~~ 2022

Penilai,

I. Ketut Andita Pradnyana, S.Pd., M.Pd

5. Hasil Uji Ahli Media dengan Bapak I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd.,M.Pd Tahap

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Hari, Tanggal : 23 November 2022

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

Petunjuk :

- Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai

Misalnya :

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

- Pada akhir seluruh pertanyaan akan disediakan kolom komentar serta saran
- Pada akhir pengisian angket dimohonkan untuk memberikan tanda tangan

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

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
4	Keserasian warna pada teks dengan background dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
5	Ketepatan pengetikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
6	Ketepatan penggunaan spasi dalam konten pembelajaran Interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
7	Kerapian penyusunan tampilan pada konten pembelajaran Interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
8	Komposisi pada konten pembelajaran interaktif sudah menarik	✓	
	Komentar/Saran :		
9	Ketepatan penempatan tata letak icon pada konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
10	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
11	Kualitas video yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
12	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
13	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
14	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		
15	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓	
	Komentar/Saran :		
16	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓	
	Komentar/Saran :		
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
	Komentar/Saran :		

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
Komentar/Saran :			
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
Komentar/Saran :			
20	Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
Komentar/Saran :			

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)

Saran dan Komentar :

.....

.....

.....

.....

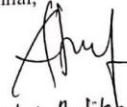
.....

.....

.....

Singaraja, 23 November 2022

Penilai,


I. Ketut Andika Pradiyana, Spd., MEd

Lampiran 15 Kisi-Kisi draft Angket Uji Perorangan

**KISI-KISI DRAFT ANGKET UJI PERORANGAN
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Adapun tujuan dari pembuatan angket ini yaitu untuk mendapatkan masukan mengenai kesalahan dalam konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan serta mendapatkan petunjuk awal terkait daya guna produk. Aspek yang tersedia dalam angket adalah 1. Penyajian Materi, 2. Interaktivitas, 3. Tampilan serta 4. Pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang akan digunakan untuk uji coba perorangan dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

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

(sumber : Putri et al., 2021)

Lampiran 16 Draft Angket Uji Perorangan

**DRAFT ANGKET UJI COBA PERORANGAN
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

A. Pengantar

Pernyataan dibawah ini adalah gambaran dari respon peserta didik untuk uji coba perorangan pada konten pembelajaran interaktif berbasis model *Project Based Learning* pada mata kuliah manajemen konvensi di program studi PKK

Data yang diisi tidak mempengaruhi prestasi belajar dar peserta didik. Maka dari itu, diharapkan agar peserta didik membaca setiap butir pernyataan dengam seksama dan mengisi pilihan dengan jujur.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda (√) pada jawanam yang dianggap paling seusai
2. Berikut adalah keterangan dari pernyataan :
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - KS = Kurang Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik					
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik					
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
5	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					
6	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran					
7	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri					
8	Isi materi sangat lengkap					
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna					
10	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>e-book</i> dan buku cetak					
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					
12	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran					
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran					
14	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata kuliah manajemen konvensi diterapkan lebih lanjut					
15	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					

Saran dan Komentar :

.....
.....

Singaraja,.....

Responden,

.....



Lampiran 17 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

Pertanyaan Jawaban **3** Setelan

Jawaban tidak dapat diedit

ANGKET UJI COBA PERORANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH MANAJEMEN KONVENSI

Silahkan lengkapi data diri dibawah ini

* Wajib

Nama *

Karman Yusuf

NIM *

1915011009

ANGKET UJI COBA PERORANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH MANAJEMEN KONVENSI

Silahkan pilih jawaban berdasarkan pendapat anda

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

	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

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

	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

3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu *

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

	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

4. Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan 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

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

	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

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

8. Isi materi sangat lengkap *

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

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

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

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

Sangat Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju

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

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

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

Sangat Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Tidak Setuju

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

Pertanyaan Jawaban **3** Setelan

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

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

1 2 3 4 5

Sangat Setuju 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 mata kuliah manajemen konvensi 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

Saran dan Komentari *

konten pembelajaran begitu menarik karena banyak berisi video dan gambar

27/12/22 07:23 dikirimkan

No	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik	5	5	4
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami	5	4	5
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik	4	5	4
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	4	5
(-)5	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	5	4
6	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran	5	4	4
7	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri	4	5	4
8	Isi materi sangat lengkap	5	4	5
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> dan buku cetak	4	5	5
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	4	5
(-)12	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	4	5	5
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	5	5	4
14	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata kuliah manajemen konvensi diterapkan lebih lanjut	5	4	5
(-)15	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	5	5
Jumlah Skor Responden		68	68	69
Jumlah Seluruh item angket x bobot tertinggi		75		
Jumlah Seluruh item angket x bobot terendah		15		
Persentase per-subjek(%)		91%	91%	92%
Persentase keseluruhan subjek(%)		91%		
Kriteria keseluruhan		Sangat Valid		

Lampiran 18 Kisi-Kisi draft Angket Uji Kelompok Kecil

**KISI-KISI DRAFT ANGKET UJI KELOMPOK KECIL
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Adapun tujuan dari pembuatan angket ini yaitu untuk melakukan uji coba terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan kepada calon pengguna. Aspek yang tersedia dalam angket adalah 1. Penyajian Materi, 2. Interaktivitas, 3. Tampilan serta 4. Pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang akan digunakan untuk uji coba kelompok kecil dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

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

(sumber : Putri et al., 2021)

Lampiran 19 Draft Angket Uji Kelompok Kecil

**DRAFT ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

A. Pengantar

Pernyataan dibawah ini adalah gambaran dari respon peserta didik untuk uji coba kelompok kecil pada konten pembelajaran interaktif berbasis model *Project Based Learning* pada mata kuliah manajemen konvensi di Program studi PKK.

Data yang diisi tidak mempengaruhi prestasi belajar dar peserta didik. Maka dari itu, diharapkan agar peserta didik membaca setiap butir pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan jujur.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai
2. Berikut adalah keterangan dari pernyataan :
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - KS = Kurang Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik					
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik					

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					
5	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					
6	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran					
7	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri					
8	Isi materi sangat lengkap					
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna					
10	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>e-book</i>					
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					
12	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran					
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran					
14	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata kuliah manajemen konvensi diterapkan lebih lanjut					

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
15	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					

Saran dan Komentar :

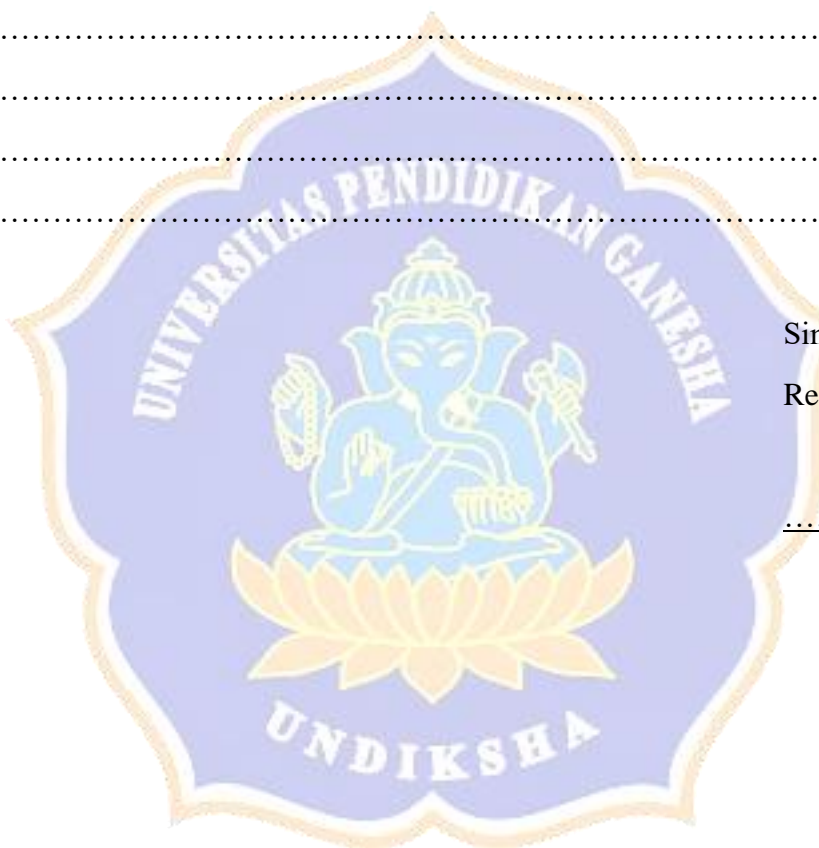
.....

.....

.....

.....

.....



Singaraja,.....

Responden,

.....

Lampiran 20 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Pertanyaan Jawaban **10** Setoran

Silahkan pilih jawaban berdasarkan pendapat anda

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 Tidak Setuju Sangat Setuju

Pertanyaan Jawaban 10 Setoran

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 checked="" 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 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

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

	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

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

	1	2	3	4	5	
--	---	---	---	---	---	--

Pertanyaan Jawaban 10 Setelan

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

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

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

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat 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 mata kuliah manajemen konvensi 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 Tidak Setuju Sangat Setuju

Saran dan Komentar *

tdk ada

No	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4
(-)5	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4
6	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5
7	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5
8	Isi materi sangat lengkap	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5
(-)10	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>e-book</i> dan buku cetak	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5
(-)12	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5
14	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata kuliah manajemen konvensi diterapkan lebih lanjut	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4
(-)15	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5
Jumlah Skor Responden		68	70	65	65	72	68	69	69	68	67
Jumlah Seluruh item angket x bobot tertinggi		75									
Jumlah Seluruh item angket x bobot terendah		15									
Persentase per-subjek(%)		91%	93%	87%	87%	96%	91%	92%	92%	91%	89%
Persentase keseluruhan subjek(%)		91%									
Kriteria keseluruhan		Sangat Valid									



Lampiran 21 Kisi-Kisi draft Angket Uji Lapangan

**KISI-KISI DRAFT ANGKET UJI LAPANGAN
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Adapun tujuan dari pembuatan angket ini yaitu untuk mengetahui respon atau tanggapan dari peserta didik mengenai konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Aspek yang tersedia dalam angket adalah 1. Penyajian Materi, 2. Interaktivitas, 3. Tampilan serta 4. Pembelajaran. Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang akan digunakan untuk uji coba lapangan dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

No	Komponen	Indikator	No Butir Soal
1	Penyajian Materi	Urutan penyajian	2
		Pemberian informasi	15
		Kelengkapan inform	8
2	Interaktivitas	Mudah digunakan	4, 5
		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 untuk digunakan	14

(sumber : Putri et al., 2021)

Lampiran 22 Draft Angket Uji Lapangan

**DRAFT ANGKET UJI COBA LAPANGAN
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSII**

A. Pengantar

Pernyataan dibawah ini adalah gambaran dari respon peserta didik untuk uji coba lapangan pada konten pembelajaran interaktif berbasis model *Project Based Learning* pada mata kuliah manajemen konvensi di program studi PKK.

Data yang diisi tidak mempengaruhi prestasi belajar dar peserta didik. Maka dari itu, diharapkan agar peserta didik membaca setiap butir pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan jujur.

B. Petunjuk

1. Berilah tanda (√) pada jawanam yang dianggap paling sesuai
2. Berikut adalah keterangan dari pernyataan :
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - KS = Kurang Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menarik					
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia disusun secara terstruktur sehingga mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia mampu menarik minat belajar peserta didik					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
4	Pengguna dengan mudah berinteraksi saat menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					
5	Saya mengalami kesulitan saat proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					
6	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran					
7	Menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya dapat belajar secara mandiri					
8	Isi materi sangat lengkap					
9	Fitur-fitur yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengguna					
10	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>e-book</i>					
11	Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					
12	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran					
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran					
14	Saya setuju apabila konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata kuliah manajemen konvensi diterapkan lebih lanjut					
15	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					

Saran dan Komentar :

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Responden,

.....



Lampiran 23 Hasil Angket Uji Coba Lapangan

Pertanyaan Jawaban 13 Setelan

MANAJEMEN KOMUNIKASI

Silahkan pilih jawaban berdasarkan pendapat anda

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 Tidak Setuju Sangat Setuju

Pertanyaan Jawaban 15 Setelan

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 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 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju
10. Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan e-book *	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
11. Saya dapat melihat perolehan nilai dalam konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia *	1	2	3	4	5	

Pertanyaan Jawaban 13 Setelan

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

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

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

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat 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 mata kuliah manajemen konvensi 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 Tidak Setuju Sangat Setuju

Saran dan Komentar *

.....

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



Lampiran 24 Soal Pretest dan Posttest

Soal Pretest dan Posttest

Soal Pretest

1. Berikut ini yang bukan merupakan industry MICE adalah...
 - a. Perjalanan
 - b. Rapat
 - c. Pertemuan
 - d. Konvensi
 - e. **Konferensi pers**
2. Yang tidak termasuk dalam salah satu contoh dari Exhibition adalah...
 - a) Bazaar
 - b) Pameran
 - c) Kompetisi
 - d) **Gathering**
 - e) Workshop
3. MICE merupakan kependekan dari Meeting, incentive, conference dan exhibition. Ciri-ciri dari kegiatan MICE yang termasuk kedalam ciri-ciri suatu conference adalah.....
 - a) Merupakan kegiatan rapat atau pertemuan untuk berunding atau bertukar pendapat mengenai suatu kegiatan yang akan dilaksanakan
 - b) **Merupakan kegiatan rapat atau pertemuan untuk berunding atau bertukar pendapat mengenai suatu masalah yang dihadapi bersama, untuk menghasilkan solusi.**
 - c) Merupakan kegiatan rapat atau pertemuan untuk mengembangkan suatu usaha

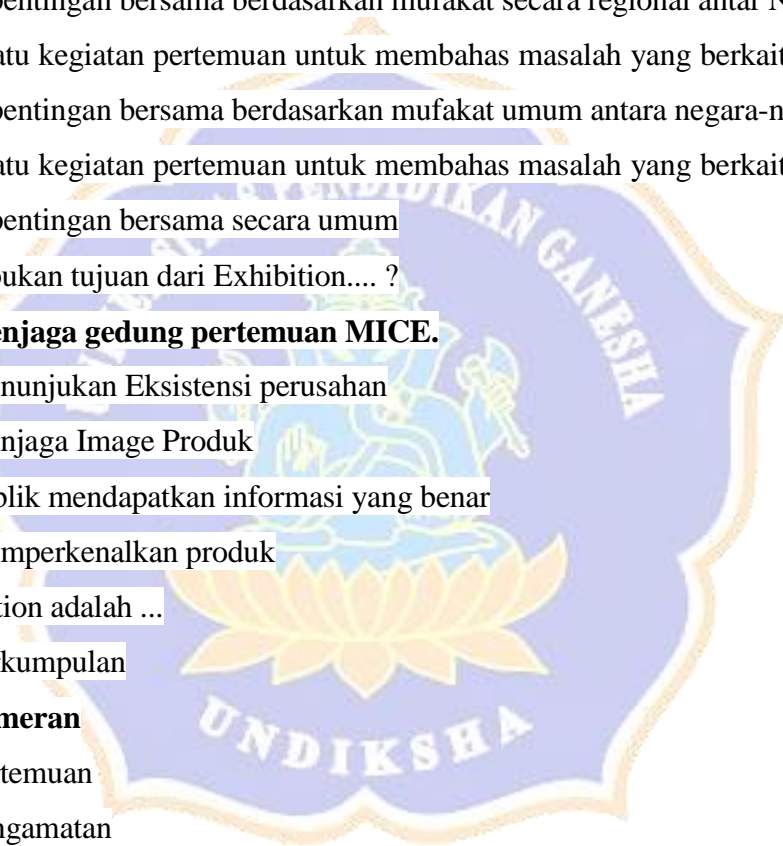
- d) Merupakan kegiatan rapat atau pertemuan untuk berunding atau bertukar pendapat mengenai suatu kegiatan dengan tujuan memberikan pelayanan maksimal
- e) Merupakan kegiatan pertemuan atau persidangan yang diselenggarakan oleh kelompok orang yang tergabung dalam asosiasi, perkumpulan dengan tujuan mengembangkan profesionalisme
4. Sekelompok ibu-ibu berkumpul dilingkungan RT nya, mereka membicarakan bagaimana untuk mengadakan acara penyuluhan dan berbagai informasi dengan ibu-ibu mengenai kesehatan lingkungan, pos yandu dan kegiatan lainnya. Acara tersebut akan dilakukan setiap sebulan sekali. Termasuk kedalam apakah kegiatan yang dilakukan oleh ibu-ibu tersebut...
- a) Exhibition
- b) Meeting pemberian informasi**
- c) Meeting pengambilan keputusan
- d) Konferensi
- e) Incentive
5. Setiap akhir tahun, beberapa SMK melakukan kegiatan pentas seni diikuti dengan bazaar sembako murah, termasuk kedalam event apakah yang dilakukan SMK tersebut....
- a) Meeting
- b) Incentive
- c) Conference
- d) Exhibition**
- e) Konvensi
6. Tenaga kerja dalam MICE merupakan tenaga kerja yang pekerjaannya terkait secara langsung dan tidak langsung dalam MICE. Tenaga kerja yang merupakan penyelenggara konvensi disebut....
- a) Professional Convention Organizing (PCO)**
- b) Event Organizer (EO)
- c) Organizing Committee (OC)

- d) Steering Comitte (SC)
 - e) Convention Beurau (CB)
7. Perusahaan yang menyediakan/melengkapi/membuat stan (booth) yang dibutuhkan peserta pameran dalam MICE adalah perusahaan.....
- a) Biro perjalanan
 - b) Perusahaan transportasi udara
 - c) Meeting planner
 - d) Event organizer
 - e) **Penyedia perancang pameran**
8. Contoh konvensi/konferensi yang pernah terselenggara di Indonesia adalah
- a) **KTT G20 di Bali**
 - b) Asian Games
 - c) IMF-World Bank
 - d) Pameran MICE ASEAN
 - e) Jakarta internasional java jazz
9. Berikut yang merupakan jenis pameran berdasarkan waktu penyelenggaraan yaitu...
- a) **Permanen**
 - b) Heterogen
 - c) Homogen
 - d) Perorangan
 - e) Kelompok
10. Konvensi yang melibatkan peserta dan penyelenggaraan pada skala nasional merupakan sifat konvensi apakah
- a) Konvensi local
 - b) Konvensi daerah
 - c) **Konvensi nasional**
 - d) Konvensi internasional
 - e) Konvensi Regional



Soal Posttest

1. Kepanjangan dari MICE.....
 - a. **Meeting, Incentive, Conference, Exhibition**
 - b. Meting, Insentive, Conferense, Exhibition
 - c. Meeting, Incentive, Conference, Ekhibition
 - d. Meeting, Incentife, Converence, Exhibition
 - e. Meeting, insentife, cinference, Exhibition
2. Meeting adalah....
 - a. **Rapat, pertemuan atau persidangan**
 - b. Rapat, kelompok atau persidangan
 - c. Rapat, pertemuan atau perkumpulan
 - d. Rapat, kelompok atau organisasi
 - e. Rapat perkumpulan atau persidangan
3. Incentive adalah
 - a. Suatu kegiatan perjalanan yang diselenggarakan oleh suatu perusahaan untuk para stakeholder dan mitra usaha sebagai imbalan penghargaan dalam perusahaan
 - b. Suatu kegiatan perjalanan yang diselenggarakan oleh suatu perusahaan untuk para karyawan dan mitra usaha sebagai imbalan penghargaan dalam perusahaan
 - c. Suatu kegiatan perjalanan kewirausahaan yang diselenggarakan oleh suatu perusahaan untuk para karyawan dan mitra usaha sebagai imbalan penghargaan dalam perusahaan
 - d. **Suatu kegiatan perjalanan yang diselenggarakan oleh suatu perusahaan untuk para Tamu dan mitra usaha sebagai imbalan penghargaan dalam perusahaan**
 - e. Suatu kegiatan perjalanan yang diselenggarakan oleh perusahaan untuk para tamu dan mitra usaha sebagai hadiah dari perusahaan

4. Conference adalah....
 - a. Suatu kegiatan pertemuan untuk membahas masalah yang berkaitan dengan kepentingan bersama berdasarkan mufakat secara global antar Negara
 - b. Suatu kegiatan pertemuan untuk membahas masalah yang berkaitan dengan kepentingan bersama antar negara-negara**
 - c. Suatu kegiatan pertemuan untuk membahas masalah yang berkaitan dengan kepentingan bersama berdasarkan mufakat secara regional antar Negara
 - d. Suatu kegiatan pertemuan untuk membahas masalah yang berkaitan dengan kepentingan bersama berdasarkan mufakat umum antara negara-negara
 - e. Suatu kegiatan pertemuan untuk membahas masalah yang berkaitan dengan kepentingan bersama secara umum
 5. Yang bukan tujuan dari Exhibition.... ?
 - a. Menjaga gedung pertemuan MICE.**
 - b. Menunjukkan Eksistensi perusahaan
 - c. Menjaga Image Produk
 - d. Publik mendapatkan informasi yang benar
 - e. Memperkenalkan produk
 6. Exhibition adalah ...
 - a. Perkumpulan
 - b. Pameran**
 - c. Pertemuan
 - d. Pengamatan
 - e. Organisasi
 7. Kepanjangan dari PCO adalah ...
 - a. Professional convention organizer**
 - b. Profesi exhibition organizers
 - c. Professional exhibition organizers
 - d. Professional confension organizer
 - e. Professional converence organizer
- 

8. Conference atau konvensi biasanya diadakan oleh sekelompok orang , seperti :
 - a. Guru, kepala kantor
 - b. Karyawan, pelajar
 - c. Ibu rumah tangga, mahasiswa
 - d. Negarawan , Usahawan**
 - e. Siswa, guru dan staff
9. Penyelenggara pagelaran music dinamakan...
 - a. Wedding event
 - b. Organizer Event
 - c. Impressario
 - d. Music Organizer**
 - e. Event organizer
10. EO adalah...
 - a. Event Organiser
 - b. Event Organization
 - c. Event Organizer**
 - d. Event Organization
 - e. Event organization



Lampiran 25 Kisi-Kisi draft Angket Uji Respon Pendidik

**KISI-KISI DRAFT ANGKET UJI RESPON PENDIDIK
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Adapun tujuan dari pembuatan angket ini yaitu untuk mengetahui respon dari pendidik terkait konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang akan digunakan untuk uji respon pendidik dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

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

(sumber : Putri et al., 2021)



Lampiran 26 Draft Angket Uji Respon Pendidik

**DRAFT ANGKET UJI RESPON PENDIDIK
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

A. Pengantar

Pernyataan dibawah ini adalah gambaran dari respon pendidik pada konten pembelajaran interaktif berbasis model *Project Based Learning* pada mata kuliah manajemen konvensi di program studi PKK

B. Petunjuk

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai
2. Berikut adalah keterangan dari pernyataan :
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - KS = Kurang Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi manajemen konvensi					
2	Konten pembelajaran interaktif memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran					
3	Saya merasa kurang senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi manajemen konvensi 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					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran					
6	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku/ <i>e-book</i> 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 kuliah manajemen konvensi					
9	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah manajemen konvensi membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri					
10	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik					

Saran dan Komentar :

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Responden,

Lampiran 27 Hasil Uji Respon Pendidik

**ANGKET UJI RESPON PENDIDIK
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

A. Pengantar

Pernyataan dibawah ini adalah gambaran dari respon pendidik pada konten pembelajaran interaktif berbasis model *Project Based Learning* pada mata kuliah manajemen konvensi di program studi PKK Undiksha

B. Petunjuk

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai
2. Berikut adalah keterangan dari pernyataan :

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

C. Pernyataan Respon Pendidik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi manajemen konvensi	√				
2	Konten pembelajaran interaktif memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran		√			
3	Saya merasa kurang senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi manajemen konvensi 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 <i>e-book</i> dibandingkan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					√
7	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan					√

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
8	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah manajemen konvensi				√	
9	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah manajemen konvensi membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri		√			
10	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	√				

Saran dan Komentar :

Konten Pembelajaran Interaktif ini sangat membantu dalam mengajar karena dapat terdapat banyak visualisasi yang menarik sehingga peserta didik menjadi focus dan termotivasi saat belajar

Singaraja, 30/11/2022

Responden,



Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si



No	Pertanyaan	Skor
		1
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi manajemen konvensi	5
2	Konten pembelajaran interaktif memiliki alur yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran	4
(-) 3	Saya merasa kurang senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi manajemen konvensi karena pemaparan materinya yang tidak terstruktur	5
4	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam mengajar karena berisikan gambar, video animasi, dan quiz	4
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran	4
(-) 6	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku/ <i>e-book</i> dibandingkan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	5
(-) 7	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	5
(-) 8	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah manajemen konvensi	4
9	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah manajemen konvensi membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	4
10	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	5
Jumlah Skor Per-responden		45
Jumlah Skor tertinggi x jumlah butir		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
Sdi		6,666666667
\bar{x}		4,5
Kriteria		Sangat Praktis

Lampiran 28 Kisi-Kisi draft Angket Uji Respon Peserta Didik

**KISI-KISI DRAFT ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

Adapun tujuan dari pembuatan angket ini yaitu untuk mengetahui respon dari peserta didik terkait konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan Berikut merupakan kisi-kisi instrument yang akan digunakan untuk uji respon pendidik dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

No	Komponen	Indikator	No Butir 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 : Putri et al., 2021)

Lampiran 29 Draft Angket Uji Respon Peserta Didik

**DRAFT ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
KULIAH MANAJEMEN KONVENSI**

A. Pengantar

Pernyataan dibawah ini adalah gambaran dari respon peserta didik pada konten pembelajaran interaktif berbasis model *Project Based Learning* pada mata kuliah manajemen konvensi di program studi PKK

B. Petunjuk

1. Berilah tanda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai
2. Berikut adalah keterangan dari pernyataan :
 - S = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - KS = Kurang Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

C. Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	SS	S	TS	STS
1	Tampilan pada konten pembelajaran interaktif sangat menarik					
2	Saya tertarik apabila kegiatan pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif					
3	Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami					
4	Saya mengalami kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif					
5	Saya merasa tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terstruktur					
6	Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	SS	S	TS	STS
7	Dengan penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran					
8	Soal yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pelajaran					
9	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran					
10	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif dapat menambah kemandirian saya dalam proses pembelajaran					
11	Saya dapat menambah pengetahuan ketika proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif					
12	Saya tidak mampu mengikuti proses pembelajaran apabila menggunakan konten pembelajaran interaktif					
13	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran					
14	Video pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif dikemas sangat menarik					
15	Materi pelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif kurang lengkap					

Saran dan Komentar :

.....
.....

Singaraja,.....

Responden,

.....



Lampiran 30 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Pertanyaan Jawaban **13** Setelan

ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH MANAJEMEN KONVENSI

Jawablah pertanyaan dibawah ini menurut pendapat anda

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

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

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

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

Pertanyaan Jawaban 15 Setelan

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

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

	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

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

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

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

	1	2	3	4	5	
--	---	---	---	---	---	--

Pertanyaan Jawaban  Setoran

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

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

13. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya menjadi lebih antusias 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. Video pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif dikemas sangat menarik *						
	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

15. Materi pelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif kurang 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

Saran dan Komentar *						
Tidak ada						

No	Pertanyaan	Skor														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Tampilan pada konten pembelajaran interaktif sangat menarik	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5
2	Saya tertarik apabila kegiatan pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5
3	Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4
(-) 4	Saya mengalami kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4
(-) 5	Saya merasa tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terstruktur	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4
6	Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5
(-) 7	Dengan penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran	3	4	5	4	5	3	3	3	4	5	5	5	4	5	3
(-) 8	Soal yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pelajaran	4	3	5	4	3	5	5	5	4	3	3	4	4	5	5
9	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4
10	Dengan adanya konten pembelajaran interaktif dapat menambah kemandirian saya dalam proses pembelajaran	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5
11	Saya dapat menambah pengetahuan ketika proses pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4
(-) 12	Saya tidak mampu mengikuti proses pembelajaran apabila menggunakan konten pembelajaran interaktif	3	4	4	3	3	5	4	4	5	3	4	4	4	3	5
13	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4
14	Video pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif dikemas sangat menarik	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5
(-) 15	Materi pelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif kurang lengkap	5	4	3	3	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	3
Jumlah Skor Per-responden		64	66	65	63	64	66	62	69	67	61	67	66	64	64	65
Jumlah Skor tertinggi x jumlah butir		75														
Jumlah skor terendah ideal		15														
Mi		45														
Sdi		10														
\bar{x}		64,8666667														
Kriteria		Sangat Praktis														

Lampiran 31 Dokumentasi

1. Observasi dengan dosen pengampu mata kuliah manajemen konvensi



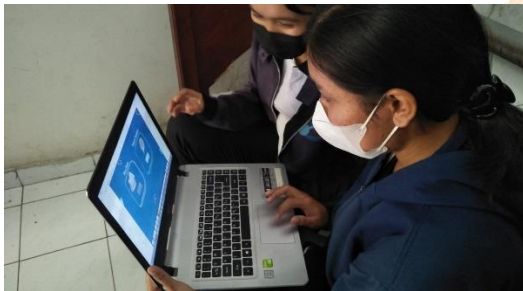
2. Uji Ahli Isi



3. Uji Ahli Media



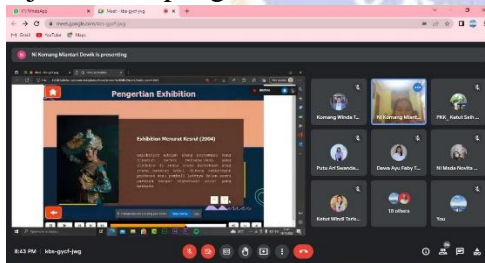
4. Uji Coba Perorangan



5. Uji Coba Kelompok Kecil



6. Uji Coba Lapangan



7. Implementasi dalam E-learning Undiksha

