



Lampiran

Pedoman Wawancara Kebutuhan Analisis Sumber Belajar Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Program Keahlian Kuliner Elemen Menyajikan Hidangan Di Kelas X SMK N 2 Kubu

Nama : Gede Sudiasa

Nip : -

Pertanyaan :

1. Bagaimana karakteristik dalam belajar peserta didik di kelas 10?

- Siswa belum terbiasa melakukan kegiatan pembelajaran luring
- Siswa masih membawa kebiasaan di pembelajaran daring
- Siswa masih mengalami keterlambatan dalam pembelajaran

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

- modul
- buku
- internet

3. Sarana dan prasarana apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran

- LCD proyektor

4. Apa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sudah mampu di sekolah

- power point
- video

5. Apa faktor permasalahan atau kendala yang menghambat dalam mengoptimalkan pembelajaran di kelas

- Kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran
- Siswa belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran luring

6. Jika suatu masalah/kendala dalam mengoptimalkan pembelajaran teori praktik pembelajaran, apakah perlu untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih mudah dan menarik

# MODUL AJAR PROGRAM KEAHLIAN KULINER



**BIDANG KEAHLIAN** : TATA BOGA

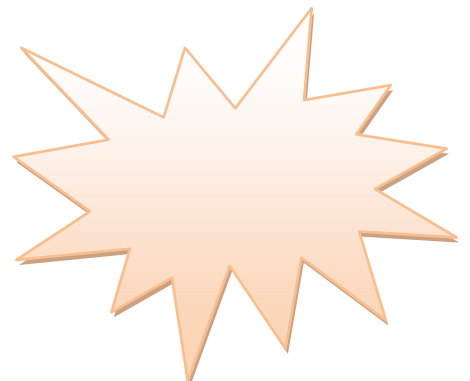
**MATA PELAJARAN** : Dasar Dasar program keahlian kuliner

**FASE** : F

**NAMA PENYUSUN** : I Gede Sudiasa

**INSTANSI** : SMK NEGERI 2 KUBU

**MODA** : BLENDED LEARNING



## 1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1.1. Peserta didik mampu memilih alat hidang yang tepat
- 1.2. Peserta didik mampu menata Hidangan berdasarkan kreatifitas yang mengacu pada perkembangan industry
- 1.3. Peserta didik mampu memorsi Hidangan yang mengacu pada perkembangan industry
- 1.4. Peserta didik mampu menyajikan Hidangan sesuai dengan standar industry
- 1.5. Peserta didik mampu mengemas hidangan sesuai dengan standart industry
- 1.6. Peserta didik mampu membuat hiasan berdasarkan kreatifitas sesuai dengan perkembangan industry

## 2. KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

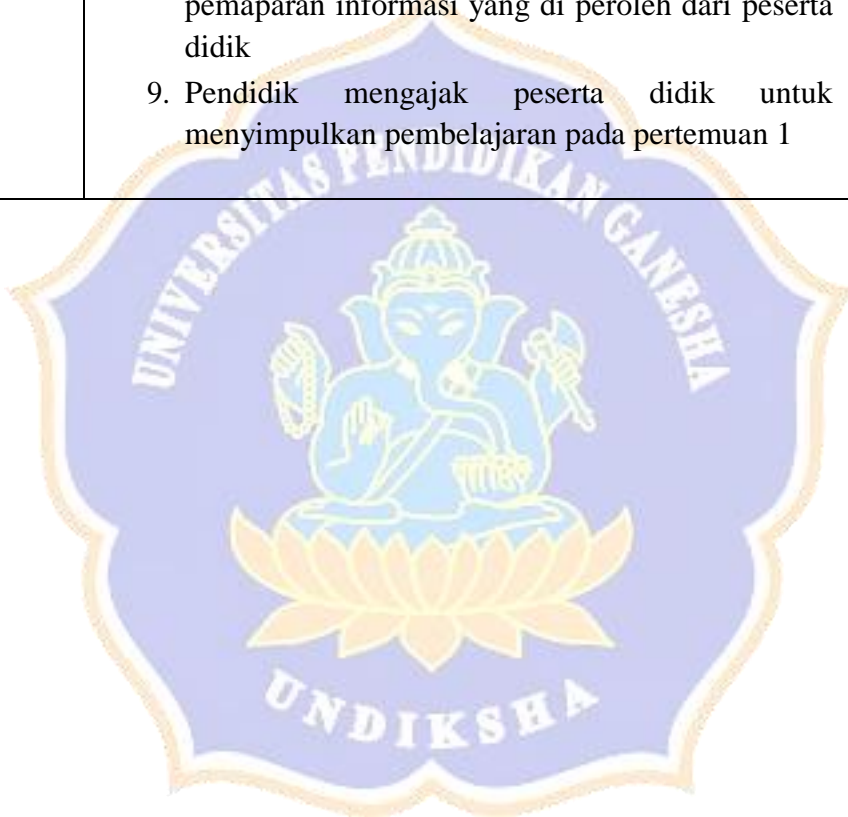
- 1.1. Memilih alat hidang yang tepat
- 1.2. Menata Hidangan berdasarkan kreatifitas yang mengacu pada perkembangan industry
- 1.3. Memorsi Hidangan yang mengacu pada perkembangan industry
- 1.4. Menyajikan Hidangan sesuai dengan standar industry
- 1.5. Mengemas hidangan sesuai dengan standart industry
- 1.6. Membuat hiasan berdasarkan kreatifitas sesuai dengan perkembangan industry

## 3. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

### KEGIATAN PERTAMA ( 3 X 45 MENIT)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam kepada peserta didik</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran</li> <li>3. Guru memberikan apersepsi terkait materi PENYAJIAN MAKANAN</li> <li>4. Guru memberikan motivasi terkait pentingnya mempelajari materi guna kehidupan sehari – hari</li> <li>5. Guru memberikan pedoman dan prosedur kegiatan pembelajaran serta penilaian</li> </ol>	30 menit

Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik memberikan rangsangan mengenai pengenalan penyajian makanan</li> <li>2. Pendidik mengarahkan untuk menganalisis pengertian dan fungsi dari penyajian makanan</li> <li>3. Pendidik menjadi fasilitator peserta didik mencari informasi dalam penggunaan media pembelajaran</li> <li>4. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk menganalisis video pengenalan penyajian makanan pada pertemuan 1</li> <li>5. Pendidik mendampingi peserta didik untuk mengerjakan tugas individu pada akhir materi</li> <li>6. Pendidik menjawab pertanyaan atau memberikan penguatan, apresiasi, dan meluruskan gagasan yang disampaikan peserta didik</li> <li>7. Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi penyajian makanan</li> <li>8. Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil pemaparan informasi yang di peroleh dari peserta didik</li> <li>9. Pendidik mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan 1</li> </ol>	85 menit
---------------	--	-------------



Kegiatan Penutup	Kegiatan menutup pembelajaran 1. Pendidik menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan kedua. 2. Peserta didik menyimak. 3. Pendidik menunjuk salah seorang peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. 4. Peserta didik berdoa untuk mengakhiri kegiatan belajar dengan di pimpin oleh ketua kelas. 5. Pendidik mengakhiri pelajaran dengan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat.	20 menit
------------------	--	----------

## KEGIATAN KEDUA ( 3 X 45 MENIT)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam kepada peserta didik</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran</li> <li>3. Guru memberikan apersepsi terkait materi ALAT PENYAJIAN MAKANAN</li> <li>4. Guru memberikan motivasi terkait pentingnya mempelajari materi guna kehidupan sehari – hari</li> <li>5. Guru memberikan pedoman dan prosedur kegiatan pembelajaran serta penilaian</li> </ol>	30 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik memberikan rangsangan mengenai alat alat penyajian makanan</li> <li>2. Pendidik mengarahkan untuk menganalisis gambar alat alat penyajian makanan</li> <li>3. Pendidik mengarahkan untuk menganalisis video pencucian peralatan penyajian makanan</li> <li>4. Pendidik menjadi fasilitator peserta didik mencari informasi dalam penggunaan</li> <li>5. Pendidik mendampingi peserta didik untuk mengerjakan tugas individu pada akhir materi</li> <li>6. Pendidik menjawab pertanyaan atau memberikan penguatan, apresiasi, dan meluruskan gagasan yang disampaikan peserta didik</li> <li>7. Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi Alat- Alat penyajian makanan</li> <li>8. Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil pemaparan informasi yang di peroleh dari peserta didik</li> <li>9. Pendidik mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan 2</li> </ol>	85 menit

Kegiatan Penutup	Kegiatan menutup pembelajaran 1. Pendidik menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan kedua. 2. Peserta didik menyimak. 3. Pendidik menunjuk salah seorang peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. 4. Peserta didik berdoa untuk mengakhiri kegiatan belajar dengan di pimpin oleh ketua kelas. 5. Pendidik mengakhiri pelajaran dengan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat.	20 menit
------------------	--	----------

## KEGIATAN KETIGA ( 3 X 45 MENIT)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam kepada peserta didik 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran 3. Guru memberikan apersepsi terkait materi PENGENALAN GARNISH 4. Guru memberikan motivasi terkait pentingnya mempelajari materi guna kehidupan sehari – hari 5. Guru memberikan pedoman dan prosedur kegiatan pembelajaran serta penilaian	30 menit
Kegiatan Inti	1. Pendidik memberikan rangsangan mengenai pengenalan garnish 2. Pendidik mengarahkan untuk menganalisis pengenalan garnish 3. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengamati gambar alat garnish 4. Pendidik menjadi fasilitator peserta didik mencari informasi dalam penggunaan media pembelajaran 5. Pendidik mendampingi peserta didik untuk mengerjakan tugas individu pada akhir materi 6. Pendidik menjawab pertanyaan atau memberikan penguatan, apresiasi, dan meluruskan gagasan yang disampaikan peserta didik 7. Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi penyajian makanan 8. Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil pemaparan informasi yang di peroleh dari peserta didik 9. Pendidik mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan 3	85 menit

Kegiatan Penutup	Kegiatan menutup pembelajaran 1. Pendidik menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan kedua. 2. Peserta didik menyimak. 3. Pendidik menunjuk salah seorang peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. 4. Peserta didik berdoa untuk mengakhiri kegiatan belajar dengan di pimpin oleh ketua kelas. 5. Pendidik mengakhiri pelajaran dengan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat.	20 menit
------------------	--	----------










## KEGIATAN KEEMPAT ( 3 X 45 MENIT)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam kepada peserta didik</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran</li> <li>3. Guru memberikan apersepsi terkait materi PROSES MEMBUAT GARNISH</li> <li>4. Guru memberikan motivasi terkait pentingnya mempelajari materi guna kehidupan sehari – hari</li> <li>5. Guru memberikan pedoman dan prosedur kegiatan pembelajaran serta penilaian</li> </ol>	30 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik memberikan rangsangan mengenai proses garnish</li> <li>2. Pendidik mengarahkan untuk menganalisis bahan bahan garnish</li> <li>3. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk menganalisis video garnish sesuai dengan bahan</li> <li>4. Pendidik mengarahkan untuk</li> <li>5. Pendidik menjadi fasilitator peserta didik mencari informasi dalam penggunaan media pembelajaran</li> <li>6. Pendidik mendampingi peserta didik untuk mengerjakan tugas individu pada akhir materi</li> <li>7. Pendidik menjawab pertanyaan atau memberikan penguatan, apresiasi, dan meluruskan gagasan yang disampaikan peserta didik</li> <li>8. Peserta didik diarahkan untuk memainkan mini game menggarnish makanan dan minuman</li> <li>9. Pendidik mengajak peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi Alat- Alat penyajian makanan</li> <li>10. Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil pemaparan informasi yang di peroleh dari peserta didik</li> <li>11. Peserta didik mengarahkan peserta didik untuk menjawab kuis untuk evaluasi</li> <li>12. Pendidik mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan 4</li> <li>13.</li> </ol>	85 menit
Kegiatan Penutup	<p>Kegiatan menutup pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan kedua.</li> <li>2. Peserta didik menyimak.</li> <li>3. Pendidik menunjuk salah seorang peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran.</li> <li>4. Peserta didik berdoa untuk mengakhiri kegiatan belajardengan di pimpin oleh ketua kelas.</li> <li>5. Pendidik mengakhiri pelajaran dengan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat.</li> </ol>	20 menit


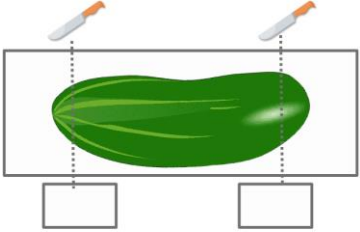



## Lampiran 3 Desain antar muka

No	Nama	Gambar Tampilan	Keterangan
1	Halaman Awal		Halaman awal berisikan pengenalan awal tentang media pembelajaran yang di ikuti dengan tombol mulai
2	Halaman Login		Halaman login adalah halaman yang digunakan untuk meminta pengguna untuk memasukkan informasi login yang valid seperti nama pengguna dan kata sandi sebelum mengakses halaman selanjutnya, peserta didik dapat melakukan login menggunakan nama pengguna dan nomor absen mereka agar dapat mengakses media pembelajaran interaktif

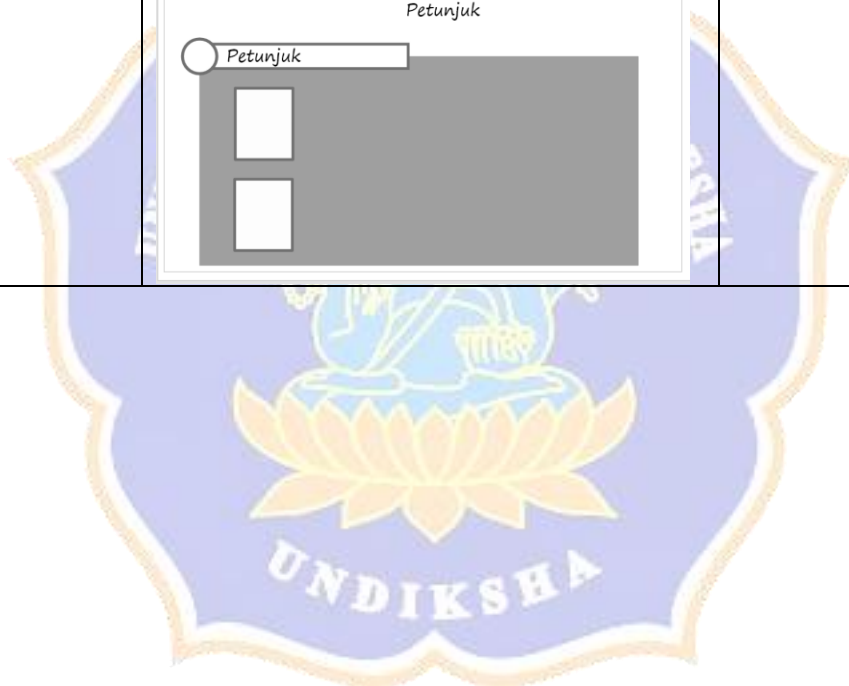
3	Beranda		<p>Halaman utama pada media pembelajaran interaktif yang menampilkan informasi awal dan navigasi ke halaman-halaman lainnya, pada pembelajaran interaktif ini terdapat menu Tujuan Pembelajaran, Materi, Evaluasi, Tentang Pengembang, dan Petunjuk</p>
4	Halaman Sub Menu		<p>Halaman Sub menu materi memungkinkan pengguna untuk memilih materi secara interaktif dengan melakukan drag pada menu makanan yang di sediakan ke tangan <i>chef</i> kecil</p>
5	Halaman sub menu penyajian makanan		<p>Halaman sub menu penyajian makanan menampilkan menu navigasi tentang pengertian, fungsi , alat-alat dan teknik penyucian</p>

6	Halaman materi penyajian makanan	<p style="text-align: center;">Penyajian Makanan</p> <p><b>Pengertian</b></p> <p>Penyajian makanan adalah proses yang melibatkan tata letak, dekorasi, dan presentasi suatu hidangan sebelum disajikan kepada tamu atau pelanggan.</p> <p style="text-align: center;">Video</p> 	Halaman ini menjelaskan mengenai pengertian penyajian makanan kemudian siswa dapat berinteraksi dengan media pembelajaran dengan menekan tombol video, kemudian video akan tampil halaman video yang diambil source nya dari youtube
7	Halaman alat alat penyajian makanan	<p style="text-align: center;">Penyajian Makanan</p> <p><b>Alat Alat</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Chinaware</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Glassware</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">Penyajian Makanan</p> <p><b>Alat Alat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dinner Plate</li> <li>Soup Plate</li> <li>B &amp; B Plate</li> <li>Show Plate</li> </ul> <p>Simple garnish adalah jenis garnish yang mudah dan sederhana dalam proses pembuatannya</p>	Pada halaman ini media pembelaran menampilkan gambar alat alat yang digunakan untuk menyajikan makanan, gambar pada media pembelajaran dapat di klik sehingga siswa dapat berinteraksi dengan media pembelajaran dengan menampilkan penjelasan mengenai alat alat penyajian makanan

<p>8</p>	<p>Halaman proses garnish</p>	<p style="text-align: center;">Proses Garnish</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px;"> <p><input type="radio"/> Pengertian</p> <p><input type="radio"/> Fungsi</p> <p><input type="radio"/> Peralatan Garnish</p> </div>	
<p>8</p>	<p>Halaman Proses garnish</p>	<p style="text-align: center;">Proses Garnish</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px;"> <p><input checked="" type="radio"/> Pengertian</p> <p>Garnish adalah istilah yang merujuk pada dekorasi atau hiasan yang digunakan untuk memperindah atau mempercantik tampilan suatu hidangan atau minuman.</p> <p style="text-align: right;"> <input type="radio"/> Simple  <input type="radio"/> Composite         </p> </div> <p style="text-align: center;">Proses Garnish</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px;"> <p><input checked="" type="radio"/> Simple Garnish</p> <p>Simple garnish adalah jenis garnish yang mudah dan sederhana dalam proses pembuatannya</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> <p style="font-size: small;">Gambar Simple Garnish</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; width: 40px; height: 40px;"></div> </div> </div> <p style="text-align: center;">Proses Garnish</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px;"> <p><input checked="" type="radio"/> Simple Garnish</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid gray; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid gray; width: 80px; height: 60px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid gray; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid gray; width: 40px; height: 40px;"></div> </div> </div>	<p>Halaman ini menampilkan pengertian proses garnish, kemudia siswa akan melakukan pergeseran gambar untuk dapat melanjutkan halaman selanjutnya, setelah itu siswa akan di berikan beberapa gambar dan harus memilih gambar yang tepat untuk dapat melanjutkan materi</p>
		<p style="text-align: center;">Peralatan Garnish</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px;"> <p><input checked="" type="radio"/> Peralatan</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; width: 30px; height: 30px;"></div> <div style="border: 1px solid gray; width: 30px; height: 30px;"></div> <div style="border: 1px solid gray; width: 100px; height: 60px;"></div> </div> </div>	

		<p>Mini Games</p>  <p>Mulai</p> <p>Mini Games</p>  <p>Mini Games</p>  <p>Mini Games</p> 	<p>Halaman <i>mini game</i> ini memiliki proses drag and drop dilakukan untuk mensimulasikan kegiatan menghias hidangan sehingga seolah olah kegiatan memasak menjadi yang mudah dan menyenangkan</p>
		<p>Evaluasi</p>  <p>Mulai</p>	<p>Halaman yang menampilkan evaluasi berupa quis</p>

		<p>Evaluasi</p> <p>Apa Yang dimaksud dengan menyajikan hidangan</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="radio"/> Penyajian hidangan</li><li><input type="radio"/> Penyajian hidangan</li><li><input type="radio"/> Penyajian hidangan</li><li><input type="radio"/> Penyajian hidangan</li></ul> <p><input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Back"/></p>	
		<p>Tentang Pengembang</p> <p>Tentang</p> <p>Nama : Made Wira Marta NIM : 17175051032</p>	
		<p>Petunjuk</p> <p>Petunjuk</p>	



## Lampiran 4 Kisi Kisi Peserta didik

## KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK

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





## Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

## ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

No absen :

## I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Jawaban 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				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1.	Saya senang belajar teori praktik pembelajaran Menyajikan hidangan					
2.	Saya fasih dalam belajar teori praktik pembelajaran Menyajikan hidangan					

3.	Saya senang jika belajar teori praktik pembelajaran Menyajikan hidangan menggunakan komputer / handphone					
4.	Saya memahami dengan baik pejaran teori praktik pembelajaran Menyajikan hidangan yang disampaikan oleh Guru					
5.	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh Guru					
6.	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi					
7.	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh Guru di internet					
8.	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran					
9.	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami					
10.	Saya membutuhkan forum diskusi untuk dapat bertanya dengan Guru atau teman					
11.	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran menyajikan hidangan menggunakan media pembelajaran interaktif					
12.	Menurut saya penggunaan media interaktif pada pembelajaran Menyajikan hidangan dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar					
Karakteristik Pembelajaran						
13.	Mata Pelajaran Dasar Dasar Program Keahlian elemen menyajikan hidangan sulit dijelaskan dengan teori saja					
14.	Mata Pelajaran Dasar Dasar Program Keahlian elemen menyajikan hidangan					

	merupakan matapelajaran yang susah dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi					
15	Materi Mata pelajaran Dasar Dasar Program Keahlian elemen menyajikan hidangan yang dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik					
16	Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran					
17	Materi yang disampaikan oleh guru menggunakan media <i>powerpoint</i> sangat menarik					
18	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang tersedia di kelas					
19	Saya memiliki komputer/laptop/smartphone untuk membantu dalam proses pembelajaran					
20	Menurut saya pembelajaran menyajikan hidangan menggunakan media interaktif akan menjadi lebih menarik					

.....  
Siswa

.....



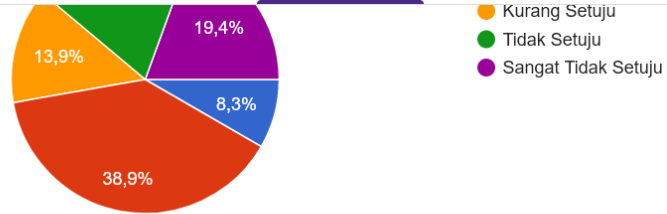
Anlisis kebutuhan siswa tata boga



Kirim



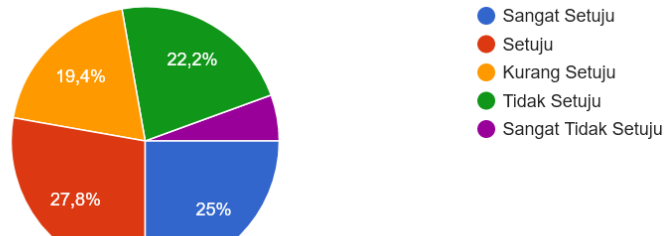
Pertanyaan Jawaban 36 Setelan



3. Saya senang jika belajar teori praktik pembelajaran Menyajikan hidangan menggunakan komputer / handphone

Salin

36 jawaban

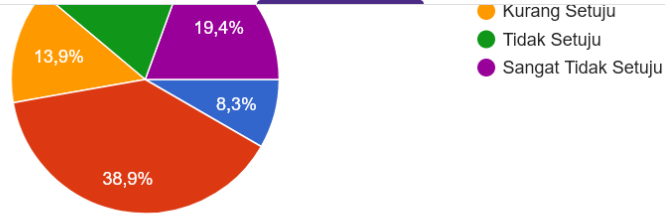




Kirim



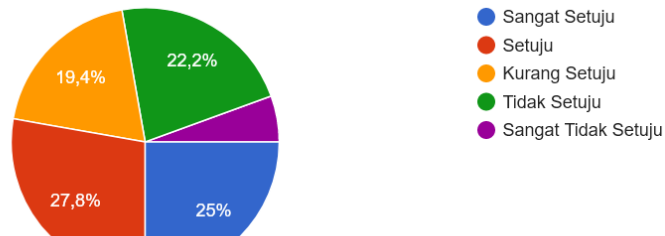
Pertanyaan Jawaban 36 Setelan



3. Saya senang jika belajar teori praktik pembelajaran Menyajikan hidangan menggunakan komputer / handphone

Salin

36 jawaban



NO	Soal	SKOR																																				Total		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			
1	Saya senang belajar pembelajaran Menyajikan hidangan	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	2	5	5	172	
2	Saya fasih dalam praktik pembelajaran Menyajikan hidangan	4	4	4	4	1	2	1	2	1	4	3	3	3	3	1	1	4	4	4	4	3	2	4	2	2	4	4	1	4	4	4	4	4	2	1	2	1	101	
3	Saya senang jika belajar teori praktik pembelajaran Menyajikan hidangan menggunakan komputer / handphone	4	2	2	5	4	2	4	2	2	4	4	4	2	5	5	2	1	2	4	2	5	3	3	3	3	5	5	3	3	3	4	3	2	1	5	5	5	120	
4	Saya memahami dengan baik pejaran teori praktik pembelajaran Menyajikan hidangan yang disampaikan oleh Guru	5	4	4	4	2	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	2	4	2	4	2	4	2	2	4	3	3	3	2	4	2	2	2	3	2	2	2	99		
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh Guru	4	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	5	4	2	2	2	1	2	4	4	4	3	2	4	4	4	2	4	4	1	1	2	1	97		
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	2	2	5	4	4	4	4	5	5	5	4	157	
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh Guru di internet	5	5	5	4	5	3	3	4	3	4	3	3	4	5	5	5	4	3	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	3	3	5	5	151		
8	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh Guru di internet	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	5	5	3	4	4	163		
9	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	2	2	5	4	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	1	4	4	149		
10	Saya membutuhkan forum diskusi untuk dapat bertanya dengan Guru atau teman	4	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	161		
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran menyajikan hidangan menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	5	4	5	2	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5	2	2	4	4	4	4	4	5	2	4	4	145
12	Menurut saya penggunaan konten interaktif pada pembelajaran Menyajikan hidangan ddpad meningkatkan motivasi saya untuk belajar	4	5	5	4	4	2	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	2	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	1	5	4	154	
13	Mata Pelajaran Dasar Dasar Program Keahlian elemen menyajikan hidangan sulit dijelaskan dengan teori saja	5	2	2	3	5	4	4	4	3	4	2	2	4	2	5	4	4	4	2	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	130	
14	Mata Pelajaran Dasar Dasar Program Keahlian elemen menyajikan hidangan merupakan matapelajaran yang susah dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi	4	3	3	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	3	5	4	2	5	5	4	140	
15	Materi Mata pelajaran Dasar Dasar Program Keahlian elemen menyajikan hidangan yang dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik	4	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	3	2	1	2	102	
16	Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	105	
17	Materi yang disampaikan oleh guru menggunakan media <i>powerpoint</i> sangat menarik	4	4	4	2	4	3	2	4	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	4	2	2	2	3	2	3	4	4	4	2	4	5	2	1	2	2	101		
18	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang tersedia di kelas	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	4	3	5	4	5	3	5	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	154		
19	Saya memiliki komputer/laptop/smartphone untuk membantu dalam proses pembelajaran	4	2	2	5	4	3	2	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	2	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	1	4	4	143		
20	Menurut saya pembelajaran menyajikan hidangan menggunakan konten interaktif akan menjadi lebih menarik	4	2	2	3	4	3	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	3	3	5	4	5	4	5	5	5	5	153		
<b>Jumlah Skor Tertinggi</b>		83	73	73	75	77	63	74	73	72	74	70	71	76	78	86	82	77	63	70	75	77	76	77	80	81	83	78	74	82	71	77	80	73	56	76	71	2697		

NO Soal	SKALA					Total Skor	Index	Keputusan
	Total SS(5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS			
1	150	20	0	2	0	172	96	Sangat setuju
2	0	64	15	14	8	101	56	Kurang Setuju
3	45	32	21	20	2	120	67	Setuju
4	5	36	18	40	0	99	55	Kurang Setuju
5	5	48	6	34	4	97	54	Kurang Setuju
6	85	68	0	4	0	157	87	Sangat setuju
7	85	36	30	0	0	151	84	Sangat setuju
8	115	40	6	2	0	163	91	Sangat setuju
9	70	68	6	4	1	149	83	Sangat setuju
10	90	68	3	0	0	161	89	Sangat setuju
11	55	80	0	10	0	145	81	Sangat setuju
12	85	64	0	4	1	154	86	Sangat setuju
13	20	84	12	14	0	130	72	Setuju
14	45	76	9	10	0	140	78	Setuju
15	0	48	21	32	1	102	57	Kurang Setuju
16	0	16	78	10	1	105	58	Kurang Setuju
17	5	48	9	38	1	101	56	Kurang Setuju
18	75	64	15	0	0	154	86	Sangat setuju
19	60	68	6	8	1	143	79	Setuju
20	90	44	15	4	0	153	85	Sangat setuju

Keterangan	Kriteria
Mencari Total SS = 5 X total responden memilih	5 = SS
Mencari Total S = 4 X total responden memilih	4 = S
Mencari Total KS = 3 X total responden memilih	3 = KS
Mencari Total TS = 2 X total responden memilih	2 = TS
Mencari Total STS = 1 X total responden memilih	1 = STS
Mencari total skor = total SS + total S + total KS + total TS + total STS	
Mencari Skor Maksimum = Jumlah responden X skor tertinggi Lingkert = 180	
Mencari nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum	

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






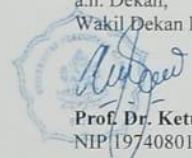
N O	Komponen	Indikator	No soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
1	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman Peserta didik terhadap Pembelajaran	2	56 %	55 %	
			4	55 %		
		b. Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran	1	96 %	80 %	
			3	67 %		
			5	54 %		
			7	84 %		
			8	97 %		
			9	83 %		
		c. Motivasi Peserta Didik terhadap Pembelajaran	6	87 %	87 %	
			10	89 %		
			12	86 %		
		2	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi Pembelajaran	13	
14	78 %					
b. Media Pembelajaran	15			57 %	57 %	
	16			58 %		
	17			56 %		
c. Sarana Pembelajaran	18			86 %	83 %	
	19			79 %		
	20			85 %		

Keterangan
Persentase Soal di Dapat Dari Indeks
Mencari Persentase Komponen = (Persentase Soal 1 + Persentase Soal N) / (Jumlah Soal Tiap Komponen)

Interval Penilaian
Indeks 0% – 19,99% : Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
Indeks 20% – 39,99% : Tidak Setuju/Tidak Baik
Indeks 40% – 59,99% : Kurang Setuju/Kurang Baik
Indeks 60% – 79,99% : Setuju/Baik
Indeks 80% – 100% : Sangat Setuju/Sangat Baik



## Lampiran 7 Surat Permohonan data

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN</b> Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571 Laman <a href="http://fk.undiksha.ac.id">http://fk.undiksha.ac.id</a>
Nomor : 1045/UN48.11.1/DT/2023	Singaraja, 22 Mei 2023
Lampiran : -	
Hal : Surat Permohonan Data	
<p>Yth. Kepala SMKN 2 Kubu di tempat</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran dasar-dasar keahlian kuliner", kepada mahasiswa berikut.</p> <p>Nama : Made Wira Marta NIM : 1715051032 Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika Semester : XII (dua belas)</p> <p>Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>	
<p>a.n. Dekan, Wakil Dekan I,  <b>Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.</b> NIP.197408012000032001</p>	

## Lampiran 8 Surat Balasan permohonan data



**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR : B.31.518/350/SMKN 2 KUBU/DIKPORA**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMK Negeri 2 Kubu menerangkan bahwa :

Nama : Made Wira Marta  
 NIM : 1715051032  
 Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
 Semester : XII (dua belas)  
 Institut : UNDIKSHA Singaraja

Memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan Pengumpulan Data mengenai "Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif mata pelajaran dasar-dasar keahlian kuliner" di SMK Negeri 2 Kubu untuk keperluan melengkapi penyusunan proposal.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Di Bali,  
 Pada tanggal 05 Juni 2023

Ditandatangani secara elektronik oleh:  
 KEPALA SMK NEGERI 2 KUBU  
 Made Agung Ari Yasa, S.Pd., M.Pd.H.  
 NIP. 1960105 200312 1 004

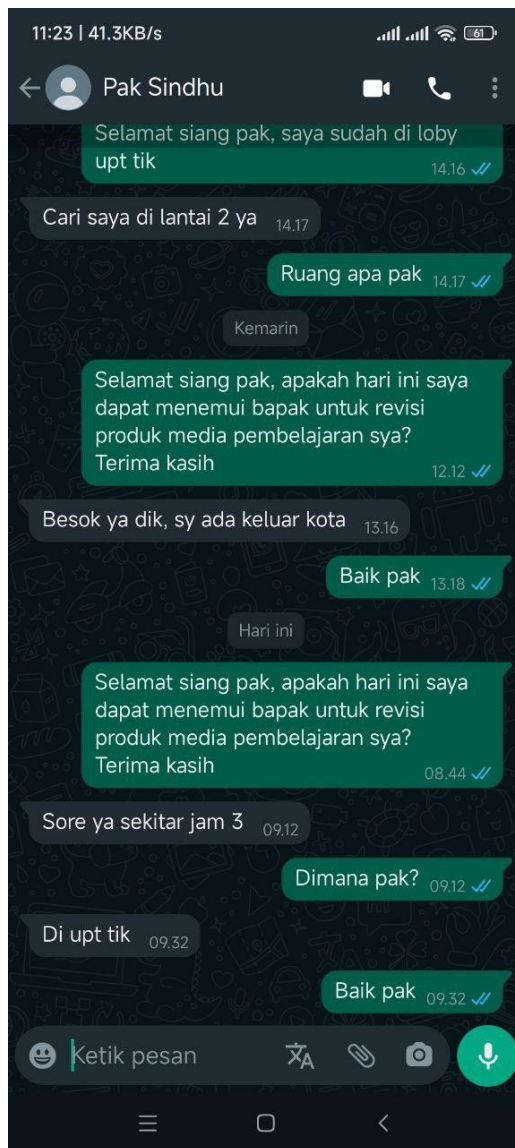


Bali  
 Sertifikasi  
 Elektronik

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik  
 menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSrE

*Lampiran 9 Dokumentasi dengan uji ahli isi*



*Lampiran 10 Dokumentasi chat dengan uji ahli media*

## Lampiran 11 Hasil Uji ahli isi dan media

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR PROGRAM  
KEAHLIAN KULINER ELEMEN MENYAJIKAN HIDANGAN JURUSAN  
TATA BOGA DI KELAS X SMK NEGERI 2 KUBU**

Hari/Tanggal : Kamis / 11 Mei 2023

Validator : Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.si

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kognisi</b>			
1	Dalam pembelajaran media dapat digunakan oleh peserta didik	✓	
2	Kejelasan Petunjuk dalam Media Pembelajaran		✓
3	Kegiatan pembelajaran dalam menggunakan Media Pembelajaran dapat memotivasi peserta didik	✓	
4	Kesesuaian uraian materi dalam Media Pembelajaran dengan tujuan pembelajaran		✓
5	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa gambar dalam Media Pembelajaran		✓
6	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa video dalam Media Pembelajaran		✓
7	Kebenaran uraian materi dengan capaian pembelajaran	✓	
8	Kemenarikan penyajian materi dalam media pembelajaran		✓
9	Keruntutan materi dalam Media Pembelajaran		✓
10	Ketersediaan evaluasi dalam Media Pembelajaran	✓	
11	Ketepatan evaluasi yang ada dalam Media Pembelajaran	✓	
12	Kejelasan evaluasi dalam Media Pembelajaran		✓
13	Kemudahan pengguna dalam memahami materi dalam Media Pembelajaran	✓	
<b>B. Penyajian Informasi</b>			
14	Ketersediaan materi pokok dalam Media Pembelajaran	✓	

15	Ketersediaan tujuan pembelajaran dalam konten pembelajaran	✓	
16	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada Media Pembelajaran		✓
17	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
18	Pemberian umpan balik		✓
19	Ketersediaan nilai pada evaluasi	✓	
20	Materi dapat dijadikan referensi		✓

**Kesimpulan:**

Media Pembelajaran pada mata pelajaran Informatika ini dinyatakan\*:

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

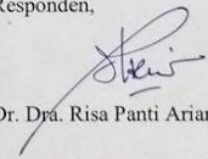
\*(Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan

Diperbaiki sesuai saran pada materi, gambar dan juga video

Singaraja, 11 Mei 2023

Responden,

  
Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.si



**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR PROGRAM  
KEAHLIAN KULINER ELEMEN MENYAJIKAN HIDANGAN JURUSAN  
TATA BOGA DI KELAS X SMK NEGERI 2 KUBU**

Hari/Tanggal : Kamis / 19 Mei 2023

Validator : Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.si

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kognisi</b>			
1	Dalam pembelajaran media dapat digunakan oleh peserta didik	✓	
2	Kejelasan Petunjuk dalam Media Pembelajaran	✓	
3	Kegiatan pembelajaran dalam menggunakan Media Pembelajaran dapat memotivasi peserta didik	✓	
4	Kesesuaian uraian materi dalam Media Pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓	
5	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa gambar dalam Media Pembelajaran	✓	
6	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa video dalam Media Pembelajaran	✓	
7	Kebenaran uraian materi dengan capaian pembelajaran	✓	
8	Kemenarikan penyajian materi dalam media pembelajaran	✓	
9	Keruntutan materi dalam Media Pembelajaran	✓	
10	Ketersediaan evaluasi dalam Media Pembelajaran	✓	
11	Ketepatan evaluasi yang ada dalam Media Pembelajaran	✓	
12	Kejelasan evaluasi dalam Media Pembelajaran	✓	
13	Kemudahan pengguna dalam memahami materi dalam Media Pembelajaran	✓	
<b>B. Penyajian Informasi</b>			
14	Ketersediaan materi pokok dalam Media Pembelajaran	✓	

15	Ketersediaan tujuan pembelajaran dalam konten pembelajaran	✓	
16	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada Media Pembelajaran	✓	
17	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
18	Pemberian umpan balik	✓	
19	Ketersediaan nilai pada evaluasi	✓	
20	Materi dapat dijadikan referensi	✓	

**Kesimpulan:**

Media Pembelajaran pada mata pelajaran Informatika ini dinyatakan\*:

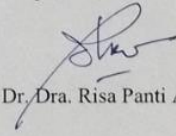
- Layak untuk digunakan tanpa revisi
- Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

Sudah layak dan diperbaiki sesuai  
revisi / saran.

Singaraja, 19 Mei 2023  
Responden,

  
Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.si

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR PROGRAM  
KEAHLIAN KULINER ELEMEN MENYAJIKAN HIDANGAN JURUSAN  
TATA BOGA DI KELAS X SMK NEGERI 2 KUBU**

Hari/Tanggal : Kamis / 19 Mei 2023

Validator : Gede Sudiasa

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kognisi</b>			
1	Dalam pembelajaran media dapat digunakan oleh peserta didik	✓	
2	Kejelasan Petunjuk dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
3	Kegiatan pembelajaran dalam menggunakan Media Pembelajaran dapat memotivasi peserta didik	✓	
4	Kesesuaian uraian materi dalam Media Pembelajaran pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓	
5	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa gambar dalam Media Pembelajaran pembelajaran		✓
6	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa video dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
7	Kebenaran uraian materi dengan capaian pembelajaran	✓	
8	Kemenarikan penyajian materi dalam konten gamifikasi pembelajaran	✓	
9	Keruntutan materi dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
10	Ketersediaan evaluasi dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
11	Ketepatan evaluasi yang ada dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
12	Kejelasan evaluasi dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	

13	Kemudahan pengguna dalam memahami materi dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
<b>B. Penyajian Informasi</b>			
14	Ketersediaan materi pokok dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
15	Ketersediaan tujuan pembelajaran dalam konten pembelajaran	✓	
16	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
17	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
18	Pemberian umpan balik	✓	
19	Ketersediaan nilai pada evaluasi	✓	
20	Materi dapat dijadikan referensi	✓	

**Kesimpulan:**

Media Pembelajaran pembelajaran pada mata pelajaran Informatika ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

**Saran / Kritik**

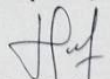
.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Mei 2023  
 Responden,

  
 Gede Sudiasa

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR PROGRAM  
KEAHLIAN KULINER ELEMEN MENYAJIKAN HIDANGAN JURUSAN  
TATA BOGA DI KELAS X SMK NEGERI 2 KUBU**

Hari/Tanggal : Kamis / 19 Mei 2023

Validator : Gede Sudiasa

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kognisi</b>			
1	Dalam pembelajaran media dapat digunakan oleh peserta didik	✓	
2	Kejelasan Petunjuk dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
3	Kegiatan pembelajaran dalam menggunakan Media Pembelajaran dapat memotivasi peserta didik	✓	
4	Kesesuaian uraian materi dalam Media Pembelajaran pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓	
5	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa gambar dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
6	Kesesuaian uraian materi pendukung berupa video dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
7	Kebenaran uraian materi dengan capaian pembelajaran	✓	
8	Kemenarikan penyajian materi dalam konten gamifikasi pembelajaran	✓	
9	Keruntutan materi dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
10	Ketersediaan evaluasi dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
11	Ketepatan evaluasi yang ada dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
12	Kejelasan evaluasi dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	

13	Kemudahan pengguna dalam memahami materi dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
<b>B. Penyajian Informasi</b>			
14	Ketersediaan materi pokok dalam Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
15	Ketersediaan tujuan pembelajaran dalam konten pembelajaran	✓	
16	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada Media Pembelajaran pembelajaran	✓	
17	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
18	Pemberian umpan balik	✓	
19	Ketersediaan nilai pada evaluasi	✓	
20	Materi dapat dijadikan referensi	✓	

**Kesimpulan:**

Media Pembelajaran pembelajaran pada mata pelajaran Informatika ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

**Saran / Kritik**

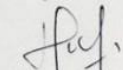
.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Mei 2023  
Responden,

  
Gede Sudiasa

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR PROGRAM KEAHLIAN  
KULINER ELEMEN MENYAJIKAN HIDANGAN JURUSAN TATA  
BOGA DI KELAS X SMK NEGERI 2 KUBU**

Hari/Tanggal : Kamis, 11 Mei 2023

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kemudahan Navigasi</b>			
1.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pemilihan materi pada Media Pembelajaran	√	
2.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pengoperasian pada Media Pembelajaran	√	
3.	Kesesuaian menu navigasi pada Media Pembelajaran	√	
4.	Konsistensi menu navigasi pada Media Pembelajaran	√	
5.	Kemudahan pengoperasian Media Pembelajaran	√	
6.	Kelancaran pengoperasian Media Pembelajaran	√	
<b>B. Tampilan</b>			
7.	Tampilan relevan dengan materi	√	
8.	Komposisi warna pada Media Pembelajaran	√	
9.	Penempatan Media Pembelajaran	√	
10.	Kekontrasan latar belakang dengan objek depan dalam Media Pembelajaran	√	
11.	Tampilan Media Pembelajaran meningkatkan motivasi	√	
12.	Kualitas teks yang digunakan	√	
13.	Keterbacaan teks	√	
14.	Kejelasan media (audio, video, gambar)	√	
15.	Ketepatan media (audio, video, gambar)	√	
16.	Kreativitas media (audio, video, gambar)	√	
<b>C. Fungsi Keseluruhan</b>			
17.	Ketercapaian spesifikasi minimal pengembangan media	√	

**Kesimpulan:**

Media Pembelajaran pada mata pelajaran Informatika ini dinyatakan\*:

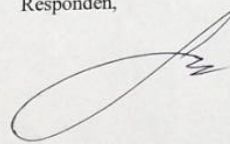
- 1 Layak untuk digunakan tanpa revisi  
 2 Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran  
 3 Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda centang (√) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

**Saran / Kritik**

1. Tambahkan Animasi Suara di awal Media  
2. Pawa ke clarity google scholar

Singaraja, Kamis 11 mei 2023  
Responden,



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



**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR PROGRAM KEAHLIAN  
KULINER ELEMEN MENYAJIKAN HIDANGAN JURUSAN TATA  
BOGA DI KELAS X SMK NEGERI 2 KUBU**

Hari/Tanggal : *Selasa / 9 Mei 2023*  
Validator : Luh Putu Eka Damayanti, S.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kemudahan Navigasi</b>			
1.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pemilihan materi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
2.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pengoperasian pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	/	
3.	Kesesuaian menu navigasi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
4.	Konsistensi menu navigasi pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
5.	Kemudahan pengoperasian konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
6.	Kelancaran pengoperasian konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
<b>B. Tampilan</b>			
7.	Tampilan relevan dengan materi		
8.	Komposisi warna pada konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran		✓
9.	Penempatan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
10.	Kekontrasan latar belakang dengan objek depan dalam konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran	✓	
11.	Tampilan konten <i>gamifikasi</i> pembelajaran meningkatkan motivasi	✓	
12.	Kualitas teks yang digunakan	✓	
13.	Keterbacaan teks	✓	
14.	Kejelasan media (audio, video, gambar)	✓	

15.	Ketepatan media (audio, video, gambar)	✓	
16.	Kreativitas media (audio, video, gambar)	✓	
<b>C. Fungsi Keseluruhan</b>			
17.	Ketercapaian spesifikasi minimal pengembangan media	✓	

**Kesimpulan:**

Konten *gamifikasi* pembelajaran pada mata pelajaran Informatika ini dinyatakan\*:


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

\*(Mohon beri tanda centang (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan

- ①. Warna background dan teks dibuat kontras.
- ②. Materi about pencucian pada menu rumah dihilangkan, tambahkan gambar gif
- ③. Tampilan Materi teks "Cekir makanan kesini" diambi masikan.

Singaraja, 7 Mei 2023  
Responden,

  
Luh Putu Eka Damayanti

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR PROGRAM KEAHLIAN  
KULINER ELEMEN MENYAJIKAN HIDANGAN JURUSAN TATA  
BOGA DI KELAS X SMK NEGERI 2 KUBU**

Hari/Tanggal : Senin, 22 mei 2023

Validator : Luh Putu Eka Damayanti, S.Pd

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kemudahan Navigasi</b>			
1.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pemilihan materi pada Media Pembelajaran	✓	
2.	Kemudahan penggunaan navigasi dalam pengoperasian pada Media Pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian menu navigasi pada Media Pembelajaran	✓	
4.	Konsistensi menu navigasi pada Media Pembelajaran	✓	
5.	Kemudahan pengoperasian Media Pembelajaran	✓	
6.	Kelancaran pengoperasian Media Pembelajaran	✓	
<b>B. Tampilan</b>			
7.	Tampilan relevan dengan materi	✓	
8.	Komposisi warna pada Media Pembelajaran	✓	
9.	Penempatan Media Pembelajaran	✓	
10.	Kekontrasan latar belakang dengan objek depan dalam Media Pembelajaran	✓	
11.	Tampilan Media Pembelajaran meningkatkan motivasi	✓	
12.	Kualitas teks yang digunakan	✓	
13.	Keterbacaan teks	✓	
14.	Kejelasan media (audio, video, gambar)	✓	
15.	Ketepatan media (audio, video, gambar)	✓	
16.	Kreativitas media (audio, video, gambar)	✓	
<b>C. Fungsi Keseluruhan</b>			
17.	Ketercapaian spesifikasi minimal pengembangan media	✓	

**Kesimpulan:**

Media Pembelajaran pada mata pelajaran Informatika ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon beri tanda centang (v) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

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

Singaraja, Kamis 11 mei 2023  
Responden,



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

**Kesimpulan:**

Media Pembelajaran pada mata pelajaran Informatika ini dinyatakan\*:

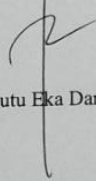
- 1 Layak untuk digunakan tanpa revisi  
 2 Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran  
 3 Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda centang (√) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

Silabukan labukan uji coba lapangan

Singaraja, Kamis 22 mei 2023  
Responden,

  
Luh Putu Eka Damayanti, S.Pd

## Lampiran 12 Angket uji Field Trial

**ANGKET UJI FIELD TRIAL MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR PROGRAM KEAHLIAN  
KULINER ELEMEN MENYAJIKAN HIDANGAN JURUSAN TATA  
BOGA DI KELAS X SMK NEGERI 2 KUBU**

Nama : Ketut Edi Purnayasa

No : 3.

Kelas : X Kuliner.

Petunjuk Pengisian

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

Keterangan :

Kategori	Keterampilan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
KB	Kurang Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

**Daftar Pernyataan :**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			STB	TB	KB	B	SB
1	Kemudahan navigasi	Kemudahan penggunaan navigasi				✓	
		Kesesuaian menu navigasi					✓
2	Kognisi	Materi mudah di pahami					✓
		Menambahkan motifasi dan keterampilan peserta didik					✓
		Memudahkan belajar peserta didik				✓	
3	Penyajian Informasi	Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami				✓	
4	Tampilan	Tampilan relevan dengan isi					✓
		Komposisi warna					✓
		Penempatan konten				✓	
		Kekontrasan latar belakang dengan objek depan					✓
		Tampilan meningkatkan motivasi					✓
		Kualitas dan keterbacaan teks				✓	
		Kejelasan, kreativitas media (audio,video,					

		gambar)						
5	Fungsi keseluruhan	Program dibuat sesuai kemampuan pengguna						✓
		Program memuat pembelajaran yang diinginkan pengguna					✓	

Saran / Kritikan

.....


.....

.....

.....

Kubu, 23 Mei 2023

Responden,

  
I. Ki. Edi. Prima Yasa

## Lampiran 13 Angket Uji Small Group

**ANGKET UJI SMALL GROUP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR PROGRAM KEAHLIAN  
KULINER ELEMEN MENYAJIKAN HIDANGAN JURUSAN TATA  
BOGA DI KELAS X SMK NEGERI 2 KUBU**

Nama : Iwajan Wiguna Santanu

No :

Kelas : XI Kuliner

Petunjuk Pengisian

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

Keterangan :

Kategori	Keterampilan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
KB	Kurang Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

**Daftar Pernyataan :**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			STB	TB	KB	B	SB
1	Kemudahan navigasi	Kemudahan penggunaan navigasi				✓	
		Kesesuaian menu navigasi				✓	
2	Kognisi	Materi mudah di pahami					✓
		Menambahkan motivasi dan keterampilan peserta didik				✓	
		Memudahkan belajar peserta didik					✓
3	Penyajian Informasi	Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami					✓
4	Tampilan	Tampilan relevan dengan isi				✓	
		Komposisi warna					✓
		Penempatan konten				✓	
		Kekontrasan latar belakang dengan objek depan					✓
		Tampilan meningkatkan motivasi					✓
		Kualitas dan keterbacaan teks				✓	
		Kejelasan, kreativitas media (audio, video,				✓	



		gambar)					
5	Fungsi keseluruhan	Program dibuat sesuai kemampuan pengguna				✓	
		Program memuat pembelajaran yang diinginkan pengguna				✓	

Saran / Kritikan


.....

.....

.....

.....

Kubu, 23 Mei 2023  
Responden,

  
Wikan Wiguna S.

## Lampiran 14 Angket Uji Respon

**ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR  
DASAR PROGRAM KEAHLIAN KULINER ELEMEN MENYAJIKAN  
HIDANGAN JURUSAN TATA BOGA DI KELAS X SMK NEGERI 2  
KUBU**

Nama : *I Ketut Edi Purna Yasa*

No : *3.*

Kelas : *X Kuliner*

Petunjuk Pengisian

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

Keterangan :

Kategori	Keterampilan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
KB	Kurang Baik	3
TB	Tidak Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

**Daftar Pernyataan :**

No	Indikator	Skor				
		STB	TB	KB	B	SB
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dasar dasar program keahlian kuliner sangat menarik				✓	
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami					✓
(-)	3 Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran dasar dasar program keahlian kuliner	✓				
4	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif dasar dasar program keahlian kuliner membuat saya lebih aktif dalam belajar				✓	
5	Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar.					✓
(-)	6 Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran.	✓				

		gambar)						
5	Fungsi keseluruhan	Program dibuat sesuai kemampuan pengguna						✓
		Program memuat pembelajaran yang diinginkan pengguna					✓	

Saran / Kritikan

.....


.....

.....

.....

Kubu, 23 Mei 2023

Responden,

  
I. Kf. Edi. Purna Yasa

Lampiran 15 Hasil Tabulasi uji Small Group

No	Aspek	Indikator	Responden									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Kemudahan navigasi	Kemudahan penggunaan navigasi	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4
		Kesesuaian menu navigasi	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5
2	Kognisi	Materi mudah dipahami	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4
		Menambah motivasi dan keterampilan peserta	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4
		Memudahkan belajar peserta didik	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4
3	Penyajian informasi	Penggunaan bahasa dalam media mudah	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5
4	Tampilan	Tampilan relevan dengan isi	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
		Komposisi warna	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
		Penempatan media	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4
		Kekontrasan latar belakang dengan objek depan	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5
		Tampilan meningkatkan motivasi	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4
		Kualitas dan keterbacaan teks	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
		Kejelasan, kreativitas media (audio,video,	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
5	Fungsi Keseluruhan	Program dibuat sesuai kemampuan pengguna	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4
		Program memuat pembelajaran yang diinginkan	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5
		pengguna	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5

Lampiran 16 Hasil Tabulasi uji lapangan

No	Aspek	Indikator	Responden																																									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36						
1	Kemudahan navigas	Kemudahan penggunaan navigasi	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5					
		Kesesuaian menu navigasi	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				
2	Kognisi	Materi mudah dipahami	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5					
		Menambah motivasi dan keterampilan peserta	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5					
		Memudahkan belajar peserta didik	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5				
3	Penyajian informasi	Penggunaan bahasa dalam media mudah	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5				
4	Tampilan	Tampilan relevan dengan isi	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5		
		Komposisi warna	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5		
		Penempatan konten	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	
		Kekontrasan latar belakang dengan objek depan	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5
		Tampilan meningkatkan motivasi	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
		Kualitas dan keterbacaan teks	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
5	Fungsi Keseluruhan	Kejelasan, kreativitas media (audio,video, gambar)	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
		Program dibuat sesuai kemampuan pengguna	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
		Program memuat pembelajaran yang diinginkan pengguna	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5



Lampiran 17 Hasil Tabulasi Data Respon pendidik

No Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	Total	
1	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	167
2	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	159
3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	163
4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	154
5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	160	
6	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	159
7	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	158
8	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	158
9	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	158
10	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	155
11	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	156
12	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	156
13	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	161
14	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	161
15	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	168
jumlah skor per responden	68	67	69	67	69	68	67	68	67	69	67	69	69	66	69	69	67	67	67	66	65	64	66	62	66	63	63	67	66	67	64	65	64	65	66	65	2393	
jumlah skor tertinggi x jumlah butir	75																																					
jumlah skor terendah ideal	15																																					
Mi	45																																					
sdi	10																																					
x	66,47222222																																					
Kriteria	Sangat Tinggi																																					



Lampiran 18 Jadwal penelitian

No	Nama Kegiatan	Waktu Kegiatan (November 2022 – Mei 2023)																															
		November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Penyusunan Proposal	■																															
2.	Seminar Proposal									■	■	■	■																				
3.	Analisis ( <i>Analyze</i> )	■																															
4.	Perancangan ( <i>Design</i> )					■																											
5.	Pengembangan ( <i>Development</i> )													■																			
6.	Implementasi ( <i>Implementation</i> )																	■															
7.	Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	■																■															
8.	Penyusunan Laporan Skripsi																					■											
9.	Sidang																									■							

Lampiran 19 Dokumentasi Uji Lapangan

