



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan dan Ijin Melakukan Penelitian



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 : 1644/UN48.11.1/DT/2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 4 Nopember 2021

Yth. Kepala SMK N 1 Seririt
di tempat

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

Nama : I Putu Mawa Ardyanto
NIM : 1815051105
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

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

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Kenit Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001



Lampiran 2 Hasil Wawancara Observasi Guru

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber belajar pada Pengembangan Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman kelas XI di SMK N 1 SERIRIT

(Guru)

Nama Narasumber : RUTH HARIATI, SPd
Waktu Pelaksanaan : KAMIS, 18 AGUSTUS 2022

Pertanyaan :

1. Pendekatan atau metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran

Penyajian Makanan dan Minuman?

Disertasi, Ceramah dan praktek

2. Sumber belajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran Penyajian

Makanan dan Minuman?

Model Ajar, buku paket Tata Hidang

3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Penyajian

Makanan dan Minuman?

2 tenaga Pendidik

4. Sarana dan prasarana apa saja yang digunakan siswa untuk mendukung proses pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman?

1. Buku paket Tata Hidang
2. Alat praktek

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

Sudah mendukung

6. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman?

Makanan dan Minuman?

- literasi kurang
- Jam Pelajaran

7. Apakah anda mengetahui tentang penggunaan media interaktif pada proses pembelajaran?

~~Ya~~ Belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.

8. Menurut pemahaman anda apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman?

Ya sangat perlu dikembangkan

9. Media pembelajaran interaktif apa yang diharapkan dari adanya media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman?

- Praktek secara langsung terkait dengan pembelajaran kugaji makanan dan minuman.



.....
.....

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai satu refrensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman?

- Sangat membantu dalam proses pembelajaran
.....
.....
.....

Seririt, 18 Agustus 2022
Mengetahui Guru Mata Pelajaran


.....
RINI HARTATIK, Spd
NIP. 19710615 200604 2030

Lampiran 3 Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Jawaban tidak dapat diedit

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Angket siswa untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap pengembangan media interaktif pada mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman kelas XI di SMK N 1 Seririt

* Wajib

Identitas Diri

Isilah data diri anda dengan sebenar-benarnya !

Nama Lengkap *

Ni kadek revi junitia

Nomer Absen *

30



XI k 1

Petunjuk

1. Baca dengan cermat setiap pertanyaan
2. Jawab setiap butir soal secara jujur, terbuka dan pendapat diri sendiri
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda dikelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat sendiri.

Pilihan disediakan sebagai berikut :

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

1. Saya senang belajar Penyajian Makanan dan Minuman *

- Sangat Setuju
 - Setuju
 - Kurang Setuju
- 

2. Saya Fasih dalam belajar Penyajian Makanan dan Minuman *

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

3. Saya Senang belajar Penyajian Makanan dan Minuman menggunakan Smartphone/Laptop/Komputer *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju



4. Saya memahami dengan baik pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman yang disampaikan *
oleh guru

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

5. Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju



6. Saya ingin sesekali guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi *

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

7. Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang sudah pernah diajar oleh guru di internet *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju



8. Saya sangat senang saat belajar ketika ada variasi gambar dan video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran *

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

9. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran berisikan game quiz agar dapat bermain dan belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju



10. Saya membutuhkan sebuah media yang berisikan media interaktif untuk dapat berinteraksi langsung saat pembelajaran *

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

11. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman menggunakan media interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju



12. Menurut saya penggunaan media interaktif pada pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman dapat meningkatkan motivasi belajar *

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

13. Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju



14. Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman merupakan mata pelajaran yang mudah dipahami *

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

15. Saat memberikan materi Penyajian Makanan dan Minuman guru menggunakan teks PDF *

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

16. Saat pemberian materi guru menggunakan media pembelajaran e-learning yang telah disediakan sekolah *

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

17. Sekolah menyediakan media pembelajaran e-learning yang memadai dalam proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju



18. Saya memiliki Smartphone/Laptop/Komputer untuk membantu proses pembelajaran *

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

19. Menurut saya pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman menggunakan media interaktif akan sangat menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju



Lampiran 4 Hasil Responden Peserta Didik di Kelas XI SMK N 1 SERIRIT

	Responden																				
1. Saya senang belajar Penyajian Makanan dan Minuman	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4
2. Saya Fasih dalam belajar Penyajian Makanan dan Minuman	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	2	4	4	3	4
3. Saya Senang belajar Penyajian Makanan dan Minuman menggunakan Smartphone/Laptop/Komputer	5	3	3	4	5	3	5	5	5	3	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	
4. Saya memahami dengan baik pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman yang disampaikan oleh guru	5	4	4	3	5	4	3	3	3	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	
5. Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru	4	3	3	4	2	3	5	4	4	5	5	2	3	4	5	4	3	4	2	2	
6. Saya ingin sesekali guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	3	5	4	4	5	4	4	3	4	
7. Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang sudah pernah diajar oleh guru di internet	5	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	
8. Saya sangat senang saat belajar ketika ada variasi gambar dan video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	2	4	5	4	4	4	4	4	4	
9. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran berisikan game quiz agar dapat bermain dan belajar	5	3	3	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	
10. Saya membutuhkan sebuah media yang berisikan media interaktif untuk dapat berinteraksi langsung saat pembelajaran	4	4	4	4	3	4	5	4	5	5	3	3	4	5	5	4	4	4	3	4	
11. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman menggunakan media interaktif	5	4	4	4	3	4	5	4	5	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	
12. Menurut saya penggunaan media interaktif pada pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman dapat meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	
13. Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
14. Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman merupakan mata pelajaran yang mudah dipahami	5	3	3	4	4	3	5	3	4	5	3	3	4	4	5	3	3	3	3	4	
15. Saat memberikan materi Penyajian Makanan dan Minuman guru menggunakan teks PDF	5	3	3	3	4	3	4	5	3	5	4	3	3	5	4	4	3	3	3	4	
16. Saat pemberian materi guru menggunakan media pembelajaran e-learning yang telah disediakan sekolah	4	3	3	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	
17. Sekolah menyediakan media pembelajaran e-learning yang memadai dalam proses pembelajaran	5	3	3	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	
18. Saya memiliki Smartphone/Laptop/Komputer untuk membantu proses pembelajaran	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	2	4	5	
19. Menurut saya pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman menggunakan media interaktif akan sangat menarik	5	4	4	4	2	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	



Keterangan :

Mencari Total SS = 5 X total responden memilih
 Mencari Total S = 4 X total responden memilih
 Mencari Total KS = 3 X total responden memilih
 Mencari Total TS = 2 X total responden memilih
 Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

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

Mencari Total Skor

= Total SS + Total S + Total
 KS + TS + Total STS

Mencari Skor Maksimum = Jumlah responden X Skor tertinggi Lingkert = 175

Mencari Nilai Indeks = Total Skor/Skor Maksimum x 10



	<p>tara cara menggunakan alat P3K serta menerapkan prosedur kebersihan makanan, kebersihan dapur, dan kebersihan pribadi.</p>	<p>(APAR) dan alat pelindung diri (APD). 1.4 Menerapkan tata cara menggunakan alat P3K 1.5 Menerapkan prosedur kebersihan makanan, kebersihan dapur dan kebersihan pribadi.</p>	<p>1.4 Menerapkan tata cara menggunakan alat P3K 1.5 Menerapkan prosedur kebersihan makanan, kebersihan dapur, dan kebersihan pribadi.</p>	
--	---	---	---	--



ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<p>Persiapan Alat dan Bahan</p>	<p>Pada akhir fase F peserta didik mampu menganalisis isi resep standar, bernalar kritis dalam mengidentifikasi, menyiapkan, membersihkan alat dan bahan sesuai prosedur. Peserta didik mampu menghitung, menyimpan bahan yang sudah disiapkan pada wadah yang sesuai serta melakukan inventaris alat dan bahan.</p>	<p>2.1. Menganalisis isi resep standar, bernalar kritis 2.2. Mengidentifikasi, menyiapkan, membersihkan alat dan bahan sesuai prosedur. 2.3. Menghitung, menyimpan bahan yang sudah disiapkan pada wadah yang sesuai serta melakukan inventaris alat dan bahan berdasarkan klasifikasi bahan makanan basah,</p>	<p>2.1 Menganalisis isi resep standar, bernalar kritis 2.2 Mengidentifikasi, menyiapkan, membersihkan alat dan bahan sesuai prosedur. 2.3 Menghitung, menyimpan bahan yang sudah disiapkan pada wadah yang sesuai serta melakukan inventaris alat dan bahan berdasarkan klasifikasi bahan makanan basah, bahan makanan kering, dan beku.</p>	<p>54 JP</p>

		bahan makanan kering, dan beku.		
--	--	---------------------------------	--	--

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
Pengolahan Makanan dan Minuman	Pada akhir fase F peserta didik mampu memahami isi resep standar dalam melaksanakan proses membuat hidangan Kontinental, Oriental dan Indonesia yang otentik berbahan dasar nabati dan hewani. Peserta didik mampu membuat makanan penutup (<i>dessert</i>), mengolah kue tradisional Indonesia, membuat produk <i>pastry</i> , dan <i>bakery</i> yang sesuai dengan kebutuhan dan standar industri.	3.1 Memahami isi resep standar dalam melaksanakan proses membuat hidangan Kontinental dengan berbagai teknik dasar memasak pembuatan stock, soup, pembuatan dan penyimpanan, gravy sauce, Sandwich, Pasta dan pengolahan bahan dasar nabati dan hewani	3.1 Memahami isi resep Standar dalam melaksanakan proses membuat hidangan Kontinental dengan berbagai teknik dasar memasak pembuatan stock, soup, pembuatan dan penyimpanan, gravy sauce, Sandwich dan pengolahan bahan dasar nabati dan	288 JP

		<p>3.2 Mengolah kue tradisional Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan dan standar industri.</p> <p>3.3 Membuat produk <i>pastry</i>, dan <i>bakery</i> yang sesuai dengan kebutuhan dan standar industri.</p> <p>3.4 Memahami isi resep standar dalam melaksanakan proses membuat hidangan Oriental dengan berbagai teknik pengolahan dasar memasak yang otentik berbahan dasar nabati dan</p>	<p>hewani</p> <p>3.2 Mengolah kue tradisional Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan dan standar industri.</p> <p>3.3 Membuat produk <i>pastry</i>, dan <i>bakery</i> yang sesuai dengan kebutuhan dan standar industri.</p> <p>3.4 Memahami isi resep standar dalam melaksanakan proses membuat hidangan Oriental yang otentik berbahan dasar nabati dan hewani</p> <p>3.5 Memahami isi resep</p>	
--	--	---	--	--

		<p>hewani</p> <p>3.5 Memahami isi resep standar dalam melaksanakan proses pembuatan hidangan Indonesia dengan menggunakan berbagai teknik dasar pengolahan makanan yang otentik berbahan dasar nabati dan hewani dan mengolah hidangan nasi dan mie.</p> <p>3.6 Mengolah kue tradisional Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan dan standar industri.</p> <p>3.7 Membuat</p>	<p>standar dalam melaksanakan proses pembuatan hidangan Indonesia dengan menggunakan berbagai teknik dasar pengolahan makanan yang otentik berbahan dasar nabati dan hewani dan mengolah hidangan nasi dan mie.</p> <p>3.6 Mengolah kue tradisional Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan dan standar Industri.</p> <p>3.7 Membuat produk</p>	
--	--	--	--	--

		<p>t produk <i>pastry</i>, dan <i>bakery</i> yang sesuai dengan kebutuhan dan standar industri.</p> <p>3.8 Membuat makanan penutup (<i>dessert</i>), yang sesuai dengan kebutuhan dan standar industri.</p> <p>3.9 Membuat minuman panas dan dingin</p>	<p><i>pastry</i>, dan <i>bakery</i> yang sesuai dengan kebutuhan dan standar industri.</p> <p>3.8 Membuat makanan penutup (<i>dessert</i>), yang sesuai dengan kebutuhan dan standar industri.</p> <p>3.9 Membuat hidangan panas dan dingin.</p>	
Penyajian Makanan dan Minuman	Pada akhir fase F peserta didik mampu memilih alat hidang yang tepat, menata, memorsi, menyajikan, mengemas hidangan, dan membuat hiasan berdasarkan kreativitas peserta didik yang mengacu kepada	<p>4.1 Memilih alat hidang yang tepat</p> <p>4.2 Menata Hidangan berdasarkan kreativitas yang mengacu pada perkembangan industri</p> <p>4.3 Memorsi Hidangan yang mengacu</p>	<p>4.1 Memilih alat hidang yang tepat</p> <p>4.2 Menata Hidangan berdasarkan kreativitas yang mengacu pada perkembangan industri</p> <p>4.3 Memorsi Hidang</p>	54 JP

	perkembangan industri.	<p>pada perkembangan industri</p> <p>4.4 Menyajikan Hidangan sesuai dengan standar industry</p> <p>4.5 Mengemas hidangan sesuai dengan standart industry</p> <p>4.6 Membuat hiasan berdasarkan kreatifitas sesuai dengan perkembangan industry</p>	<p>an yang mengacu pada perkembangan industry</p> <p>4.4 Menyajikan Hidangan sesuai dengan standar industry</p> <p>4.5 Mengemas hidangan sesuai dengan standar industry.</p> <p>4.6 Membuat hiasan berdasarkan kreatifitas sesuai dengan perkembangan industry</p>	
Pelayanan Makan dan Minuman	Pada akhir fase F ini diharapkan peserta didik mampu menerapkan dan melakukan pelayanan sesuai dengan prosedur, bersikap	5.1 Menerapkan dan melakukan pelayanan Makanan dan minuman sesuai dengan prosedur, bersikap sopan, ramah, jujur.	5.1 Menerapkan dan melakukan pelayanan Makanan dan minuman sesuai dengan prosedur, bersikap	54 JP

	sopan, ramah, jujur. Peserta didik mampu melakukan komunikasi dengan baik, melakukan pengantaran pesanan pelanggan sesuai standar pelayanan prima.	5.2 Melakukan komunikasi dengan baik 5.3 Melakukan pengantaran pesanan pelanggan sesuai standar pelayanan prima.	sopan, ramah, jujur. 5.2 Melakukan komunikasi dengan baik 5.3 Melakukan pengantaran pesanan pelanggan sesuai standar pelayanan prima.	
--	---	---	---	--

Seririt, 13 Juli 2022

Waka Bidang Akademik
Guru Mata Pelajaran

Komang Widiartha Wijaya, S.Pd.

NIP. 19801223 200501 1 009

Rini Hartatik, S.Pd.

NIP. 19710615 200604 2 030

Menyetujui,
Kepala SMK Negeri 1 Seririt

I Ketut Sutayasa, S.Pd
Pembina Tk 1
NIP. 19690405 199702 1 001

Lampiran 6 Modul Ajar

Pertemuan 1:

MODUL AJAR PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Seririt
Mata Pelajaran	: Penyajian Makanan dan Minuman
Kelas/Semester	: XI
Materi Pokok	: <i>Food Plating</i>
Alokasi waktu	: 90 Menit

A. Capaian Pembelajaran (CP)

1. Pada akhir fase E, peserta didik mampu memilih alat hidang yang tepat, menata hidangan, memorsi, menyajikan, mengemas hidangan, dan membuat hiasan berdasarkan kreativitas peserta didik yang mengacu kepada perkembangan industri.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu Menyajikan Hidangan sesuai dengan standar industry

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia Peserta didik diharapkan selalu membiasakan diri berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Mandiri
Peserta didik diharapkan bisa mandiri ketika menerapkan prosedur dalam Pelayanan Makanan dan Minuman.
3. Gotong Royong
Peserta didik diharapkan bisa bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok pada saat melaksanakan praktek.
4. Berkebinekaan Global

Peserta didik diharapkan memiliki kecakapan berkomunikasi, berinteraksi dan saling menghargai sesama teman dalam proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

5. Bernalar Kritis

Peserta didik diharapkan mengalami peningkatan dalam memperoleh dan menganalisis informasi atau gagasan yang ada sehingga mendapatkan pengetahuan yang lebih berkualitas dalam mengevaluasi Pelayanan Makanan dan Minuman

6. Kreatif

Peserta didik diharapkan memiliki kreatifitas dalam menerapkan Pelayanan Makanan dan Minuman

D. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : Laptop/komputer
2. Media : Whatsapp, Google drive, media interaktif
3. Sumber Belajar : Modul ajar dan Internet

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran *discovery learning*.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Discovery Learning	Alokasi Waktu
A.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik dan mengucapkan salam 2. Guru meminta pada peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas. 		10 Menit

	<ol style="list-style-type: none">3. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.4. Guru melakukan presensi peserta didik sambil melihat kerapihan dan kelengkapan pakaian peserta didik.5. Guru menyampaikan materi, teknik penilaian dan cakupan secara garis besar kegiatan yang akan dilakukan.6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai7. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik		
--	---	---	--

B.	Kegiatan Inti	<p><i>Stimulation (Pemberian Rangsangan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberi rangsangan/motivasi untuk memusatkan pada materi pembelajaran - Guru memberikan rangsangan berupa gambar terkait dengan materi <i>food plating</i> - Guru menampilkan satu jenis video tentang <i>food plating</i> <p><i>Problem statement (Identifikasi Permasalahan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi gambar terkait materi <i>food plating</i> - Guru meminta peserta didik untuk merumuskan pertanyaan terkait gambar yang diamati, Bersama-sama membuat Batasan pertanyaan yang akan dibahas sesuai tujuan - Siswa bertanya apabila ada yang belum di mengerti terhadap materi pembelajaran. <p><i>Data Collection (Pengumpulan Data)</i></p>	70 Menit
----	----------------------	---	----------

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan data dan mempelajari isi materi <p><i>Data Processing (Pengolahan Data)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan tugas beberapa soal yang terkait dengan <i>food plating</i> untuk dikerjakan peserta didik. <p><i>Verivication (Pembuktian)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan pada soal-soal yang diberikan. <p><i>Generalization (Menarik Kesimpulan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk menyimpulkan - Peserta didik menyimpulkan materi 	
C.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam 		10 Menit

	<p>catatan masing-masing</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.- Guru menunjuk salah seorang peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran.- Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam dan meninggalkan ruang kelas.	
--	--	--



G. Penilaian

- Non Cognitiv and Cognitive Assesment

Mengetahui
Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Seririt

Seririt, 15 September 2022
Guru Mata Pelajaran

I Ketut Sutaya, S.Pd
Pembina Tk 1
NIP. 19690405 199702 1 001

Rini Hartatik, S.Pd
NIP. 19710615 200604 2 030



Pertemuan 2:

MODUL AJAR PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Seririt
Mata Pelajaran : Penyajian Makanan dan Minuman
Kelas/Semester : XI
Materi Pokok : Granish
Alokasi waktu : 90 Menit

A. Capaian Pembelajaran (CP)

1. Pada akhir fase E, peserta didik mampu memilih alat hidang yang tepat, menata hidangan, memorsi, menyajikan, mengemas hidangan, dan membuat hiasan berdasarkan kreativitas peserta didik yang mengacu kepada perkembangan industri.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memilih alat hidang yang tepat

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia Peserta didik diharapkan selalu membiasakan diri berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Mandiri
Peserta didik diharapkan bisa mandiri ketika menerapkan prosedur dalam Pelayanan Makanan dan Minuman.
3. Gotong Royong
Peserta didik diharapkan bisa bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok pada saat melaksanakan praktek.
4. Berkebinekaan Global
Peserta didik diharapkan memiliki kecakapan berkomunikasi, berinteraksi dan saling menghargai sesama teman dalam proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran.
5. Bernalar Kritis

Peserta didik diharapkan mengalami peningkatan dalam memperoleh dan menganalisis informasi atau gagasan yang ada sehingga mendapatkan pengetahuan yang lebih berkualitas dalam mengevaluasi Pelayanan Makanan dan Minuman

6. Kreatif

Peserta didik diharapkan memiliki kreatifitas dalam menerapkan Pelayanan Makanan dan Minuman

D. Alat, Media, dan Sumber Belajar

4. Alat : Laptop/komputer
5. Media : Whatsapp, Google drive, media interaktif
6. Sumber Belajar : Modul ajar dan Internet

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran *discovery learning*.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran

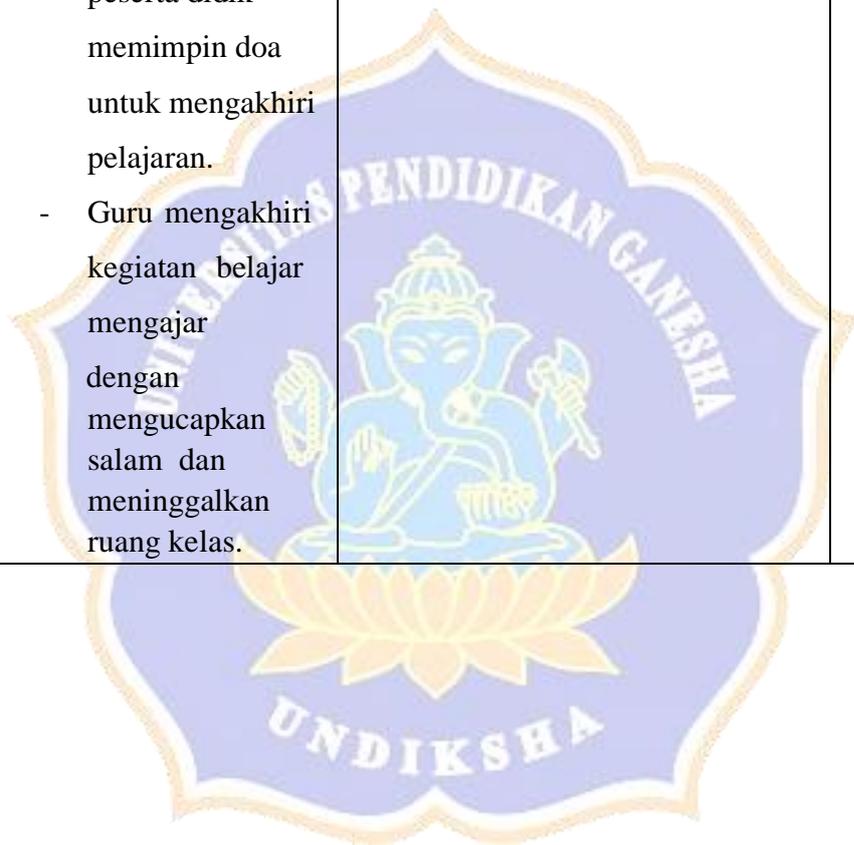
No	Kegiatan Pembelajaran	Discovery Learning	Alokasi Waktu
A.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik dan mengucapkan salam 2. Guru meminta pada peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas. 3. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa 		10 Menit

	<p>sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.</p> <p>4. Guru melakukan presensi peserta didik sambil melihat kerapihan dan kelengkapan pakaian peserta didik.</p> <p>5. Guru menyampaikan materi, teknik penilaian dan cakupan secara garis besar kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</p> <p>7. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik</p>		
B.	Kegiatan Inti	<i>Stimulation (Pemberian Rangsangan)</i>	70 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberi rangsangan/motivasi untuk memusatkan pada materi pembelajaran - Guru memberikan rangsangan berupa gambar terkait dengan materi garnish makanan dan minuman <p><i>Problem statement (Identifikasi Permasalahan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi gambar terkait materi garnish - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencatat materi yang disampaikan. - Guru meminta peserta didik untuk merumuskan pertanyaan terkait gambar yang diamati - Siswa bertanya apabila ada yang belum di mengerti terhadap materi pembelajaran. <p><i>Data Collection (Pengumpulan Data)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan 	
--	--	--	--

		<p>data dan mempelajari isi materi</p> <p>Data Processing (Pengolahan Data)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan tugas beberapa soal yang terkait dengan garnish untuk dikerjakan peserta didik. <p>Verivication (Pembuktian)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan pada soal-soal yang diberikan. <p>Generalization (Menarik Kesimpulan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk menyimpulkan - Peserta didik menyimpulkan materi 	
C.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam catatan masing-masing - Guru menunjuk 		10 Menit

	<p>beberapa peserta didik untuk memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru menunjuk salah seorang peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran.- Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam dan meninggalkan ruang kelas.	
--	--	--



G. Penilaian

- Non Cognitiv and Cognitive Assesment

Mengetahui

Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Seririt

Seririt, 15 September 2022

Guru Mata Pelajaran

I Ketut Sutaya, S.Pd

Pembina Tk 1

NIP. 19690405 199702 1 001

Rini Hartatik, S.Pd

NIP. 19710615 200604 2 030



Pertemuan 3:

MODUL AJAR PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Seririt
Mata Pelajaran : Penyajian Makanan dan Minuman
Kelas/Semester : XI
Materi Pokok : Peralatan Makan dan Minuman
Alokasi waktu : 90 Menit

A. Capaian Pembelajaran (CP)

1. Pada akhir fase E, peserta didik mampu memilih alat hidang yang tepat, menata hidangan, memorsi, menyajikan, mengemas hidangan, dan membuat hiasan berdasarkan kreativitas peserta didik yang mengacu kepada perkembangan industri.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memilih alat hidang yang tepat

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia Peserta didik diharapkan selalu membiasakan diri berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Mandiri
Peserta didik diharapkan bisa mandiri ketika menerapkan prosedur dalam Pelayanan Makanan dan Minuman.
3. Gotong Royong
Peserta didik diharapkan bisa bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok pada saat melaksanakan praktek.
4. Berkebinekaan Global
Peserta didik diharapkan memiliki kecakapan berkomunikasi, berinteraksi dan saling menghargai sesama teman dalam proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran.
5. Bernalar Kritis

Peserta didik diharapkan mengalami peningkatan dalam memperoleh dan menganalisis informasi atau gagasan yang ada sehingga mendapatkan pengetahuan yang lebih berkualitas dalam mengevaluasi Pelayanan Makanan dan Minuman

6. Kreatif

Peserta didik diharapkan memiliki kreatifitas dalam menerapkan Pelayanan Makanan dan Minuman

D. Alat, Media, dan Sumber Belajar

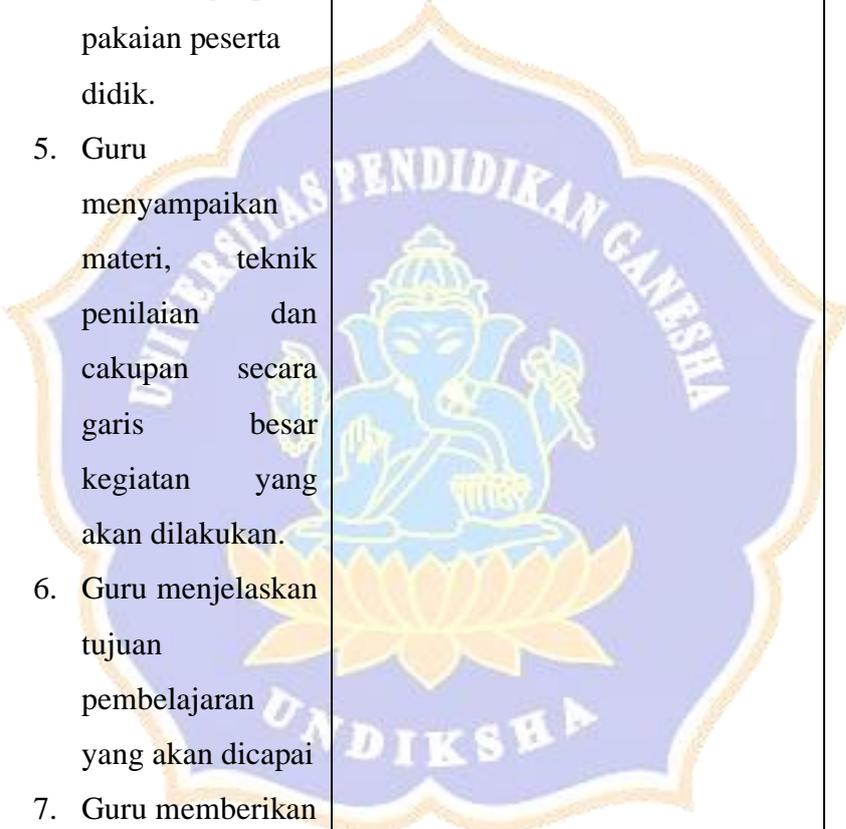
1. Alat : Laptop/komputer
2. Media : Whatsapp, Google drive, media interaktif
3. Sumber Belajar : Modul ajar dan Internet

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran *discovery learning*.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Discovery Learning	Alokasi Waktu
A.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik dan mengucapkan salam 2. Guru meminta pada peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas. 3. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa 		10 Menit

	<p>sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.</p> <p>4. Guru melakukan presensi peserta didik sambil melihat kerapihan dan kelengkapan pakaian peserta didik.</p> <p>5. Guru menyampaikan materi, teknik penilaian dan cakupan secara garis besar kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</p> <p>7. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik</p>		
B.	Kegiatan Inti	<p><i>Stimulation (Pemberian Rangsangan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberi rangsangan/motivasi untuk 	70 Menit

		<p>memusatkan pada materi pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi rangsangan berupa gambar terkait dengan materi Peralatan hidangan makanan dan minuman - Guru menampilkan satu jenis video tentang Peralatan hidangan makanan dan minuman <p><i>Problem statement (Identifikasi Permasalahan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi gambar terkait materi peralatan hidangan makanan dan minuman - Guru meminta peserta didik untuk merumuskan pertanyaan terkait gambar yang diamati. - Siswa bertanya apabila ada yang belum di mengerti terhadap materi pembelajaran. <p><i>Data Collection (Pengumpulan Data)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan 	
--	--	--	--

		<p>data dan mempelajari isi materi</p> <p>Data Processing (Pengolahan Data)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan tugas beberapa soal yang terkait dengan peralatan hidangan makanan dan minuman untuk dikerjakan peserta didik. <p>Verivication (Pembuktian)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan pada soal-soal yang diberikan. <p>Generalization (Menarik Kesimpulan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk menyimpulkan - Peserta didik menyimpulkan materi 	
C.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam 		10 Menit

	<p>catatan masing-masing</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. - Guru menunjuk salah seorang peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran. - Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam dan meninggalkan ruang kelas. 		
--	--	---	--

G. Penilaian

- Non Cognitiv and Cognitive Assesment

Mengetahui

Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Seririt

Seririt, 15 September 2022

Guru Mata Pelajaran

I Ketut Sutaya, S.Pd

Pembina Tk 1

NIP. 19690405 199702 1 001

Rini Hartatik, S.Pd

NIP. 19710615 200604 2 030

Pertemuan 4:

MODUL AJAR PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Seririt
Mata Pelajaran : Penyajian Makanan dan Minuman
Kelas/Semester : XI
Materi Pokok : Memorsi Hidangan
Alokasi waktu : 90 Menit

A. Capaian Pembelajaran (CP)

1. Pada akhir fase E, peserta didik mampu memilih alat hidang yang tepat, menata hidangan, memorsi, menyajikan, mengemas hidangan, dan membuat hiasan berdasarkan kreativitas peserta didik yang mengacu kepada perkembangan industri.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memorsi hidangan yang tepat

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia Peserta didik diharapkan selalu membiasakan diri berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Mandiri
Peserta didik diharapkan bisa mandiri ketika menerapkan prosedur dalam Pelayanan Makanan dan Minuman.
3. Gotong Royong
Peserta didik diharapkan bisa bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok pada saat melaksanakan praktek.
4. Berkebinekaan Global
Peserta didik diharapkan memiliki kecakapan berkomunikasi, berinteraksi dan saling menghargai sesama teman dalam proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran.
5. Bernalar Kritis

Peserta didik diharapkan mengalami peningkatan dalam memperoleh dan menganalisis informasi atau gagasan yang ada sehingga mendapatkan pengetahuan yang lebih berkualitas dalam mengevaluasi Pelayanan Makanan dan Minuman

6. Kreatif

Peserta didik diharapkan memiliki kreatifitas dalam menerapkan Pelayanan Makanan dan Minuman

D. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : Laptop/komputer
2. Media : Whatsapp, Google drive, media interaktif
3. Sumber Belajar : Modul ajar dan Internet

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran *discovery learning*.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Discovery Learning	Alokasi Waktu
A.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik dan mengucapkan salam 2. Guru meminta pada peserta didik untuk mengecek kebersihan kelas. 3. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin berdoa 		10 Menit

	<p>sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.</p> <p>4. Guru melakukan presensi peserta didik sambil melihat kerapihan dan kelengkapan pakaian peserta didik.</p> <p>5. Guru menyampaikan materi, teknik penilaian dan cakupan secara garis besar kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</p> <p>7. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik</p>		
B.	Kegiatan Inti	<p><i>Stimulation (Pemberian Rangsangan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik diberi rangsangan/motivasi untuk 	70 Menit

		<p>memusatkan pada materi pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan rangsangan berupa gambar terkait dengan materi Memorsi Hidangan - Guru menampilkan satu jenis video tentang Memorsi Hidangan <p><i>Problem statement (Identifikasi Permasalahan)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi gambar terkait materi Memorsi Hidangan - Guru meminta peserta didik untuk merumuskan pertanyaan terkait gambar yang diamati. - Siswa bertanya apabila ada yang belum di mengerti terhadap materi pembelajaran. <p><i>Data Collection (Pengumpulan Data)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan data dan mempelajari isi materi <p><i>Data Processing (Pengolahan Data)</i></p>	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan tugas beberapa soal yang terkait dengan Memorsi Hidangan untuk dikerjakan peserta didik. <p>Verivication (Pembuktian)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan pada soal-soal yang diberikan. <p>Generalization (Menarik Kesimpulan)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk menyimpulkan - Peserta didik menyimpulkan materi 	
C.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam catatan masing-masing - Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memberikan 		10 Menit

	<p>kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menunjuk salah seorang peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran. - Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam dan meninggalkan ruang kelas. 		
--	---	--	--

G. Penilaian

- Non Cognitiv and Cognitive Assesment

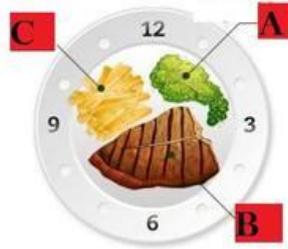
Mengetahui
Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Seririt

Seririt, 15 September 2022
Guru Mata Pelajaran

I Ketut Sutaya, S.P
Pembina Tk 1
NIP. 19690405 199702 1 001

Rini Hartatik, S.Pd
NIP. 19710615 200604 2 030

Lampiran 7 Soal Pretest



Nama :

Kelas :

No.Absen :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar !

1. Dari pilihan dibawah ini manakah yang bukan termasuk Prosedur Penyajian Makanan ?
 - a. Peralatan hidang sesuai standard
 - b. Makanan sesuai standard porsi
 - c. Makanan harus memenuhi standard gizi
 - d. Penanganan makanan tidak kontak langsung dengan tangan dan bibir**
2. Di bawah ini yang bukan termasuk Prinsip Penyajian Makanan adalah
 - a. Prinsip wadah
 - b. Prinsip kadar air
 - c. Prinsip garnish**
 - d. Prinsip handling
3. Daging merupakan sajian utama dalam *main course*. Porsi daging sebagai sajian utama tiap individu sebanyak gram bila dalam penyajiannya bertulang.
 - a. 75-100 gram
 - b. 150-200 cc
 - c. 200-250 gram**
 - d. 100-120 gram**

4. Gambar diatas adalah ilustrasi penyajian makanan jenis classic, berikut keterangan yang tepat untuk mengisi keterangan A,B,C di gambar adalah

a. **Vegetable – main – starch**

b. Main – vegetable - starch

c. Vegetable – starch – main

5. Perhatikan gambar diatas, penyajian makanan tersebut lebih menerapkan syarat penyajian makanan yang

a. Menghindari menyusun terlalu penuh (Avoid Crowding)

b. Percampuran Warna (Mix Colors)

c. **Menyusun ketinggian proporsi makanan (Add Height)**



6. Dari pilihan alat masak dibawah ini, manakah yang bukan peralatan untuk menyajikan makanan

a. Tweezers

b. Bursh

c. Squeeze Bottle

d. **Balloon Whisk**

7. Alat perisapan bahan makanan ini berfungsi untuk mengupas sayuran seperti wortel dan mentimun. Apakah nama alat yang dimaksud ?

a. Grater

b. **Peeler**

c. Rolling

d. Strainer

8. Untuk mempersiapkan bahan makanan mempunyai beberapa tujuan salah satunya yaitu untuk menghemat nilai gizi makanan, untuk itu hal apa yang harus anda perhatikan

a. Memahami nilai gizi setiap golongan bahan makanan

b. Memahami karakteristik tenaga penjamah makanan khususnya tenaga persiapan bahan makanan

- c. **Memahami teknik persiapan bahan makanan dan implikasinya hasilnya**
- d. Memahami alat persiapan bahan makanan yang digunakan
- 9. Untuk menyajikan hidangan “Soto Betawi” wadah hidang yang tepat adalah
- a. **Soup Cup**
- b. Dinner Plate
- c. Soup Plate
- d. Square Plate
- 10. Meletakkan makanan secara abstrak di piring namun tetap membangkitkan selera makan. Jenis penyajian ini biasa disebut sebagai
- a. Jenis Classic
- b. Jenis Landscape
- c. **Jenis Free-from**



Lampiran 8 Hasil Pretest

Silahkan jawab soal-soal berikut ini dengan benar! 60 dari 100 poin

1. Dari pilihan dibawah ini manakah yang bukan termasuk Prosedur Penyajian Makanan?

0 / 10

a. Peralatan hidang sesuai standard ✗

b. Makanan sesuai standard porsi

c. Makanan harus memenuhi standard gizi

d. Penanganan makanan tidak kontak langsung dengan tangan dan bibir

Jawaban yang benar

d. Penanganan makanan tidak kontak langsung dengan tangan dan bibir

Tambahkan masukan individual

2. Di bawah ini yang bukan termasuk Prinsip Penyajian Makanan adalah

10 / 10

a. Prinsip wadah

b. Prinsip kadar air

c. Prinsip garnish ✓

d. Prinsip handling

Tambahkan masukan individual

3. Daging merupakan sajian utama dalam *main course*. Porsi daging sebagai sajian utama tiap individu sebanyak gram bila dalam penyajiannya bertulang.

0 / 10

a. 75-100 gram

b. 150-200 gram ✗

c. 200-250 gram

d. 100-120 gram

Jawaban yang benar

c. 200-250 gram

Tambahkan masukan individual

4. Gambar dibawah adalah ilustrasi penyajian makanan jenis classic, berdasar keterangan yang tepat untuk mengisi keterangan A,B,C di gambar adalah ...

10 / 10



a. Vegetable – main – starch ✓

b. Main – vegetable – starch

c. Vegetable – starch – main

d. Starch – vegetable – main

Tambahkan masukan individual

5. Perhatikan gambar dibawah, penyajian makanan tersebut lebih menerangkan syarat penyajian makanan yang

0 / 10



a. Menghindari menyusun terlalu penuh (Avoid Crowding)

b. Percampuran Warna (Mix Colors)

c. Menyusun ketinggian proporsi makanan (Add Height)

d. Menyusun kecantikan proporsi makanan ✗

Jawaban yang benar

c. Menyusun ketinggian proporsi makanan (Add Height)

Tambahkan masukan individual

6. Dari pilihan alat masak dibawah ini, manakah yang bukan peralatan untuk menyajikan makanan

10 / 10

a. Tweezers

b. Brush

c. Squeeze Bottle

d. Balloon Whisk ✓

Tambahkan masukan individual

7. Alat persiapan bahan makanan ini berfungsi untuk mengupas sayuran seperti wortel dan mentimun. Apakah nama alat yang dimaksud?

10 / 10

a. Grater

b. Peeler ✓

c. Rolling

d. Strainer

Tambahkan masukan individual

8. Untuk mempersiapkan bahan makanan mempunyai beberapa tujuan salah satunya yaitu untuk menghemat nilai gizi makanan, untuk itu hal apa yang harus anda perhatikan

0 / 10

a. Memahami nilai gizi setiap golongan bahan makanan ✗

b. Memahami karakteristik tenaga penjamah makanan khususnya tenaga persiapan bahan makanan

c. Memahami teknik persiapan bahan makanan dan implikasinya hasilnya

d. Memahami alat persiapan bahan makanan yang digunakan

Jawaban yang benar

c. Memahami teknik persiapan bahan makanan dan implikasinya hasilnya

Tambahkan masukan individual

9. Untuk menyajikan hidangan "Soto Betawi" wadah hidang yang tepat adalah

10 / 10

a. Soup Cup ✓

b. Dinner Plate

c. Soup Plate

d. Square Plate

Tambahkan masukan individual

10. Meletakkan makanan secara abstrak di piring namun tetap membangkitkan selera makan. Jenis penyajian ini biasa disebut sebagai

10 / 10

a. Jenis Classic

b. Jenis Landscape

c. Jenis Free-from ✓

d. Jenis Rolling

Tambahkan masukan individual



Lampiran 9 Soal Postest

Nama :

Kelas :

No.Absen :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar !

1. Dari pilihan alat masak dibawah ini, manakah yang bukan peralatan untuk menyajikan makanan
 - a. **Balloon Whisk**
 - b. Bursh
 - c. Tweezers
 - d. Sequeeze Bottle
2. Alat perisapan bahan makanan ini berfungsi untuk mengupas sayuran seperti wortel dan mentimun. Apakah nama alat yang dimaksud ?
 - a. Strainer
 - b. Rolling
 - c. **Peeler**
 - d. Grater
3. Untuk mempersiapkan bahan makanan mempunyai beberapa tujuan salah satunya yaitu untuk menghemat nilai gizi makanan, untuk itu hal apa yang harus anda perhatikan
 - a. Memahami nilai gizi setiap golongan bahan makanan
 - b. **Memahami teknik persiapan bahan makanan dan implikasinya hasilnya**
 - c. Memahami alat persiapan bahan makanan yang digunakan
 - d. Memahami karakteristik tenaga penjamah makanan khususnya tenaga persiapan bahan makanan
4. Dari pilihan dibawah ini manakah yang bukan termasuk Prosedur Penyajian Makanan ?
 - a. Peralatan hidang sesuai standard
 - b. Makanan sesuai standard porsi
 - c. Makanan harus memenuhi standard gizi

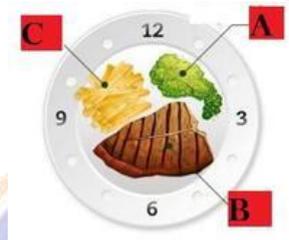
d. Penanganan makanan tidak kontak langsung dengan tangan dan bibir

5. Di bawah ini yang bukan termasuk Prinsip Penyajian Makanan adalah

a. Prinsip garnish

- b. Prinsip handling
- c. Prinsip kadar air
- d. Prinsip wadah

6. Gambar diatas adalah ilustrasi penyajian makanan jenis classic, berikut keterangan yang tepat untuk mengisi keterangan A,B,C di gambar adalah



....

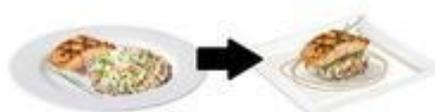
a. Vegetable – main – starch

- b. Main – vegetable - starch
- c. Vegetable – starch – main

7. Daging merupakan sajian utama dalam *main course*. Porsi daging sebagai sajian utama tiap individu sebanyak gram bila dalam penyajiannya bertulang.

- a. 100-120 gram
- b. 200-250 gram**
- c. 150-200 cc
- d. 75-100 gram

8. Perhatikan gambar diatas, penyajian makanan tersebut lebih menerapkan



syarat penyajian makanan yang

- a. Menghindari menyusun terlalu penuh (Avoid Crowding)
- b. Percampuran Warna (Mix Colors)
- c. Menyusun ketinggian proporsi makanan (Add Height)**

9. Untuk menyajikan hidangan “Soto Betawi” wadah hidang yang tepat adalah
- a. **Soup Cup**
 - b. Dinner Plate
 - c. Soup Plate
 - d. Square Plate
10. Meletakkan makanan secara abstrak di piring namun tetap membangkitkan selera makan. Jenis penyajian ini biasa disebut sebagai
- a. Jenis Classic
 - b. Jenis Landscape
 - c. **Jenis Free-from**



Lampiran 10 Hasil Posttest

Silahkan jawab soal-soal berikut ini dengan benar ! 90 dari 100 poin

✓ 1. Untuk menyajikan hidangan "Soto Betawi" wadah hidang yang tepat adalah
10 / 10

a. Soup Cup ✓
 b. Dinner Plate
 c. Square Plate
 d. Soup Plate

Tambahkan masukan Individual

✓ 2. Meletakkan makanan secara abstrak di piring namun tetap membangkitkan selera makan. Jenis penyajian ini biasa disebut sebagai
10 / 10

a. Jenis rolling
 b. Jenis Classic
 c. Jenis Free-from ✓
 d. Jenis Landscape

Tambahkan masukan Individual

✓ 3. Dari pilihan dibawah ini manakah yang bukan termasuk Prosedur Penyajian Makanan dan Minuman?
10 / 10

a. Makanan harus memenuhi standard gizi
 b. Peralatan hidang sesuai standard
 c. Makanan sesuai dengan standard porsi
 d. Penanganan makanan tidak kontak langsung dengan tangan dan bibir ✓

Tambahkan masukan Individual

✓ 4. Dibawah ini yang bukan termasuk Prinsip Penyajian Makanan adalah
10 / 10

a. Prinsip Handling
 b. Prinsip Garnish ✓
 c. Prinsip Kadar Air
 d. Prinsip Wadah

Tambahkan masukan Individual

✗ 5. Daging merupakan sajian utama dalam *main course*. Porsi daging sebagai sajian utama tiap individu sebanyak gram bila dalam penyajiannya bertulang.
10 / 10

a. 100-120 gram
 b. 75-100 gram ✗
 c. 200-250 gram
 d. 150-200 gram

Jawaban yang benar:
 c. 200-250 gram

Tambahkan masukan Individual

✓ 6. Dari pilihan alat masak dibawah ini, manakah yang bukan peralatan untuk menyajikan makanan
10 / 10

a. Bursh
 b. Ballon Whisk ✓
 c. Tweezers
 d. Squeeze Bottle

Tambahkan masukan Individual

✓ 7. Untuk mempersiapkan bahan makanan mempunyai beberapa tujuan, salah satunya yaitu untuk menghemat nilai gizi makanan. Terkait dengan hal tersebut apa yang harus anda perhatikan
10 / 10

a. memahami nilai gizi setiap golongan bahan makanan
 b. memahami alat persiapan bahan makanan yang digunakan
 c. memahami karakteristik tenaga penjamah makanan khususnya tenaga persiapan bahan makanan
 d. memahami teknik persiapan bahan makanan, implikasi dan hasilnya ✓

Tambahkan masukan Individual

✓ 8. Perhatikan gambar dibawah ini, penyajian makanan tersebut lebih menerapkan syarat penyajian makanan yang
10 / 10



a. Pencampuran Warna (Mix Colors)
 b. Menyusun kecantikan proporsi makanan
 c. Menyusun ketinggian proporsi makanan (Add Height) ✓
 d. Menghindari menyusun terlalu penuh (Avoid Crowding)

Tambahkan masukan Individual

✓ 9. Alat persiapan bahan makanan ini berfungsi untuk mengupas sayuran seperti wortel dan mentimun. Apakah nama alat yang dimaksud ?
10 / 10

a. Strainer
 b. Grater
 c. Rolling
 d. Peeler ✓

Tambahkan masukan Individual

✓ 10. Gambar dibawah ini adalah sebuah ilustrasi penyajian makanan jenis classic, berikut keterangan yang tepat untuk mengisi keterangan A,B,C gambar dibawah adalah
10 / 10



a. Vegetable - main - starch ✓
 b. Main - vegetable - starch
 c. Vegetable - starch - main
 d. Starch - vegetable - main

Tambahkan masukan Individual

*Lampiran 11 Angket Uji Ahli Isi***KISI-KISI ANGKET UJI AHLI ISI**

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

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan KI, KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2
		Kemudahan instruksi dan keaktualan Materi	3,4
		Keterbaharuan materi	5
2	Kebahasaan	Kejelasan informasi	6,7
		Bahasa	8,9
3	Penyajian	Kejelasan uraian	10
		Kemampuan penyajian	11
		Urutan penyajian	12
		Interaktivitas	13
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar dan video pembelajaran	14
		Kesesuaian cakupan isi materi	15

Lampiran 12 Hasil Angket Uji Ahli Isi 1

Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN KELAS XI DI SMK N 1 SERIRIT

Hari/Tanggal : Senin, 16 Oktober 2023
 Validator : Rini Horatiyik, S.Pd

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan alur tujuan pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada media interaktif dalam media pembelajaran	✓	
B. Kebahasaan			
6	Keterbacaan tulisan dalam media interaktif	✓	
7	Kejelasan informasi dalam media interaktif	✓	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
C. Penyajian			
10	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media interaktif	✓	

11	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
12	Urutan penyajian materi dalam media interaktif	✓	
13	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
14	Ketepatan ilustrasi dengan uraian materi dalam media interaktif	✓	
15	Kesesuaian cakupan isi materi dalam media interaktif	✓	

Kesimpulan:

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

.....

Senin, 16 Oktober 2023

Penilai,

Rini Horatiyik, S.Pd



Lampiran 13 Hasil Angket Uji Ahli Isi 2

Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN KELAS XI DI SMK N 1 SERIRIT

Hari/Tanggal : Senin, 9 Oktober 2023.

Validator : Dra. Damiati, M.Kes.

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan alur tujuan pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada media interaktif dalam media pembelajaran	✓	
B. Kebahasaan			
6	Keterbacaan tulisan dalam media interaktif	✓	
7	Kejelasan informasi dalam media interaktif	✓	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
C. Penyajian			
10	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media interaktif	✓	

11	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
12	Urutan penyajian materi dalam media interaktif	✓	
13	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
14	Ketepatan ilustrasi dengan uraian materi dalam media interaktif	✓	
15	Kesesuaian cakupan isi materi dalam media interaktif	✓	

Kesimpulan:

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritik

Tambah kan keterangan pada setiap gambar

Singaraja, 9 Oktober 2023.

Penilai,



*Lampiran 14 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media***KISI-KISI ANGKET UJI AHLI MEDIA**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan media pembelajaran interaktif, dan (2) kualitas teknis. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji coba oleh ahli media ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan media pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2, 3, 4
		Kesesuaian penggunaan warna	5
		Grafis	6,7
2	Interaktivitas dan Fungsionalitas	Kemudahan penggunaan	8,9,10



Lampiran 15 Hasil Uji Ahli Media 1 Tahap 1

Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA
PELAJARAN PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN KELAS XI DI
SMK N 1 SERIRIT**

Hari/Tanggal : 27 September 2023
Validator : I Nuzuli Eka Mulyana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang saling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
6	Kenyamanan susunan tampilan media interaktif ketika digunakan	✓	
7	Kecrapian penyusunan tampilan media interaktif	✓	
D. Interaktivitas dan Fungsionalitas			
8	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	✓	
9	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif	✓	
10	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis	✓	

Kesimpulan:

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

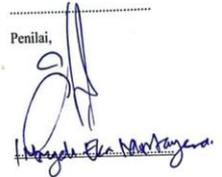
1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

- Kesempitan huruf diserasikan
- Warna diserasikan
- Teks dipertahankan penerapannya

Penilai,



UNDIKSHA

Lampiran 16 Hasil Uji Ahli Media 1 Tahap 2

Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA
PELAJARAN PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN KELAS XI DI
SMK N 1 SERIRIT**

Hari/Tanggal : 9 Oktober 2023
Validator : I Mengah Eca Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang saling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
6	Kenyamanan susunan tampilan media interaktif ketika digunakan	✓	
7	Kerapian penyusunan tampilan media interaktif	✓	
D. Interaktivitas dan Fungsionalitas			
8	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	✓	
9	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif	✓	
10	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis	✓	

Kesimpulan:

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

.....

.....

.....

.....

Sungrag 9 Oktober 2023

Penilai,

Amf
Ketua Anita Pradyana

Lampiran 17 Hasil Uji Ahli Media 2 Tahap 1

Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN KELAS XI DI SMK N 1 SERIRIT

Hari/Tanggal : 27 September 2023
 Validator : I Ketut Anelka Pradnyana

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang saling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul		✓
4	Ketepatan dalam pengetikan materi		✓
5	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
6	Kenyamanan susunan tampilan media interaktif ketika digunakan		✓
7	Kerapian penyusunan tampilan media interaktif		✓
D. Interaktivitas dan Fungsionalitas			
8	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	✓	
9	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif	✓	
10	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis	✓	

Kesimpulan:

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritik

- Hilangkan background pada setiap animasi karakter.
- Rapihkan semua foto/pengambilan gambar penulisan
- Tambahkan icon pada sub materi
- Tambahkan tombol Home
- Bagian evaluasi tambahkan notifikasi FTM
- Tulis jawaban beberapa bagan

Singaper 27/9/2023

Penilai,

I Ketut Anelka Pradnyana
 I Ketut Anelka Pradnyana



Lampiran 18 Hasil Uji Ahli Media 2 Tahap 2

Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN KELAS XI DI SMK N 1 SERIRIT

Hari/Tanggal : 09 Oktober 2023
 Validator : Ketuk Anisya Pridnyana,

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pernyataan yang saling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
6	Kenyamanan susunan tampilan media interaktif ketika digunakan	✓	
7	Kerapian penyusunan tampilan media interaktif	✓	
D. Interaktivitas dan Fungsionalitas			
8	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	✓	
9	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif	✓	
10	Media pembelajaran sudah tersusun secara sistematis	✓	

Kesimpulan:

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

.....

.....

.....

Singaper 09 Oktober 2023

Penilai,

Anisya Pridnyana
 Ketuk Anisya Pridnyana

NDIKSHA

*Lampiran 19 Kisi-kisi Angket Uji Perorangan***KISI KISI ANGKET UJI COBA PERORANGAN**

Adapun tujuan dari pembuatan angket ini yaitu untuk mendapatkan masukan mengenai kesalahan dalam media 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 instrumen 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 Media Interaktif	3, 6, 10, 13
		Potensi Produk yang Dikembangkan Untuk Digunakan	14

Lampiran 20 Angket Uji Coba Perorangan

7. Apakah menggunakan media interaktif membuat anda semangat dalam belajar ?

	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. Fitur-fitur yang tersedia dalam media interaktif membantu 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

9. Isi materi yang disajikan dalam media interaktif 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

10. Apakah saat melakukan pembelajaran dengan media interaktif anda lebih menikmati dalam pembelajaran?

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

11. Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya media interaktif

3		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

12. Media interaktif kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran

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

13. Media interaktif membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran

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

14. Saya setuju apabila media interaktif untuk mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman diterapkan lebih lanjut

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

15. Tampilan yang digunakan dalam media interaktif kurang menarik

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



Lampiran 21 Hasil Uji Coba Perorangan

No	Pertanyaan	Skor		
		1	2	3
1	Apakah penjelasan materi mudah dimengerti ?	5	4	4
2	Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti ?	4	5	4
3	Apakah anda dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media Interaktif ?	5	4	5
4	Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin mengerti ?	4	5	4
5 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media Interaktif berbasis multimedia	5	5	5
6	Dengan menggunakan media Interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri	4	5	4
7	Apakah menggunakan media Interaktif membuat anda semangat dalam belajar ?	5	4	5
8	Fitur-fitur yang tersedia dalam media Interaktif membantu peserta didik	4	5	5
9	Isi materi yang disajikan dalam media Interaktif sangat lengkap	4	4	4
10	Apakah saat melakukan pembelajaran dengan media Interaktif anda lebih menikmati dalam pembelajaran ?	5	5	4
11	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya media Interaktif	4	4	5
12 (-)	Media Interaktif kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	5	4	4
13	Media Interaktif membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	4	4	4
14	Saya setuju apabila media Interaktif untuk mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman diterapkan lebih lanjut	4	5	4
15 (-)	Tampilan yang digunakan dalam media Interaktif kurang menarik	5	4	4
Jumlah Per-Responden		67	67	65
Jumlah seluruh Item Angket x bobot tertinggi		75		
Jumlah seluruh Item Angket x bobot terendah		15		
Persentase per-Subjek (%)		89.33%	89.33%	86.67%
Persentase keseluruhan subjek (%)		88.44%		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Baik		

Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah penjelasan materi mudah	2	1	0	0	0
2	Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti ?	2	1	0	0	0
3	Apakah anda dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media	3	0	0	0	0
4	Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin	2	1	0	0	0
5(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif berbasis	3	0	0	0	0
6	Dengan menggunakan media interaktif membuat saya dapat belajar secara	3	0	0	0	0
7	Apakah menggunakan media interaktif membuat anda semangat dalam belajar	3	0	0	0	0
8	Fitur-fitur yang tersedia dalam media interaktif membantu peserta didik	2	1	0	0	0
9	Isi materi yang disajikan dalam media interaktif sangat lengkap	0	3	0	0	0
10	Apakah saat melakukan pembelajaran dengan media interaktif anda lebih menikmati dalam pembelajaran ?	2	1	0	0	0
11	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya	0	3	0	0	0
12(-)	Media interaktif kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses	3	0	0	0	0
13	Media interaktif membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	0	3	0	0	0
14	Saya setuju apabila media interaktif untuk mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman diterapkan lebih	3	0	0	0	0
15(-)	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif kurang menarik	1	2	0	0	0



*Lampiran 23 Kisi-kisi Angket Kelompok Kecil***KISI KISI ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Adapun tujuan dari pembuatan angket ini yaitu untuk mendapatkan masukan mengenai kesalahan dalam media 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 instrumen 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 Media Interaktif	3, 6, 10, 13
		Potensi Produk yang Dikembangkan Untuk Digunakan	14

Lampiran 24 Angket Uji Kelompok Kecil

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Petunjuk:

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

1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Kurang Setuju
 4 = Setuju
 5 = Sangat Setuju

Nama
 Putu Ravi Andari

Kelas
 XI Kuliner 1

Nomor Absen
 29

1. Apakah penjelasan materi mudah dimengerti ?

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

2. Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti ?

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

3. Apakah anda dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif ?

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

4. Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin mengerti ?

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

5. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

6. Dengan menggunakan media interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju



7. Apakah menggunakan media interaktif membuat anda semangat dalam belajar ?

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

8. Fitur-fitur yang tersedia dalam media interaktif membantu peserta didik

	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

9. Isi materi yang disajikan dalam media interaktif 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

10. Apakah saat melakukan pembelajaran dengan media interaktif anda lebih menikmati dalam 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 melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya media interaktif

	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

12. Media interaktif kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran

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

13. Media interaktif membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran

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

14. Saya setuju apabila media interaktif untuk mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman diterapkan lebih lanjut

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

15. Tampilan yang digunakan dalam media interaktif kurang menarik

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



Lampiran 25 Hasil Angket Uji Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Apakah penjelasan materi mudah dimengerti	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5
2	Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti ?	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5
3	Apakah anda dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5
4	Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin mengerti ?	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5
5(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif berbasis multimedia	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5
6	Dengan menggunakan media interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
7	Apakah menggunakan media interaktif membuat anda semangat dalam belajar ?	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5
8	Fitur-fitur yang tersedia dalam media interaktif membantu peserta didik	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4
9	Isi materi yang disajikan dalam media interaktif sangat lengkap	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4
10	Apakah saat melakukan pembelajaran dengan media interaktif anda lebih menikmati dalam pembelajaran ?	4	5	5	5	4	5	5	4	3	5
11	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya media interaktif	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
12(-)	Media interaktif kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	5	5	5	5	3	4	5	4	3	5
13	Media interaktif membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5
14	Saya setuju apabila media interaktif untuk mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman diterapkan lebih lanjut	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4
15(-)	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif kurang menarik	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
Jumlah Per-Responden		67	67	71	71	68	68	69	67	68	71
Jumlah seluruh Item Angket x bobot tertinggi		75									
Jumlah seluruh Item Angket x bobot terendah		15									
Persentase per-subjek (%)		89%	83%	95%	95%	91%	91%	92%	83%	91%	95%
persentase keseluruhan subjek (%)		92%									
Kriteria Keseluruhan		SANGAT BAIK									



Lampiran 26 Rekapitulasi Uji Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah penjelasan materi mudah dimengerti ?	8	2	0	0	0
2	Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti ?	9	1	0	0	0
3	Apakah anda dengan mudah dapat berinteraksi	8	2	0	0	0
4	Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin mengerti ?	7	3	0	0	0
5 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif berbasis multimedia	10	0	0	0	0
6	Dengan menggunakan media interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri	9	1	0	0	0
7	Apakah menggunakan media interaktif membuat anda semangat dalam belajar ?	10	0	0	0	0
8	Fitur-fitur yang tersedia dalam media interaktif membantu peserta didik	6	4	0	0	0
9	Isi materi yang disajikan dalam media interaktif sangat lengkap	6	4	0	0	0
10	Apakah saat melakukan pembelajaran dengan media interaktif anda lebih menikmati dalam pembelajaran ?	9	1	0	0	0
11	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya media interaktif	2	8	0	0	0
12 (-)	Media interaktif kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	10	0	0	0	0
13	Media interaktif membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	10	0	0	0	0
14	Saya setuju apabila media interaktif untuk mata pelajaran Pengajian Makanan dan Minuman diterapkan lebih lanjut	7	3	0	0	0
15 (-)	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif kurang menarik	10	0	0	0	0



*Lampiran 27 Kisi-kisi Angket Uji Lapangan***KISI KISI ANGKET UJI LAPANGAN**

Adapun tujuan dari pembuatan angket ini yaitu untuk mendapatkan masukan mengenai kesalahan dalam media 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 instrumen 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 Media Interaktif	3, 6, 10, 13
		Potensi Produk yang Dikembangkan Untuk Digunakan	14

Lampiran 28 Angket Uji Lapangan

Angket Uji Coba Lapangan

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 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 (x) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Kurang Setuju
 4 = Setuju
 5 = Sangat Setuju

Nama

I Kompyang Putra Tama Yasa

Kelas

XI Kuliner 1

Nomor Absen

5

1. Apakah penjelasan materi mudah dimengerti ?

Sangat Tidak Setuju 1 2 3 4 5 Sangat Setuju

2. Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti ?

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

3. Apakah anda dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif ?

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

4. Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin mengerti ?

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

5. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju

6. Dengan menggunakan media interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri

1 2 3 4 5
 Sangat Tidak Setuju Sangat Setuju



7. Apakah menggunakan media interaktif membuat anda semangat dalam belajar ?

	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. Fitur-fitur yang tersedia dalam media interaktif membantu 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

9. Isi materi yang disajikan dalam media interaktif 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

10. Apakah saat melakukan pembelajaran dengan media interaktif anda lebih menikmati dalam pembelajaran?

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

11. Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya media interaktif

	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

12. Media interaktif kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran

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

13. Media interaktif membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran

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

14. Saya setuju apabila media interaktif untuk mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman diterapkan lebih lanjut

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

15. Tampilan yang digunakan dalam media interaktif kurang menarik

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



Lampiran 29 Hasil Angket Uji Lapangan

No	Pertanyaan	Skor																												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	Apakah penjelasan materi mudah dimengerti ?	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	
2	Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti ?	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	
3	Apakah anda dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif ?	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	
4	Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin mengerti ?	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	
5 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	
6	Dengan menggunakan media interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	
7	Apakah menggunakan media interaktif membuat anda semangat dalam belajar ?	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	
8	Fitur-fitur yang tersedia dalam media interaktif membantu peserta didik	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	
9	Isi materi yang disajikan dalam media interaktif sangat lengkap	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5
10	Apakah saat melakukan pembelajaran dengan media interaktif anda lebih menikmati dalam pembelajaran ?	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
11	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya media interaktif	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	
12 (-)	Media interaktif kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
13	Media interaktif membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	
14	Saya setuju apabila media interaktif untuk mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman diterapkan lebih lanjut	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	
15 (-)	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif kurang menarik	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
Jumlah Per-Responden		72	69	72	75	65	72	70	62	75	66	73	69	68	73	69	75	66	67	66	66	69	66	67	72	68	65	61	75	
Jumlah seluruh Item Angket x bobot tertinggi		(15 x 5) = 75																												
Jumlah seluruh Item Angket x bobot terendah		(15 x 1) = 15																												
Persentase per-subjek (%)		96%	92%	96%	100%	87%	96%	93%	83%	100%	88%	97%	92%	91%	97%	92%	100%	88%	89%	88%	88%	92%	88%	89%	96%	91%	87%	81%	100%	
persentase keseluruhan subjek (%)		92.21%																												
Kriteria Keseluruhan		SANGAT VALID																												



Lampiran 30 Rekapitulasi Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Apakah penjelasan materi mudah dimengerti ?	22	16	0	0	0
2	Apakah petunjuk dan contoh soal yang diberikan mudah dimengerti ?	19	19	0	0	0
3	Apakah anda dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif ?	22	16	0	0	0
4	Apakah dari keseluruhan materi yang disajikan membuat anda semakin mengerti ?	19	19	0	0	0
5(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif	27	11	0	0	0
6	Dengan menggunakan media interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri	21	17	0	0	0
7	Apakah menggunakan media interaktif membuat anda semangat dalam belajar ?	19	19	0	0	0
8	Fitur-fitur yang tersedia dalam media interaktif membantu peserta didik	23	15	0	0	0
9	Isi materi yang disajikan dalam media interaktif sangat lengkap	32	6	0	0	0
10	Apakah saat melakukan pembelajaran dengan media interaktif anda lebih menikmati dalam pembelajaran ?	32	6	0	0	0
11	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya media interaktif	27	11	0	0	0
12(-)	Media interaktif kurang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	32	6	0	0	0
13	Media interaktif membuat saya lebih aktif dalam proses pembelajaran	20	18	0	0	0
14	Saya setuju apabila media interaktif untuk mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman diterapkan lebih lanjut	27	11	0	0	0
15(-)	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif kurang menarik	25	12	1	0	0

*Lampiran 31 Kisi-kisi Angket Respon Guru***KISI-KISI ANGKET RESPON GURU**

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

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



Lampiran 32 Hasil Angket Respon Guru

Lampiran 15 Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN KELAS XI DI SMK N 1 SERIRIT

Hari/Tanggal : Senin, 16 Oktober 2023

Validator : Rini Haratik, S.Pd

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda \checkmark pada kolom yang sediakan, sesuai dengan penilaian anda.
- Berikan nilai

Sangat Setuju (SS) = 5 Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Daftar Pernyataan Respon Guru

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Penggunaan media interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas			\checkmark	
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman	\checkmark			
3.	Penggunaan media interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman				\checkmark
4.	Media interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum		\checkmark		
5.	Penggunaan media interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik			\checkmark	

6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media interaktif pada mata pelajaran penyajian makanan dan minuman	\checkmark			
7.	Penggunaan media interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri			\checkmark	
8.	Penggunaan media interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman				\checkmark
9.	media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam menyampaikan materi Penyajian Makanan dan Minuman			\checkmark	
10.	Adanya media interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman			\checkmark	

Saran / Komentar

.....

.....

.....

Senin, 16 Oktober 2023
Responden,

Rini Haratik, S.Pd

UNDIKSHA

Lampiran 33 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

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

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



Lampiran 34 Angket Respon Peserta Didik

Lampiran 17 Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENYAJIAN MAKANAN DAN MINUMAN KELAS XI DI SMK N 1 SERIRIT

Identitas Peserta Didik
 Nama : Kade Mahendra
 No. Absen : 11
 Kelas : XI KL

Petunjuk Pengisian
 1. Berilah tanda \checkmark pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
 2. Berikan nilai
 Sangat Setuju (SS) = 5 Tidak Setuju (TS) = 2
 Setuju (S) = 4 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan media interaktif dalam proses pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman sangat menarik			\checkmark	
2.	Materi dalam media interaktif Penyajian Makanan dan Minuman mudah dipahami				\checkmark
3.	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media interaktif pada proses pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman		\checkmark		
4.	Tahap pembelajaran pada media interaktif Penyajian Makanan dan Minuman membuat saya lebih aktif dalam belajar			\checkmark	

5.	Melalui media interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar				\checkmark
6.	Penggunaan media interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	\checkmark			
7.	Penggunaan media interaktif Penyajian Makanan dan Minuman membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.			\checkmark	
8.	Penggunaan media interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.			\checkmark	
9.	Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.		\checkmark		
10.	Saya senang memanfaatkan media pada mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman karena belajar dapat dilakukan dimana saja				\checkmark
11.	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media interaktif Penyajian Makanan dan Minuman tidak terorganisir	\checkmark			
12.	media interaktif Penyajian Makanan dan Minuman sangat membantu saya dalam proses pembelajaran			\checkmark	
13.	Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya		\checkmark		
14.	Saya merasa kurang senang dalam belajar, karena membaca materi pada media interaktif		\checkmark		
15.	Saya tertarik menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman				\checkmark

Saran / Komentar
Saya sangat senang menggunakan media interaktif karena menambah semangat belajar

Senin, 16 Oktober 2023
 Responden,

Kade Mahendra

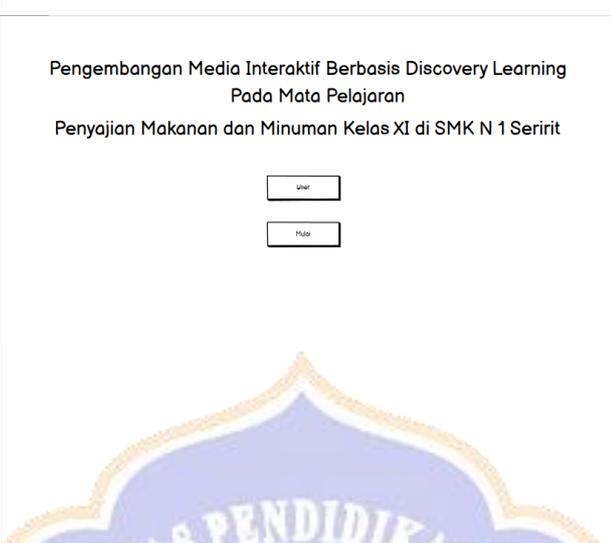
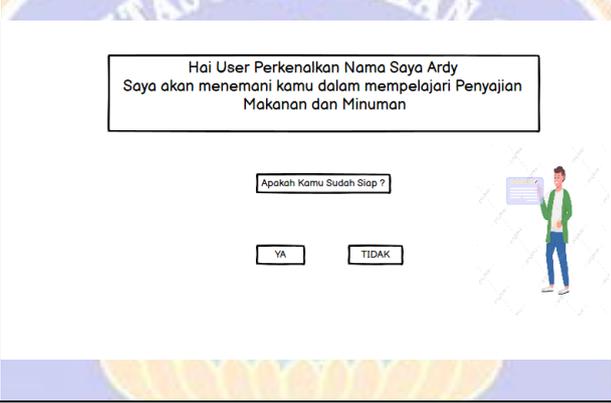
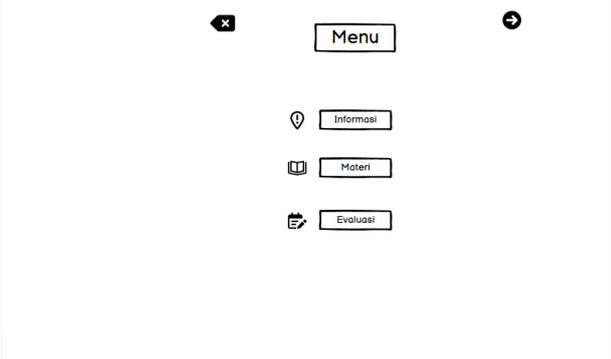
No	Soal Pertanyaan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
1	Tampilan media interaktif dalam proses pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman sangat menarik	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	
2	Materi dalam media interaktif Penyajian Makanan dan minuman mudah dipahami	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	
3 (-)	Terdapat kesulitan dalam media interaktif pada proses pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman	5	5	4	5	5	2	5	5	3	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	
4	Tahap pembelajaran pada media interaktif Penyajian Makanan dan Minuman membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	
5	Melalui media intraktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	
6 (-)	Penggunaan media interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	
7	Penggunaan media interaktif Penyajian Makanan dan Minuman membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
8	Penggunaan media interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	
9 (-)	Soal evaluasi yang terdapat pada media interaktif berbasis <i>discovery learning</i> tidak berkaitan dengan materi pembelajaran	5	3	4	4	4	4	4	2	5	3	4	4	3	2	4	4	5	5	2	2	4	5	4	4	4	4	5	4	5	3	5	4	4	
10	Saya senang memanfaatkan media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> pada mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman karena belajar dapat dilakukan dimana saja	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	
11 (-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> tidak terorganisir	4	3	4	3	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	3
12	Media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	
13 (-)	Tugas/litihan yang disajikan dalam media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> mengurangi motivasi belajar	5	4	4	2	5	4	2	5	5	4	4	5	3	5	4	5	4	4	3	5	3	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	
14 (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman, karena membaca materi pada media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i>	4	3	4	3	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	2	5	3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	
15	Saya tertarik menggunakan media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> pada mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5
Jumlah skor Per-Responden		67	60	61	63	67	63	62	71	71	64	67	66	61	68	61	69	70	69	58	72	63	71	61	67	65	67	61	66	64	69	68	62		
Jumlah skor tertinggi x jumlah soal		75																																	
Jumlah skor terendah ideal		15																																	
Mi		45																																	
Sdi		10																																	
y		65.47																																	
Kriteria		Sangat Praktis																																	

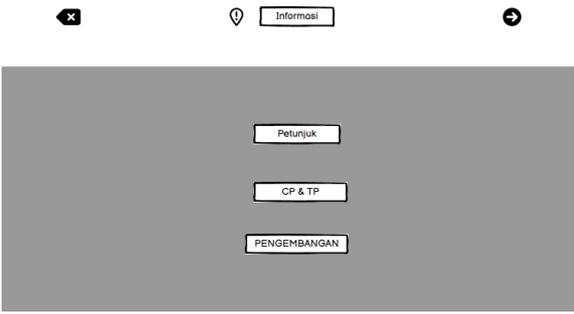
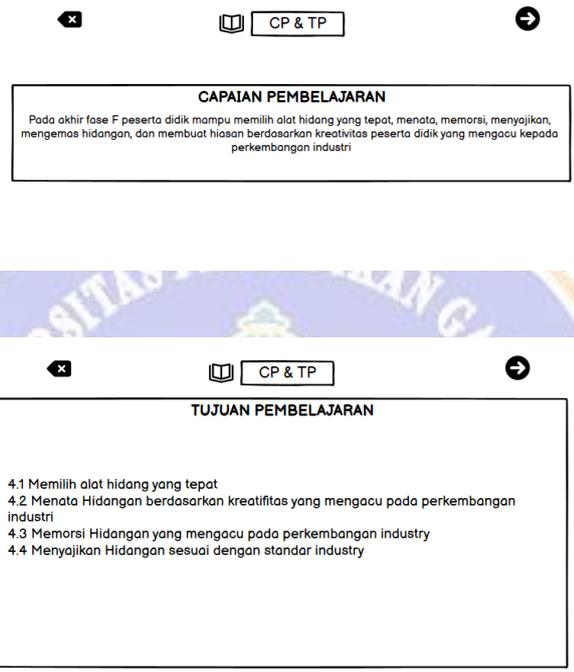
Lampiran 35 Hasil Respon Angket Peserta Didik

Lampiran 36 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik

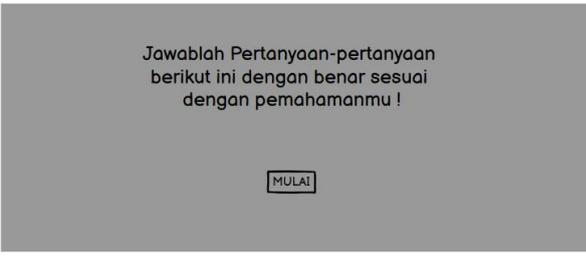
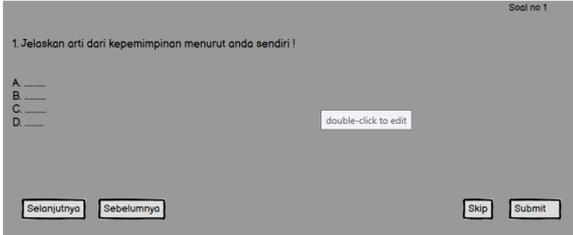
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Tampilan media interaktif dalam proses pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman sangat menarik	14	24	0	0
2	Materi dalam media interaktif Penyajian Makanan dan minuman mudah dipahami	24	13	0	0
3 (-)	Terdapat kesulitan dalam media interaktif pada proses pembelajaran Penyajian Makanan dan Minuman	14	19	0	0
4	Tahap pembelajaran pada media interaktif Penyajian Makanan dan Minuman membuat saya lebih aktif dalam belajar	13	24	0	0
5	Melalui media intraktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	15	24	0	0
6 (-)	Penggunaan media interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	15	20	0	0
7	Penggunaan media interaktif Penyajian Makanan dan Minuman membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar	16	22	0	0
8	Penggunaan media interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi	12	25	0	0
9 (-)	Soal evaluasi yang terdapat pada media interaktif berbasis <i>discovery learning</i> tidak berkaitan dengan materi pembelajaran	15	20	0	0
10	Saya senang memanfaatkan media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> pada mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman karena belajar dapat dilakukan dimana saja	22	16	0	0
11 (-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> tidak terorganisir	8	25	0	0
12	Media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	15	23	0	0
13 (-)	Tugas/latihan yang disajikan dalam media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> mengurangi motivasi belajar	10	25	0	0
14 (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman, karena membaca materi pada media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i>	9	26	0	0
15	Saya tertarik menggunakan media interaktif berbasis <i>Discovery Learning</i> pada mata pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman	26	12	0	0

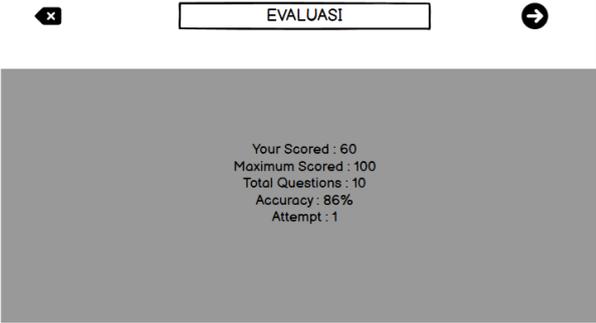
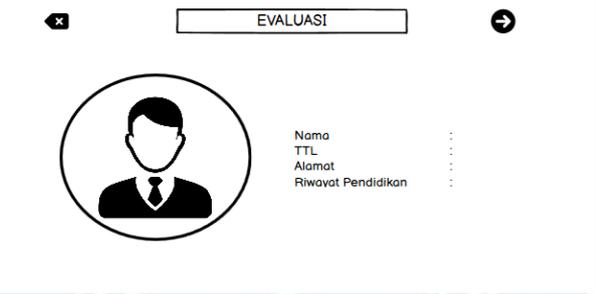
Lampiran 37 Rancangan Tampilan Media Pembelajaran Interaktif

No	Nama Tampilan	Desain Tampilan	Keterangan
1.	Halaman Awal Login		<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini adalah halaman awal dimulainya media pembelajaran interaktif selama 4x pertemuan. - Klik tombol mulai untuk memulai media pembelajaran interaktif, maka akan diarahkan ke halaman selanjutnya.
2.	Halaman Menu Awal		<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini merupakan tampilan untuk memastikan pengguna siap atau tidaknya untuk memulai pembelajaran.
3.	Tampilan Halaman Menu		<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini adalah halaman menu yang terdiri dari menu-menu yaitu : <ol style="list-style-type: none"> 1. Informasi 2. Materi 3. Evaluasi

4.	Halaman Menu Informasi		<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini adalah menu informasi yang berisikan menu-menu CP&TP, Petunjuk dan Pengembang.
5.	Halaman CP&TP		<ul style="list-style-type: none"> - Berisikan pemaparan capaian pembelajaran dan juga tujuan pembelajaran.
6.	Halaman Menu Materi Pembelajaran		<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini merupakan tampilan halaman menu materi, yang meliputi pilihan materi sesuai dengan pertemuan - Untuk menuju ke materi yang diinginkan, klik navigasi sesuai pada materi pertemuan.

7.	Halaman Menu Materi 1		<ul style="list-style-type: none"> - Halaman pada tampilan ini ditampilkan ketika pengguna memilih navigasi menu materi 1 yang berisi tampilan menu materi pertemuan ke-1 yang meliputi indikator, materi, kuis permainan, dan video pembelajaran dimana pengguna dapat memilih tampilan yang diinginkan.
8.	Halaman Kuis Permainan		<ul style="list-style-type: none"> - Pada tampilan ini berisikan kuis permainan yang sebelumnya dipilih, dimana pada tampilan tersebut terdapat tombol PLAY NOW untuk memulai kuis permainan.
			

9.	Video Pembelajaran		<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan ini memuat sejumlah video pembelajaran berdasarkan dengan materi pembelajaran yang diberikan.
10.	Tampilan Video		<ul style="list-style-type: none"> - Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan dan menjalankan video pembelajaran yang sebelumnya dipilih.
11.	Halaman Evaluasi		<ul style="list-style-type: none"> - Pada halaman ini merupakan halaman dari menu evaluasi yang berisikan latihan soal, peserta didik bisa melakukan latihan soal dengan menekan menu start.
			

			
12.	Halaman Menu Pengembang		- Halaman ini merupakan halaman menu pengembang yang berisikan profile dari pengembang media pembelajaran interaktif tersebut.



Lampiran 38 Dokumentasi

1. Dokumentasi observasi awal



2. Dokumentasi uji ahli isi



3. Dokumentasi uji ahli desain dan media



4. Dokumentasi Uji Perorangan



5. Dokumentasi Uji kelompok kecil



6. Dokumentasi Uji lapangan

