LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Melakukan Penelitian di SMK Negeri 1 Tampaksiring

KEMENTRIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman http://ftk.undiksha.ac.id

Singaraja, 13 November 2020

Nomor : 1216/UN48.11.1/DT/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Yth. Kepala SMK Negeri 1 Tampaksiring
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 Nyoman Teguh Sujana Putra
NIM	: 1715051011
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,

FTK

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

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

PEMERINTAH PROVINSI BALI

DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA

SMK NEGERI 1 TAMPAKSIRING

Jl. Dr. Ir. Soekarno, Sanding, Tampaksiring, Kabupaten Gianyar, Bali, Telp (0361) 901681 Fax (0361) 901681

Website : www.smkn1tampaksiring.sch.id Mailto : smkn1tampaksiring@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Yang Bertanda Tangan di bawah ini :

Nama Kepala Sekolah	: I Nyoman Sujana, S.Pd.,M.Pd
NIP	: 196512311988031209
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMK Negeri 1 Tampaksiring

Menerangkan bahwa :

Nama	: I Nyoman Teguh Sujana Putra
NIM	: 1715051011
Program Study	: Pendidikan Teknik Informatika
Semester	: VII (tujuh)

Memang benar mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian dari tanggal 18 November 2020 sampai selesai di XI Ap 4 SMK Negeri 1 Tampaksiring.

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

Tampaksiring, 10 Maret 2021
Kepala SMK Negeri 1 Tampaksiring

PEMERINTAH PROVINSI BALI
SMK NEGERI 1 TAMPAKSIRING

I Nyoman Sujana, S.Pd., M.Pd.
Pembina Tk. I (IV/b)
NIP. 196512311988031209

Lampiran 3. Tabel Hasil Observasi Awal

Hasil Wawancara, Observasi dan Angket

No.	Sumber	Hasil	Keterangan
1.	Gusti Ayu Sri Eka Dewi, Spd Guru Mata Pelajaran	Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 19 November 2020 adapun hasilnya sebagai berikut : a. Metode pembelajaran menggunakan *student centered* dan *teacher centered* b. Sumber belajar Buku (modul) pembelajaran dan internet c. Sarana dan prasarana yaitu komputer, *wifi* dan Proyektor d. Faktor yang menjadi kendala yaitu pada saat praktik tidak bisa bertatap muka langsung dikarenakan daring e. Pengembangan konten pembelajaran perlu dikarenakan dengan dikembangkan konten pembelajaran siswa dapat belajar dengan semangat dan materi yang disampaikan mudah dipahami sehingga prestasi siswa dapat meningkat f. Konten yang diharapkan dari konten pembelajaran yaitu pembuatan video pembelajaran yang menarik untuk bisa meningkatkan motivasi siswa	 Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran *Food and Beverage*

2.	Peserta Didik Kelas XI AP 4 SMK N 1 Tampaksiring	Berdasarkan angket yang disebarkan pada tanggal 19 November 2020 kepada 37 responden, dimana angket tersebut digunakan untuk mengetahui karakteristikpeserta didik tentang pemahaman, ketertarikan dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran serta untuk mengetahui karakteristik pembelajaran tentang materi, konten dan sarana pembelajaran. Maka diperoleh hasil sebagai berikut : a. Peserta didik senang mempelajari *Food and Beverage*, apalagi jika didukung dengan konten pembelajaran yang menarik dan bervariasi seperti gambar, video dan tersedia serta menggunakan komputer dalam proses pembelajaran. b. Peserta didik masih kurang mampu memahami materi yang dijelaskan oleh guru. c. Peserta didik sangat tertarik dengan adanya pengembangan sebuah konten pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dengan persentase sebanyak 63 % d. Peserta didik menyatakan bahwa *Food and Beverage* merupakan mata pelajaran yang susah dipahami apalagi hanya dijelaskan berupa teori. e. Peserta didik menyatakan bahwa guru masih menggunakan konten berupa modul, dan belum menampilkan konten yang menarik dalam proses pembelajaran.	Penyebaran angket Kepada Peserta Didik Kelas XI AP 4 SMK Negeri 1 Tampaksiring melalui *google form*

		f. Sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah sudah lengkap dan memadai proses pembelajaran.	
3.	Observasi Kelas	Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 19 November 2020 di SMK Negeri 1 Tampaksiring pada mata pelajaran *Food and Beverage* di kelas XI AP diketahui bahwa, sarana dan prasarana yang tersedia dalam pembelajaran sudah memadai seperti komputer, internet, Proyektor. namun konten pembelajaran yang digunakan oleh guru masih berupa modul ajar. Dimana dengan modul tersebut peserta didik mendapatkan informasi mengenai proses pembelajaran. Pembelajaran masih terlihat terpaku pada guru, karena peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran dan belum tersedianya fasilitas untuk mengakses materi pembelajaran yang bersangkutan. Untuk itu pengembangan konten pembelajaran interaktif sangat diharapkan untuk menarik minat dan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar sehingga dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran baik berupa video, gambar, materi, forum diskusi maupun kuis/tes.	Observasi di Kelas XI AP 4 SMK Negeri 1 Tampaksiring

Lampiran 4. Hasil Wawancara dan Observasi Guru

Lampiran Angket Wawancara Guru

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelejaran Food and Beverage

(Guru)

Nama : Gusti Ayu Sri Eka Dewi, S.Pd

NIP :

Pertanyaan:

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Food and Beverage?

   Pendekatan Students centered yakni pendekatan yang berpusat kepada siswa dan pendekatan teacher centered yakni pendekatan berpusat pada guru, dengan 2 metode ini pembelajaran daring bisa berjalan secara optimal

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Food and Beverage?

   Buku pembelajaran dan Internet.

3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Food and Beverage?

   17 orang untuk mengajar (P.H.) perhotelan
   2 orang di kelas XI F.& B. service

4. Sarana dan prasarana apa saja yang tesedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Food and Beverage?

sarananya menggunakan komputer dan WiFi, proyektor yang tersedia di sekolah.

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

Sudah, karena sejauh ini dalam Pelajaran jarak jauh (PJJ) dimasa pandemi ini siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

6. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Food and Beverage selama ini?

Faktor yang menjadi kendala yakni pada saat praktik kita tidak bisa bertatap muka langsung sedangkan menerangkan dengan media video pun siswa kurang begitu paham.

7. Apakah anda mengetahui tentang penggunaan sebuah konten pembelajaran pada proses pembelajaran?

Sudah, tetapi saat ini hanya menggunakan sistem E-learning saja dimana dalam sistem ini kita menggunakan konten pembelajaran berupa video dan materi saja.

8. Menurut pemahaman anda apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran Food and Beverage?

perlu karena dengan dikembangkanya konten pembelajaran siswa dapat belajar dengan semangat dan materi yang disampaikan mudah dipahami sehingga prestasi siswa dapat meningkat.

9. Konten apa saja yang diharapkan dari adanya konten pebelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Food and Beverage?

konten pembelajaran seperti membuat video yg menarik tentunya hal ini akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

10. Bagaimana respon anda terahadap pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai satu refrensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Food and Beverage?

Respon saya sangat mendukung secara positif karena ini salah satu inovasi pembelajaran yang sangat bagus.

Tampaksiring, 19 November 2020

Guru Mata Pelajaran

Gusti Ayu Sri Eka Dewi S.Pd

NIP.

Lampiran 5. Angket Analisis Kebutuhan Siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : …….

No. Absen : …….

Kelas : …….

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaam dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (v) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangam sebagai berikut :
   1 = SS = Sangat Setuju
   2 = S = Setuju
   3 = KS = Kurang Setuju
   4 = TS = Tidak Setuju
   5 = STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Alternatif				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1.	Saya senang belajar F&B					
2.	Saya mudah memahami setiap materi F&B					
3.	Saya memahami dengan baik pelajaran F&B yang disampaikan oleh guru					
4.	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru					
5.	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi.					
6.	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet					
7.	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran					

8.	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami					
9.	Saya senang saat belajar terdapat game kuis pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami					
10.	Saya membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media					
11.	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran F&B menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia					
12.	Menurut saya pembelajaran F&B dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.					
Karakteristik Pembelajaran						
13.	Mata pelajaran F&B susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja					
14.	Mata pelajaran F&B merupakan mata pelajaran yang susah dipahami					
15.	Saat memberikan materi F&B guru menggunakan konten modul pelajaran					
16.	Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran					
17.	Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning yang telah disediakan sekolah					
18.	Sekolah menyediakan media pembelajaran E-Learning yang memadai dalam proses pembelajaran.					
19.	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone					
20.	Menurut saya pembelajaran F&B dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik					

Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaam dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memilih pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

1 = SS = Sangat Setuju
2 = S = Setuju
3 = KS = Kurang Setuju
4 = TS = Tidak Setuju
5 = STS = Sangat Tidak Setuju

* Wajib

Nama *

IDA AYU MADE ERIKA PUTRI

No. Absen *

24

Kelas *

(●) XI AP 4

1. Saya senang belajar F&B *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	●	○	○	○	Sangat Tidak Setuju

2. Saya mudah memahami setiap materi F&B *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	○	●	○	○	Sangat Tidak Setuju

3. Saya memahami dengan baik pelajaran F&B yang disampaikan oleh guru *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	○	●	○	○	Sangat Tidak Setuju

4. Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	○	○	●	○	Sangat Tidak Setuju

5. Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	○	●	○	○	Sangat Tidak Setuju

6. Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	●	○	○	○	Sangat Tidak Setuju

7. Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	●	○	○	○	○	Sangat Tidak Setuju

8. Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	●	○	○	○	○	Sangat Tidak Setuju

9. Saya senang saat belajar terdapat game kuis pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	○	●	○	○	Sangat Tidak Setuju

10. Saya membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	●	○	○	○	Sangat Tidak Setuju

11. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran F&B menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	○	●	○	○	Sangat Tidak Setuju

12. Menurut saya pembelajaran F&B dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	○	●	○	○	Sangat Tidak Setuju

13. Mata pelajaran F&B susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	○	○	●	○	Sangat Tidak Setuju

14. Mata pelajaran F&B merupakan mata pelajaran yang susah dipahami *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	○	●	○	○	Sangat Tidak Setuju

15. Saat memberikan materi F&B guru menggunakan konten modul pelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	●	○	○	○	Sangat Tidak Setuju

16. Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	○	●	○	○	Sangat Tidak Setuju

17. Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning yang telah disediakan sekolah *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	●	○	○	○	Sangat Tidak Setuju

18. Sekolah menyediakan media pembelajaran E-Learning yang memadai dalam proses pembelajaran. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	●	○	○	○	Sangat Tidak Setuju

19. Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone *

	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	○	○	●	○	Sangat Tidak Setuju

20. Menurut saya pembelajaran F&B dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik *

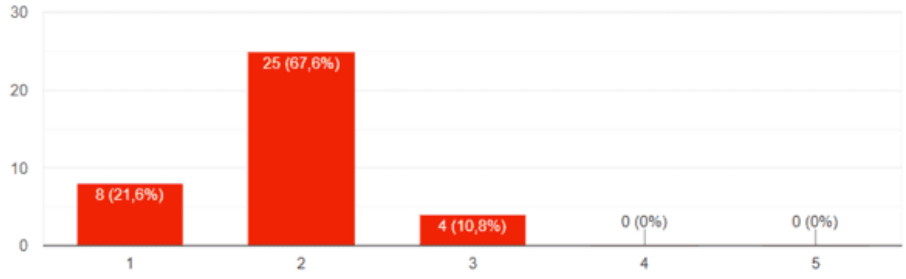
	1	2	3	4	5	
Sangat Setuju	○	●	○	○	○	Sangat Tidak Setuju

Lampiran 6. Hasil Angket Peserta Didik

Nama	No. Absen	Kelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
IDA AYU MADE ERIKA PUTRI	24	XI AP 4	2	3	3	4	3	2	1	1	3	2	3	3	4	3	2	3	2	2	4	2
Ni Kadek Indah Lestari	28	XI AP 4	2	2	3	4	4	2	2	2	3	3	3	3	4	4	2	4	2	2	1	4
I Ketut Angga wahyuna	12	XI AP 4	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	2
I GEDE YUDITYA SURYA PRATAMA	7	XI AP 4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	1	1	2	2
Desak Putu Dianingsih	1	XI AP 4	2	3	3	2	1	1	1	1	2	1	2	3	1	4	3	4	1	3	1	1
Ni made sintia pramita	36	XI AP 4	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	2	1
I komang pujangga kusuma wijaya	16	XI AP 4	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3
Ni wayan meita wintari	40	XI AP 4	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	1	1	2
Dewa bagus nadi saputra	2	XI AP 4	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	2	1	3	4	2	4	1	1	2	2
NI KOMANG SRI ANTINI	31	XI AP 4	2	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2
NI KOMANG CITRA WATI	30	XI AP 4	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	3	1	1	1	1
Gusti ayu maylina diningrat	5	XI AP 4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	1	1	1	2
I KOMANG RUDITA SAPUTRA	17	XI AP 4	2	3	3	2	1	1	3	4	2	3	3	2	1	2	1	3	2	3	3	2
I ketut mahadi yasa	14	XI AP 4	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	3	4	2	3	3	2
I PUTU GEDE SURYAWAN	20	XI AP 4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	3	2	2	4	2
I WAYAN AGUS SAPUTRA	22	XI AP 4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
NI MADE DWI SETYA NINGSIH	35	XI AP 4	1	3	2	3	1	1	2	3	3	2	2	1	1	3	2	3	1	2	3	1
Ni Kadek Evi Dwiyanti	27	XI AP 4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	4	2	2	1	1
I Kadek Adi Ramana	8	XI AP 4	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3
Dewa Gede Ari Mahardika	3	XI AP 4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
NI WAYAN ALISIA EKA PUTRI	39	XI AP 4	2	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	3	1	5	2	5	2	5	4	1
Ni Luh Wahyunita Sari	34	XI AP 4	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	2	3	2	2	2	2
I PUTU ADITYA PRAMANA	19	XI AP 4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
I KADEK MARTA	9	XI AP 4	1	1	1	4	2	1	1	1	2	2	2	2	4	5	1	2	1	1	2	2
I MADE WIRYA	18	XI AP 4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	1	2
NI KETUT ARIANJ	29	XI AP 4	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	2	1	3	2	3	1	2	2	2
Dwi Adnyani putri	4	XI AP 4	2	2	2	3	1	1	2	3	2	2	2	1	2	4	3	4	2	2	1	1
Ni wayan meita wintari	40	XI AP 4	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	1	1	2
Iwayan Arip Suputra	23	XI AP 4	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
Ni Komang Tri Parwati	32	XI AP 4	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	3	3	1	3	1	1	2	2
NI PUTU NIA NOVIA DEWI	37	XI AP 4	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	5	2	2	1	2
I PUTU GEDE SURYAWAN	20	XI AP 4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	5	2	2	1	2
Ni luh putu eka widiadnyani	33	XI AP 4	1	2	3	4	2	5	1	3	2	2	5	1	5	5	5	5	2	1	5	5
I Kadek Suarja	10	XI AP 4	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2
I KOMANG AGUS RENO	15	XI AP 4	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	5	5	1	1	1	1
Gusti ayu maylina diningrat	5	XI AP 4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	1	1	1	2
Ni Kadek Dita Suari	26	XI AP 4	1	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	1

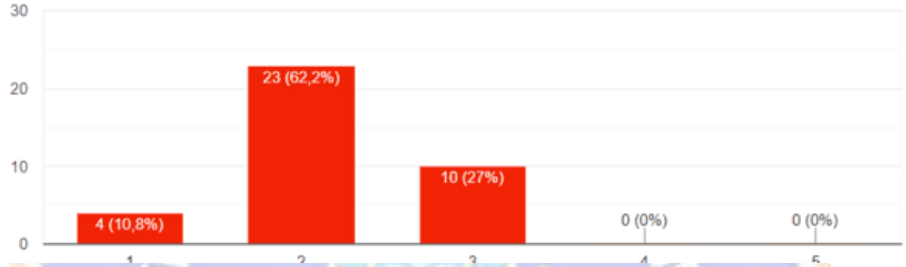
1. Saya senang belajar F&B

37 tanggapan



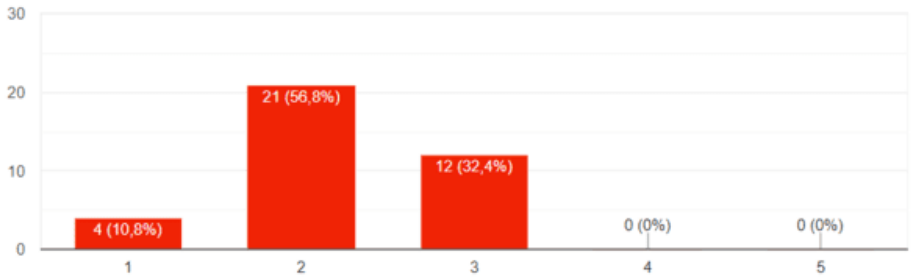
2. Saya mudah memahami setiap materi F&B

37 tanggapan



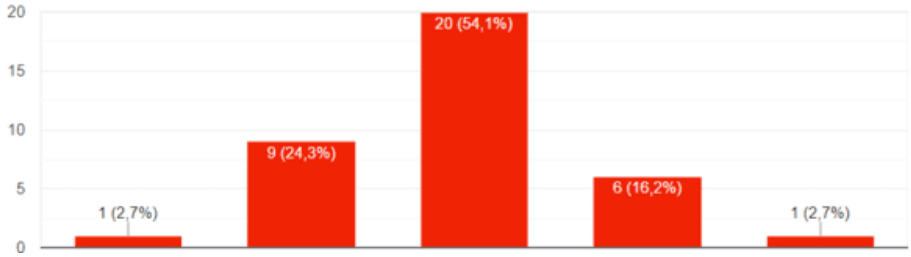
3. Saya memahami dengan baik pelajaran F&B yang disampaikan oleh guru

37 tanggapan



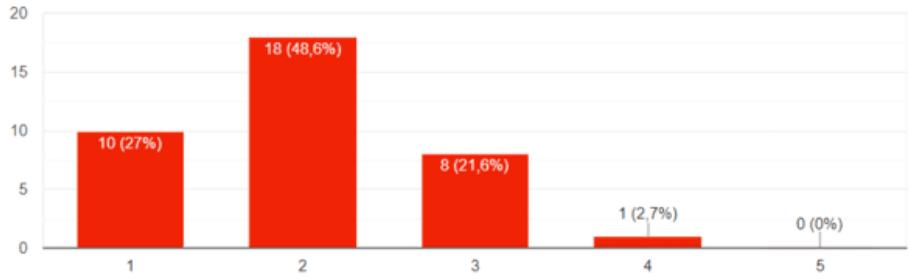
4. Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan guru

37 tanggapan



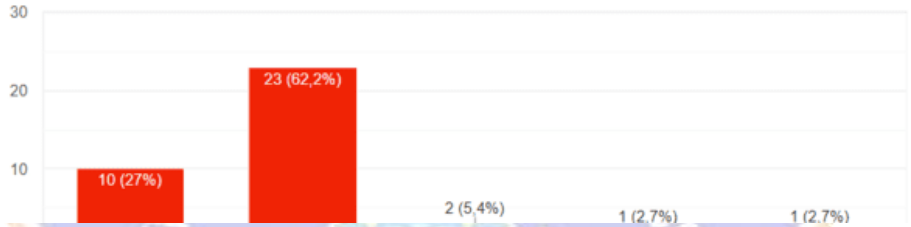
5. Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi.

37 tanggapan



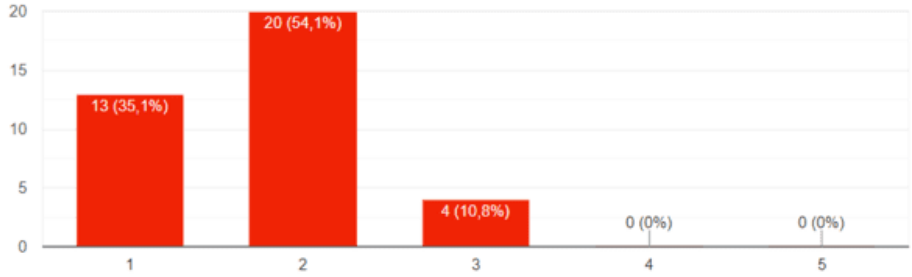
6. Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet

37 tanggapan



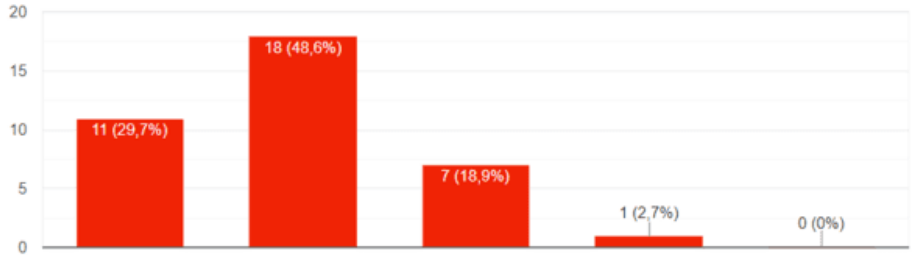
7. Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran

37 tanggapan



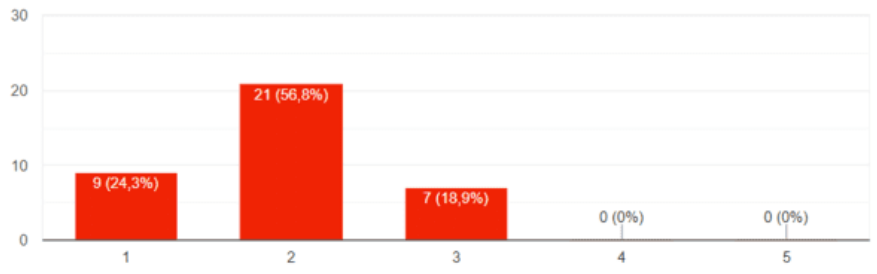
8. Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami

37 tanggapan



9. Saya senang saat belajar terdapat game kuis pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami

37 tanggapan

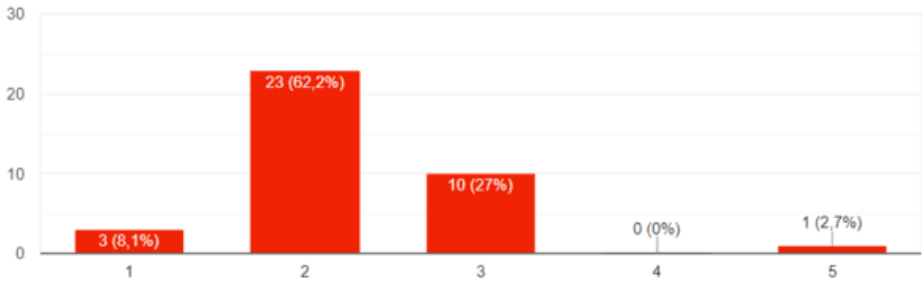


10. Saya membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media

37 tanggapan

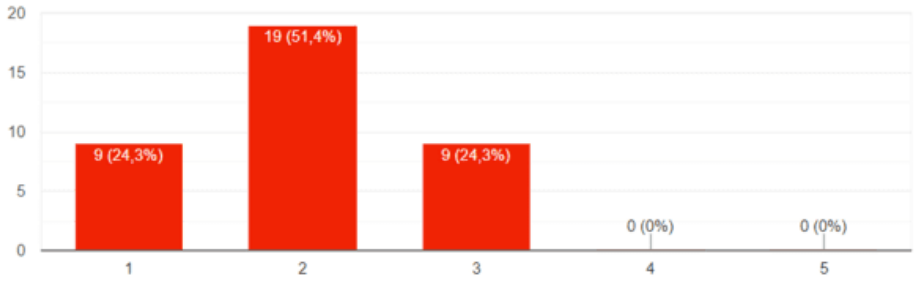
11. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran F&B menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia

37 tanggapan



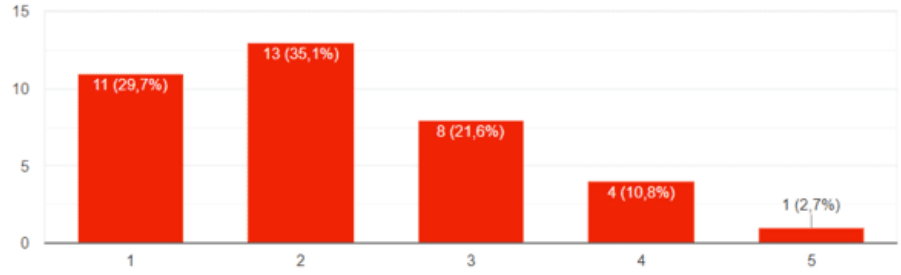
12. Menurut saya pembelajaran F&B dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.

37 tanggapan



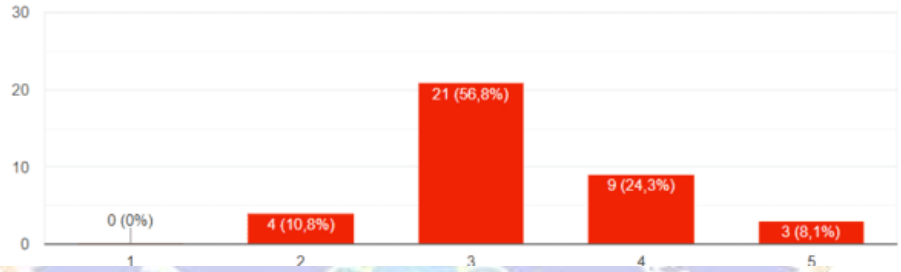
13. Mata pelajaran F&B susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja

37 tanggapan



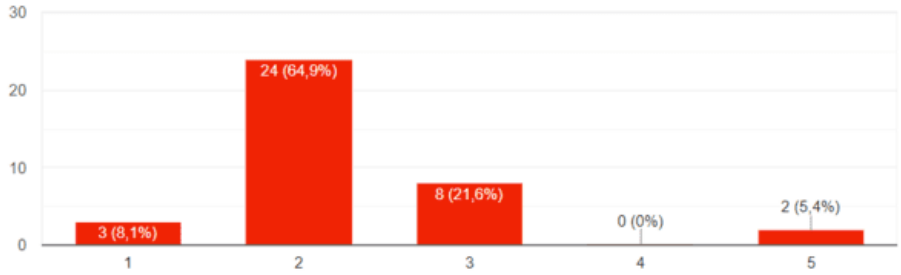
14. Mata pelajaran F&B merupakan mata pelajaran yang susah dipahami

37 tanggapan



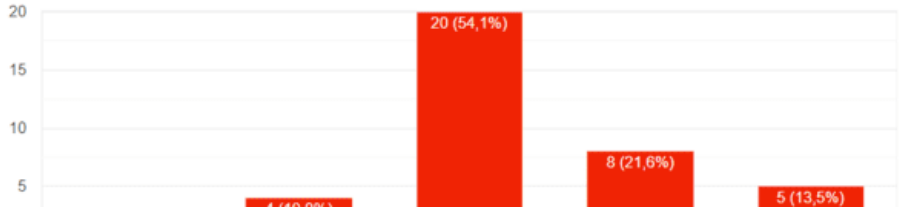
15. Saat memberikan materi F&B guru menggunakan konten modul pelajaran

37 tanggapan



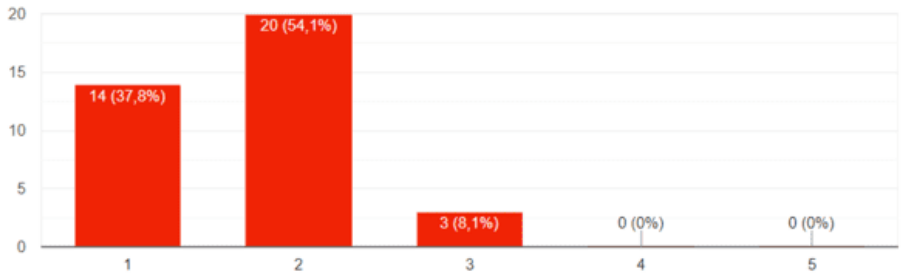
16. Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran

37 tanggapan



17. Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning yang telah disediakan sekolah

37 tanggapan

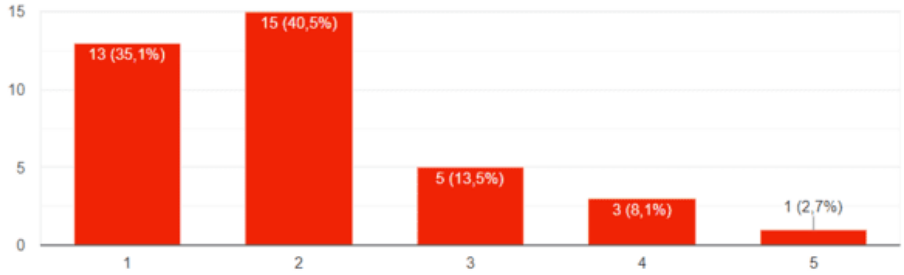


18. Sekolah menyediakan media pembelajaran E-Learning yang memadai dalam proses pembelajaran.

37 tanggapan

19. Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone

37 tanggapan



20. Menurut saya pembelajaran F&B dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik

37 tanggapan

Lampiran 7. Silabus Mata Pelajaran *Food and Beverage*

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMK/SMAK

Mata Pelajaran : *Food and Beverage*

Kelas /Semester : XI/ 1 dan 2

Kompetensi Inti:

KI 1 : Menghayati dan mengamalkanajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur,disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsive dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4 :Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di

sekolah secara mandiri bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	***Food and Beverage* Departement**	**Mengamati :** • Mengamati video/gambar/bahan sebenarnya yang berkaitan dengan *Food and Beverage* departement	**Observasi** • Pengamatan sikap saat berdiskusi,uji coba dan presentasi	9 Jpl (@ 3 x 3 Jpl) atau 3 minggu	• Video/Gambar *Food and Beverage* departemen • Restoran
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam memenemukan dan memahami karakteristik dan jenis-jenis bahan makanan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah 2.3. Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi pemilihan bahan makanan untuk pengolahan makanan pada situasi kerja 3.1. Menganalisis pengertian *Food and Beverage* department dan gambaran umum tentang restoran 4.1 Mengevaluasi pengertian *Food and Beverage* department dan jenis-jenis restoran		**Menanya :** • Mengajukan pertanyaan tentang penngertian *Food and Beverage* department serta jenis – jenis restoran yang di kulifikasikan sesuai jenis makanan yang disajikan dan cara penyajian makanannya **Mengumpulkan Data:** • Menjelaskan tentang food beverage department • Mendiskusikan jenis – jenis restorant **Mengasosiasi :** • Mengolah, dan menganalisis pengertian *Food and Beverage* department dan jenis restoran • Menyimpulkan materi tentang pengertian *Food and Beverage* department dan rsetoran **Mengkomunikasikan :** • Membuat laporan hasil uji coba dan diskusi tentang restoran • Mempresentasikan laporan tentang pengertian restoran	**Portofolio** • Laporan tertulis kelompok **Tes** Tes tertulis **Jurnal** Catatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik serta sikap selama proses berlangsung		• Referensi / bahan ajar terkait *Food and Beverage* departement • Buku

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya. 2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam memenemukan dan memahami syarat pramusaji yang professional 2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah 2.3. Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi dalam menjadi pramusaji yang profesional 3.2. Menganalisis syarat untuk kulaifikasi menjadi pramusaji yang profesional 4.2. Mengevaluasi hasil diskusi tentang pengertian pramusaji yang professional	**Kualifikasi pramusaji restoran**	**Mengamati :** • Mengamati video/gambar/cara seorang pramusaji yang professional melakukan pelayanan direstoran **Menanya :** • Mengajukan pertanyaan tentang pengertian dan syarat seorang pramusaji yang professional • **Mengumpulkan Data:** • Melakukan pengkajian materi pramusaji yang professional secara berkelompok **Mengasosiasi :** • Secara berkelompok mengolah, dan menganalisis data hasil pengamatan dan uji coba serta hasil diskusi • Menyimpulkan hasil analisis tentang diskusi pramusaji yang profesional **Mengkomunikasikan :** • Membuat laporan hasil diskusi tentang materi pramusaji yang profesional	**Observasi** • Pengamatan sikap saat berdiskusi,uji coba dan presentasi **Portofolio** • Laporan tertulis kelompok **Tes** Tes tertulis **Jurnal** Catatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik serta sikap selama proses berlangsung	6Jpl (@ 3 x 2 Jpl) atau 2 minggu	• Video/Gambar struktur dan potongan unggas • daging unggas dan hasil olahnya • Referensi / bahan ajar terkait dengan pramusaji yang profesional

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya. 2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam memenemukan dan memahami karakteristik dan jenis-jenis bahan makanan 2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah 2.3. Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi pemilihan bahan makanan untuk pengolahan makanan pada situasi kerja 3.3. Menganalisis makanan dan minuman 4.3. Mengevaluasi hasil diskusi tentang pengertian makanan dan minuma di restoran 4.3.1 pengertian minuman alcohol dan non alcohol	**Pengetahuan makanan dan minuman**	**Mengamati :** • Mengamati video/gambar/bahan sebenarnya yang berkaitan materi pengetahuan makanan dan minuman **Menanya :** • Mengajukan pertanyaan tentang makanan dan minuman direstoran baik minuman alcohol maupun non alkohol **Mengumpulkan Data:** • Melakukan pembahasan cara pengolahan makanan dan minuman alcohol dan non alkohol	**Observasi** • Pengamatan sikap saat berdiskusi,uji coba dan presentasi **Portofolio** • Laporan tertulis kelompok **Tes** Tes tertulis	4 Jpl (@ 2 x 2 Jpl) Atau 2 minggu	• Gambar dan video makanan dan minuman Referensi / bahan ajar terkait dengan pengertian mkanan dan minuman

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.3.2 standar porsi dan suhu penyajian / penataan makanan		• Mendiskusikan hasil pembahasan materi makanan dan minuman direstoran **Mengasosiasi :** • Secara berkelompok mengolah, dan menganalisis data hasil pengamatan dan uji coba serta hasil diskusi • Menyimpulkan hasil analisis tentang penilaian mutu, pengaruh pengolahan makanan dan minuman alcohol dan non alkohol **:** • Membuat laporan hasil diskusi materi makanan dan minuman di restoran • Mempresentasikan laporan pengertian makanan dan minuman direstoran	**Jurnal** Catatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik serta sikap selama proses berlangsung		
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya. 2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam memenemukan dan memahami karakteristik dan jenis-jenis bahan makanan 2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan,	**Pengetahuan peralatan restoran**	**Mengamati :** • Video/gambar/bahan sebenarnya yang berkaitan denganperalatan restoran **Menanya :**	**Observasi** • Pengamatan sikap saat berdiskusi,uji coba dan presentasi **Portofolio**	8 Jpl (@ 2 x 4 Jpl) atau 4 minggu	• Gambar peralatan restoran • Referensi / bahan ajar terkait pengertian

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah 2.3. Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi pemilihan bahan makanan untuk pengolahan makanan dan minuman pada situasi kerja 3.4. Menganalisis peralatan restoran 4.4. Pemilihan peralatan restoran		• Mengajukan pertanyaan tentang susu terkait dengan fungsi, komposisi, mutu , proses pembuatan hasil olah dan pengaruh pengolahan; serta hubungan pengolahan dengan perubahan pada susu dan hasil olahnya **Mengumpulkan Data:** • Mendiskusikan tentang peralatan restoran **Mengasosiasi :** • Secara berkelompok mengolah, dan menganalisis data hasil pengamatan , penilaian mutu dan uji coba serta hasil diskusi • Menyimpulkan hasil analisis tentang peralatan restoran **Mengkomunikasikan :** • Membuat laporan pengertian peralatan restoran • Mempresentasikan laporan pemgertia peralatan restoran	• Laporan tertulis kelompok **Tes** Tes tertulis **Jurnal** Catatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik serta sikap selama proses berlangsung		peralatan restoran

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya. 2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam mendeskripsikan peralatan makan dan minum direstoran 2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah 2.3. Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi pemilihan alat makan dan minum direstoran 3.4 Menganalisis alat peralatan di restoran 4.5. Mengevaluasi jenis-jenis peralatan restoran	**Peralatan makan dan minum di rsetoran**	**Mengamati :** • Mengamati video/gamba alat makan dan minum direstoran **Menanya :** • Mengajukan pertanyaan peralatan makan dan minum direstoran **Mengumpulkan Data:** • Melakukan diskusi pengertian alat makan dan minum di restoran **Mengasosiasi :** • Secara berkelompok mengolah, dan menganalisis data hasil pengamatan dan uji coba serta hasil diskusi • Menyimpulkanhasil diskusi tentang peralatan yang ada di resrtoran **Mengkomunikasikan :** • Membuat laporan hasil diskusi mengenai pengertian peralatan di restoran	**Observasi** • Pengamatan sikap saat berdiskusi,uji coba dan presentasi **Portofolio** • Laporan tertulis kelompok **Tes** Tes tertulis **Jurnal** Catatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik serta sikap selama proses berlangsung	4 Jpl (@ 2 x 2 Jpl) atau 2 minggu	• Video/Gambar Referensi / bahan ajar terkait dengan peralatan makan dan minum direstoran

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya. 2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam memenemukan dan memahami jenis komunikasi pelayanan 2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah 2.3. Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi komunikasi pelayanan di dunia kerja 3.5. Menganalisis jenis komunikasi pelayanan dalam restoran 4.6. Mengevaluasi cara komunikasi yang baik dalam melakukan pelayanan	**Komunikasi pelayanan**	**Mengamati :** • Mengamati videoyang berkaian dengan jenis komunikasi pelayanan yang ada di hotel maupun restoran **Menanya :** • Mengajukan pertanyaan tentangjenis komunikasi pelayanan di industry dunia kerja pariwisata **Mengumpulkan data** • Mendiskusikan tentang komunikasi pelayanan **Mengasosiasi :** • Menyimpulkan komunikasi pelayanan **Mengkomunikasikan :** • Membuat laporan diskusi tentang materi komunikasi pelayanan • Mempresentasikan laporan materi komunikasi pelayanan	**Observasi** • Pengamatan sikap saat berdiskusi,uji coba dan presentasi **Portofolio** • Laporan tertulis kelompok **Tes** Tes tertulis **Jurnal** Catatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik serta sikap selama proses berlangsung	4 Jpl (@ 2 x 2 Jpl) atau 2 minggu	• Video/komunikasi pelayanan • Referensi / bahan ajar terkait kemunikasi pelayanan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya. 2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam memenemukan dan memahami karakteristik dan jenis-jenis pealayanan makanan dan minuman 2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah 2.3. Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi pemilihan bahan makanan untuk pengolahan makanan pada situasi kerja 3.6. Syarat sebagi pelayan makanan dan minuman 4.7. Menalar jenis makanan pembuka serta minuman pembuka saat jamuan makan	**Pelayanan makanan dan minuman**	**Mengamati :** • Mengamati video/pelayanan makanan dan minuman **Menanya :** • Mengajukan pertanyaan tentang pelayanan makanan dan minum **Mengumpulkan Data:** • Mendiskusikan cara pelayanan makan dan minum di restoran **Mengasosiasi :** • Secara berkelompok mengolah, dan menganalisis data hasil pengamatan dan uji coba serta hasil diskusi • Menyimpulkan hasil diskusi pelayanan makan dan minum **Mengkomunikasikan :** • Membuat laporantentang pelayanan makanan dan minum	**Observasi** • Pengamatan sikap saat berdiskusi,uji coba dan presentasi **Portofolio** • Laporan tertulis kelompok **Tes** Tes tertulis **Jurnal** Catatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan	8 Jpl (@ 2 x 4 Jpl) atau 2 minggu	• Video/jenis pelayanan makanan dan minum • Referensi / bahan ajar terkait pelayanan makanan dan minum

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		• Mempresentasikan laporan pelayanan makanan dan minum	peserta didik serta sikap selama proses berlangsung		
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya. 2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam memahami system informasi restoran 2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah 2.3. Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi system informasi restoran 3.7. Memahami system informasi restoran 4.7. Memaparkan system informasi direstoran	**System informasi restoran**	**Mengamati :** • Mengamati video/Gambar system informasi restoran **Menanya :** • Mengajukan pertanyaan tentang system informasi restoran **Mengumpulkan Data:** • Mendiskusikan system informasi restoran **Mengasosiasi :**	**Observasi** • Pengamatan sikap saat berdiskusi,uji coba dan presentasi **Portofolio** • Laporan tertulis kelompok **Tes** Tes tertulis	4 Jpl (@ 2 x 2 Jpl) atau 2 minggu	• Video/Gambar system informasi rsetoran • Referensi / bahan ajar terkait dengan system informasi restoran

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		• Secara berkelompok mengolah, dan menganalisis data hasil pengamatan dan uji coba serta hasil diskusi • Menyimpulkan hasil diskusi tentang system informasi restoran **Mengkomunikasikan :** • Membuat laporan tentang system informasi restoran • Mempresentasikan laporan system informasi rsetoran	**Jurnal** Catatan perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik serta sikap selama proses berlangsung		

Lampiran 8. RPP Mata Pelajaran *Food and Beverage*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMK
Kelas / Semester	: XI / 2
Mata Pelajaran	: *Food and Beverage*
Materi Pokok	: Pelayanan Makanan Dan Minuman
Alokasi Waktu	:3 X 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. KI. 1 Menghayati dan mensyukuri ajaran agama yang dianutnya
2. KI. 2Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. KI. 3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
4. KI. 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar :

1.1 Mensyukurikarunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui pengembangan berbagai keterampilan mengolah dan menyajikan makanan Indonesia sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya

2.1.Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam memenemukan dan memahami karakteristik dan jenis-jenis bahan makanan.

2.2.Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur,disiplin,tanggung jawab, peduli,santun,ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sebagai bagian dari sikap ilmiah.

2.3.Menunjukan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi pelayanan makanan dan minuman pada situasi kerja

3.6 Menganalisis pengertian kualifikasi pramusaji restoran

Indikator KD 3

1. Menjelaskan pengertian tamu
2. Menjekaskan panduan seorang pelayanan yang baik

4. 6 Menilai jenis makanan pembuka serta minuman pembuka saat jamuan makan

Indikator KD 3

1. Menguraikan hal-hal yang harus diperhatikan sebagai seorang pelayan
2. Menguraikan jenis-jenis minuman dari minuman pembuka hingga minuman penutup jamuan makan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampumenjelaskan pengertian tamu
2. Peserta didik mampu menjelaskan panduan seorang pelayan yang baik
3. Peserta didik mampu Menguraikan hal-hal yang harus diperhatikan sebagai seorang pelayan
4. Peserta didik mampu menguraikan jenis minuman pembuka dan penutup pada saat jamuan makan

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian tamu
2. Panduan pealayan yang baik
3. Hal-hal yang harus dimiliki dan diperhatikan oleh seorang pelayan
4. Jenis minuman pembuka dan penutup jamuan makan

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan :pendekatan individu dan pendekatan kelompok.
2. Metode Pembelajaran :Ceramah, diskusi dan tanya jawab.
3. Model Pembelajaran : Kooperatis

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media

- ✓ Gambar

2. Alat/bahan

- ✓ LCD
- ✓ Laptop

3. Sumber Ajar

- ✓ *Food and Beverage* Service

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN.

Tahapan	Uraian	Waktu
Pendahuluan	1. Pendidik mengucapkan salam dilanjutkan dengan doa 2. Pendidik melakukan absensi dan apersepsi 3. Pendidik mereview materi dalam pembahasan sebelumnya. 4. Pendidik menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dalam kegiatan pembelajaran pengertian tamu 5. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik dengan cara menyampaikan manfaat dari materi pembelajaran yang akan disampaikan.	10 menit
Kegiatan Inti	**Mengamati** 1. Guru meminta peserta didik untuk mendeskripsikan syarat yang harus dimiliki untuk menjadi seorang pramusaji yang professional 2. Peserta didik mengamati konten pembelajaran interaktif dan menyimak materi sesuai dengan KD dan IP **Menanya** 1. Peserta didik mengajukan pertanyaan mengenai materi pada konten pembelajaran interktif yang belum dipahami	115 menit

	2. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan berdasarkan penjelasan materi pelajaran **Mencoba :** 1. Peserta didik mencoba mengerjakan latihan permaianan yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif **Asosiasi :** 1. Guru meminta peserta didikmenjelaskan tentang pengertian tamu 2. Guru meminta peserta didik menyimpulkan hasil diskusi tentang materi pelayanan makanan dan minuman **Komunikasi :** 1. Peserta didik membuat laporan hasil diskusi tentang materi pelayanan makanan dan minuman 2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif yang memuat tentang materi pelajaran	
Penutup	1. Pendidik dan peserta didik membuat rangkuman atau kesimpulan mengenai materi yang telah dibahas mengenai pengertian pelayanan makanan dan minuman 2. Guru memberikan evaluasi bagi siswa selama kegiatan pembelajaran. 3. Gurumenyampaikan informasi mengenai materi pada pertemuan berikutnya. 4. Penutup dan salam.	10 menit

H. PENILAIAN

Penilaian proses

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Religius	Pengamatan	Proses	Lembar Pengamatan	Hasil penilaian nomor 1 dan 2 untuk masukan pembinaan dan informasi bagi Guru Agama dan Guru PKn
2.	Tanggung jawab				
3.	Peduli				
4.	Responsif				
5.	Santun				

Penilaian Hasil

Indikator Pencapaian Kompetensi KD 3	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Menjelaskan pengertian tamu	Test	Lisan	1.jelaskan pengertian tamu dan syarat yang harus diperhatiak untuk menjadi pelayan yang baik ? Skor 50
Mengetahui hal-hal yang harus diperhatikan untuk menjadi seorang pelayan yang baik	Test	Lisan	
Menguraikan jenis minumam pembuka dan penutup jamuan makan	Test	Lisan	1 uraikan minuman pembuka dan penutup jamuan makan skor 50

Penugasan

Indikator Pencapaian Kompetensi KD 4	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Menjelaskan pengertian tamu dan cara untuk menjadi seorang pelayan yang baik	portofolio	Test	1.mengumpulkan data yang berhubungan denganpelayanan makananan dan minuman di restoran

Kunci jawaban :

No Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Pengertian tamu adalah juri disebuah ruang makan tidak hanya terhadap makanan yang disajikan, peralatan makanan dan minum di restoran ataupun dekorasi restoran	50

2	syarat yang harus dimiliki seorang pelayan yang professional adalah harus memiliki skiil, attitude dan knowledge yang baik • Skill adalah keterampilan yang harus dimiliki seorang pramusaji seperti kecakapan dalam beradaptasi dengan lingkungan pekerjaan • Attitude adalah penampilan seorang pramusaji baik dari segi fisik maupun psikis seorang pramusaji • Knowledge adalah pengetahuan yang harus dimiliki seorang pramusaji harus luas terutama mengenai makanan dan minuman yang dijual maupun yang tidak dijual di restoran	50
3	Jenis minuman ppembuka dan oenutup jamuan makan adalah aperitif adalah minuman pembuka sebelum tamu memesan makanan biasanya minuman ini berupa sari buah, aromatized wine dll Minuman pengiring makanan (after drink)adalah minuman yang disajikan selama periode pelayanan makanan seperti anggur merah	

RUBRIK PENILAIAN

Soal 1

SKOR	RUBRIK PENILAIAN TES
50	Menjawab dengan benar dan tepat.
25	Menjawab kurang tepat.
5	Menjawab soal tetapi salah.
0	Tidak Menulis Jawaban

Soal 2.

SKOR	RUBRIK PENILAIAN TES
50	Menyebutkan dengan benar dan tepat.
25	Menyebutkan kurang tepat.
5	Menjawab soal tetapi salah.
0	Tidak Menulis Jawaban

Penskoran:

Skor maksimal untuk soal no.1: 50

Skor maksimal untuk soal no.2: 50

$$SBS : \frac{a}{b} \times \text{bobot soal}$$

Jumlah skor = total dari skor butir soal

Ket : a= skor mentah siswa/butir soal

b = skor maksimal butir soal

SBS = Skor butir soal

$$NILAI = \frac{\text{JUMLAH SKOR skor mentah siswa}}{\text{SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Tampaksiring

I Nyoman Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19651231 198803 1 209

Tampaksiring, 1 Juli 2020

Guru mata pelajaran

Gusti Ayu Sri Eka Dewi S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK
Kelas / Semester : XI / 2
Mata Pelajaran : *Food and Beverage*
Alokasi Waktu : 6 X 45 Menit

I. Kompetensi Inti

1. KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalm menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradapan terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan menciptadalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

J. Kompetensi Dasar

1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianumya.

2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami karakteristik sistem informasi restoran

2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah.

2.3 Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi pemilihan informasi dalam restoran

3.7 Menjelaskan tentang pengertiansistem informasi restoran

Indikator KD 3

1. Menguraikan pengertian sistem
2. Menguraikan tujuan system informasi
3. Menjelaskan pengertian system informasi manajemen

4.7 Menalar menjelaskan model komunikasi

Indikator KD 3

1. Menjelaskan tujuan system informasi manajemen
2. Menjelaskan kegagalan pengembangan usha restoran
3. Menjelaskan konsep system informasi
4. Manfaat penggunaan system informasi
5. Menentukan standar oprating prosedure
6. Menentukan tujuan dan manfaat sop

K. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menguraikan pengertian sistem
2. Peserta didik dapat menyebutkan tujuan system informasi manajemen
3. Peserta didik dapat menjelaskan penyebab kegagalan usaha restoran
4. Peserta didik dapat menjelaskan konsep sistem informasi
5. Peserta didik dapat menjelaskan manfaat penggunaan system informasi
6. Peserta didik dapat menjelaskan standar oprating prosedure
7. Peserta didik dapat menjelaskan tujuan dan manfaat SOP

L. Materi Ajar

1. Pengertian sistem
2. Tujuan system informasi manajemen
3. Penyebab kegagalan usaha restoran
4. Konsep system informasi
5. Pengunaan system informasi
6. Menjelaskan SOP
7. Tujuan SOP

M. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Tanya jawab

N. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

4. Media

- ✓ Gambar
- ✓ Power point

5. Alat/bahan

- ✓ LCD
- ✓ White board

6. Sumber Ajar

Modul Pengetahuan Bahan Makanan

O. Langkah- langkah KegiatanPembelajaran

Pertemuan ke-1

NO	KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU (menit)
1.	Pendahuluan	1. Peserta didik memberi salam dilanjutkan dengan doa (*jujur, religious, tanggung jawab*) tentang kesiapan belajar 2. Pendidik menanyakan kepada peserta didik tentang kesiapan belajar 3. Pendidik menanyakan kehadiran peserta didik 4. Pendidik memotivasi dan apersepsi kemampuan peserta didik 5. Peserta didik mengajukan pertanyaan sederhana kepada peserta didik untuk mengarah pada topik atau materi pokok yang dibahas	10

		6. Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan power point	
2.	Inti	**Mengamati** 1. Peserta didik mengamati materi pada konten pembelajaran interaktif 2. Peserta didik mengamati tayangan video tentang system informasi pada konten pembelajaran interaktif (*rasa ingin tahu, kreatif, inovasi, tanggung jawab*) **Menanya** 1. Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang definisi sistem 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang tujuan system informasi manajemen 3. Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang kegagalan pengembangan usaha restoran **Mencoba** 1. Peserta didik melakukkan pengamatan serta menilai secara berkelompok tentang system informasi restoran 2. Mendiskusikan hasil pengamatan dengan kajian literature dari berbagai buku tentang pengertian system informasi restoran **Menalar** 1. Peserta didik mendengarkan deskripsi materi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif **Jejaring** 1. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif	115

3.	Penutup	1. Klarifikasi/ kesimpulan peserta didik dibantu oleh guru 2. Pendidik mengevaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan 3. Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran 4. Peserta didik membuat tugas mencari video contoh system informasi restoran (*kreatif, jujur, inovatif)* 4. Mengucapkan salam *(religious, tanggung jawab, mandiri)*	10

Pertemuan ke-2

NO	KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU (menit)
4.	Pendahuluan	1. Peserta didik memberi salam dilanjutkan dengan doa (*jujur, religious, tanggung jawab*) tentang kesiapan belajar 2. Pendidik menanyakan kepada peserta didik tentang kesiapan belajar 3. Pendidik menanyakan kehadiran peserta didik 4. Pendidik memotivasi dan apersepsi kemampuan peserta didik 5. Peserta didik mengajukan pertanyaan sederhana kepada peserta didik untuk mengarah pada topik atau materi pokok yang dibahas 6. Pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan power point	10
7.	Inti	**Mengamati**	115

		1. Peserta didik mengamati tayangan video tentang system informasi (*rasa ingin tahu, kreatif, inovasi, tanggung jawab*) **Menanya** 1. Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang system informasi 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang system informasi 3. Peserta didik mengajukan tetan system informasi yang baik dan benar (*gemar membaca. Rasa ingin tahu)* **Eksplorasi** 1. Peserta didik melakukkan pengamatan system informasi 3. Mendiskusikan hasil pengamatan dengan kajian literature dari berbagai buku tentang system informasi **Asosiasi** 1. Peserta didik membuat laporan hasil diskusi tentangsistem informasi restoran (*kerja sama, kreatif, tanggung jawab, disiplin)* **Komunikasi** 1. Peserta didik mempresentasikan laporan tentang system informasi (*kerjasama, kreatif, tanggung jawab, disiplin*)	
2.	Penutup	1. Klarifikasi/ kesimpulan peserta didik dibantu oleh guru 2. Pendidik mengevaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan 3. Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran	10

		4. Peserta didik membuat tugas mencari video tentang system informasi (*kreatif, jujur, inovatif)* 5. Mengucapkan salam *(religious, tanggung jawab, mandiri)*	

P. PENILAIAN

Penilaian proses

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian	Keterangan
1.	Religius	Pengamatan	Proses	Lembar Pengamatan	Hasil penilaian nomor 1 dan 2 untuk masukan pembinaan dan informasi bagi Guru Agama dan Guru PKn
2.	Tanggung jawab				
3.	Peduli				
4.	Responsif				
5.	Santun				

Penilaian Hasil

Indikator Pencapaian Kompetensi KD 3	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Pengertian sistem	Tes	Lisan	1. Jelaskan pengertian system informasi !skor 45
Tujuan system informasi	Test	Lisan	2. Jelaskan tujuan system informasi!skor 35
Kegagalan usaha restoran	Test	Lisan	3. Sebutkan penyebab kegagalan usaha resttoran ! skor 55
Menjelaskan konsep system informasi			4. Sebutkan konsep system informasi skor 35
Manfaat pengunaan system informasi			5. Sebutkanmanfaat pengunaan system informasi ! skor 30

Kunci jawaban :

No Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Pengertian system adalah kumpulan satu kesatuan yang terdiri atas komponen atau element yang berhubungan bersama untuk memudahkan aliran informasi untuk mencapai satu tujuan	45
2	Tujuan system informasi adalah untuk menghasilkan informasi yang berguna bagi para pemakainya sehingga dapat digunakan khusus oleh managemen dalam membuat suatu keputusan	35
3	Kegagalan dalam usaha restoran adalah : 1. Kesulitan dalam mengawasi kondisi cabang 2. Pelayanan semakin menurun 3. Kesulitan mengelola bahan baku 4. Kesulitan mengelola keuangan 5. Gagal dalam mempertahankan pengalaman positif	55
4	Sasaran utama konsep system informasi a. Mampu membuat laporan manajemen secara tepat b. ,mengurangi jumlah dokumen yang tidak diperlukan sesuai prosedur penangan data c. Mampu meningkatkan pengendalian oprasional dan mamou meningkatkan jarak pandang kepada status oprasional d. Mampu mengawasi manajemen mengawasi dan menegndalikan perputaran tamu e. Membuat perusahaan menyediakan pelayanan menjadi lebih baik serta lebih luas f. Mampu menjaga sumberdaya listrik agar tetap hemat	35
5	a. Manfaat pengunaan system informasi 1. Meningkatkan pengawasan kondisi pusat dan cabang 2. Mampu mempertahankan kualitas cita rasa masakan 3. Lebih mudah mempertahankan kualitias pelayanan 4. Meningkatkan kinerja kariawan 5. Perluasan pasar 6. Memudahkan komunikasi antara staf dapur dan pelayan	30

Penskoran:

Skor maksimal untuk soal no.1: 45

Skor maksimal untuk soal no.2: 35

Skor maksimal untuk soal no.3: 55

Skor maksimal untuk soal no.4: 35

Skor maksimal untuk soal no.5: 30

JUMLAH SKOR
NILAI = $\frac{\text{JUMLAH SKOR}}{2}$

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Tampaksiring

I Nyoman Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19651231 198803 1 209

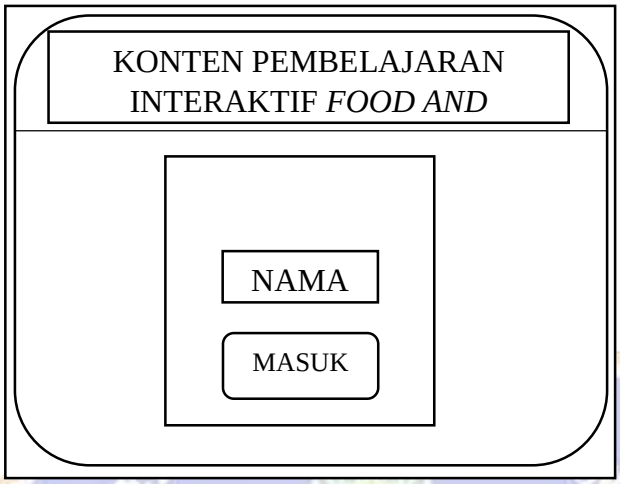
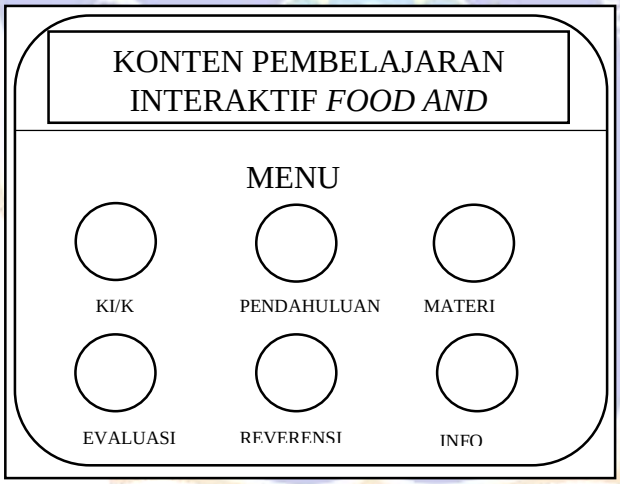
Tampaksiring, 1 Juli 2020

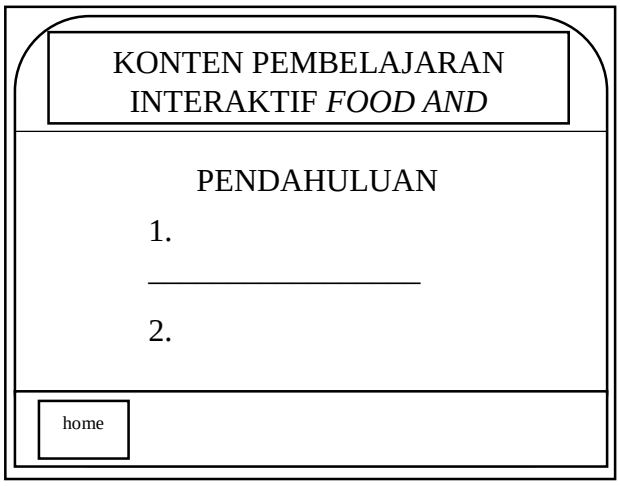
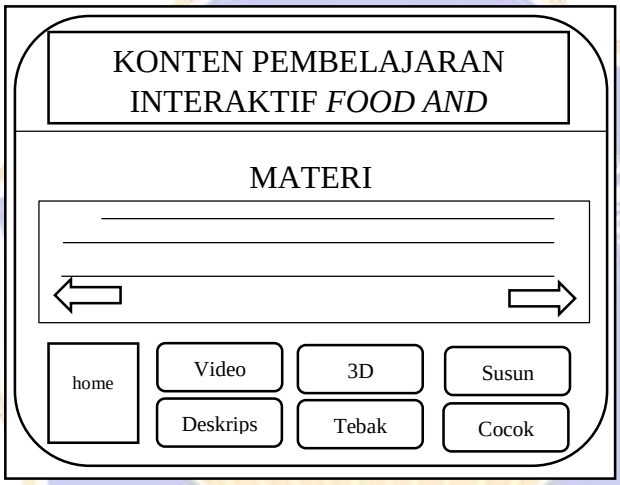
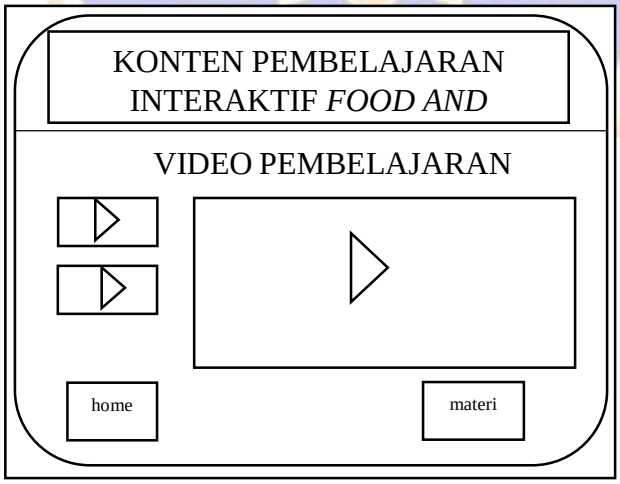
Guru mata pelajaran

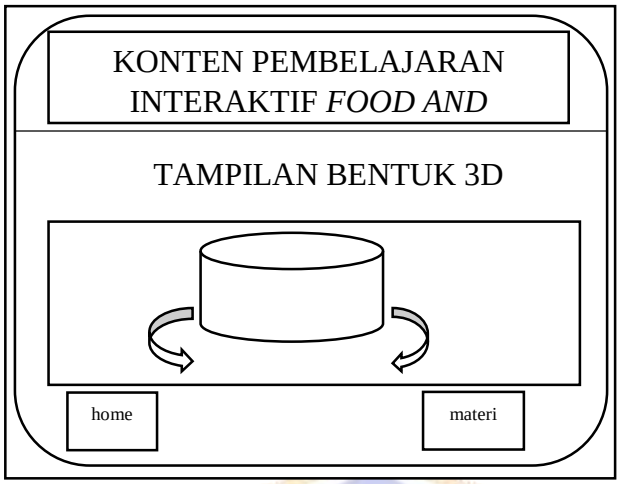
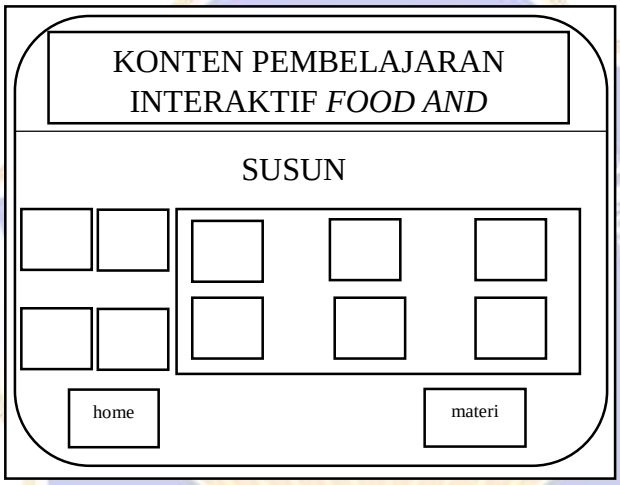
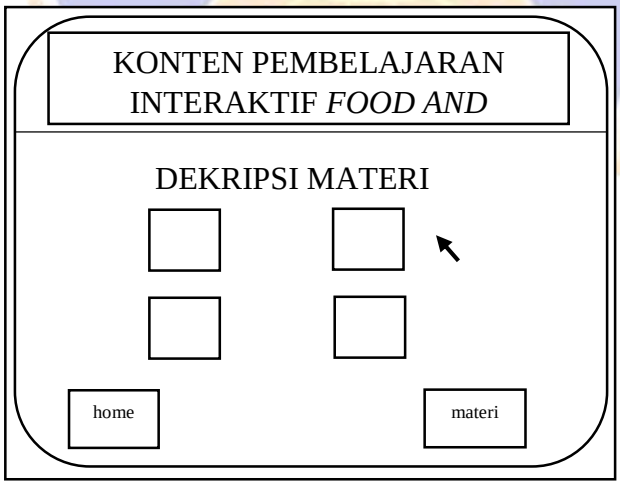
Gusti Ayu Sri Eka Dewi, S.Pd.

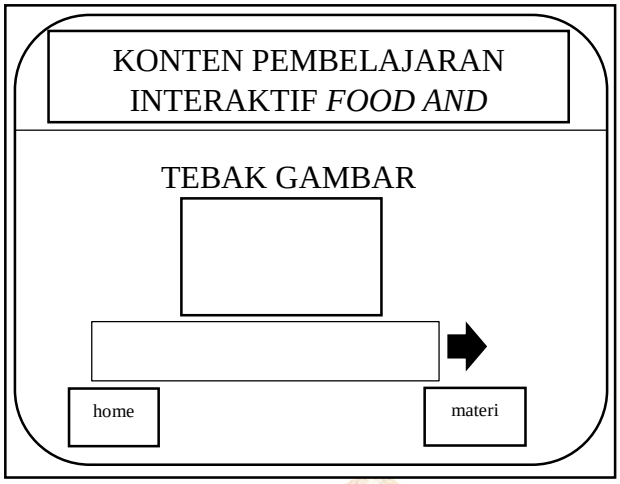
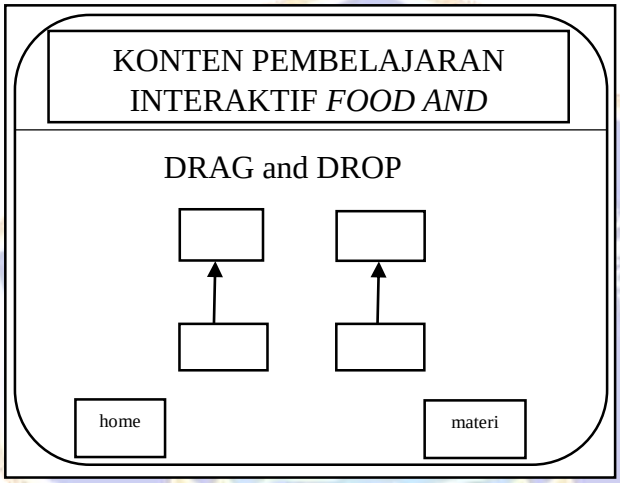
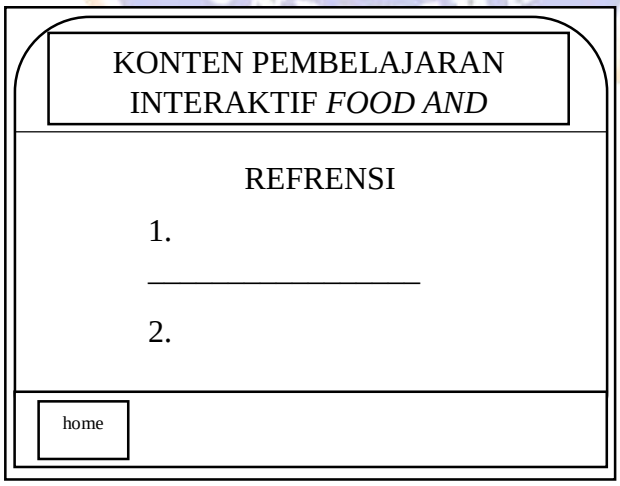
Lampiran 9. *Storyboard*

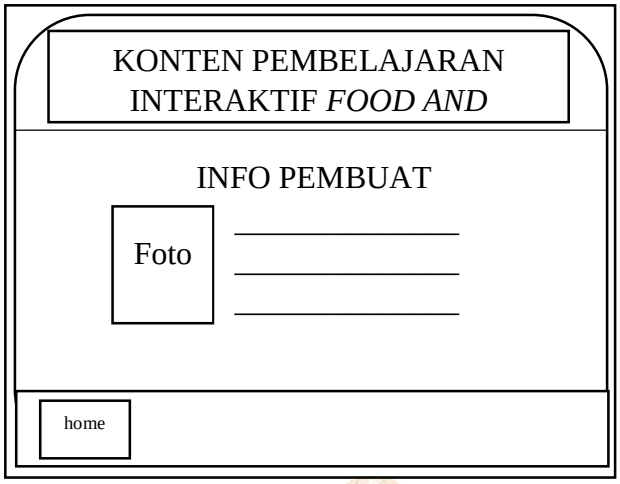
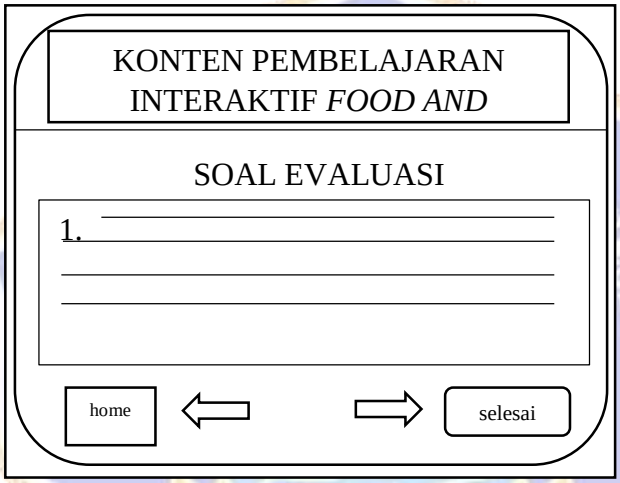
KONSEP KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Scene	Tampilan	Keterangan
Dashboard/ Masuk		Tampilan pada halaman awal. Pada tahap ini, pengguna masuk dengan cara memasukkan nama dan kelas masing-masing. Kemudian pengguna menekan tombol Lanjut.
Menu Utama		Tampilan berikut merupakan Menu utama jika pengguna berhasil masuk kedalam konten pembelajaran. Terdapat menu KI/KD, Pendahuluan, Materi, Evaluasi, Reverensi dan Info.
KI/KD		Pada menu ini pengguna dapat melihat KI/KD yang digunakan dalam materi terebut. Terdapat menu home untuk pengguna kembali ke menu home/menu utama.

Pendahuluan/ Tujuan Pembelajaran		Pada menu ini menampilkan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut dan pada menu ini menampilkan pendahuluan materi, sebagai bayangan awal sebelum lanjut ke materi.
Materi		Menu selanjutnya yaitu Materi. Menampilkan materi pembelajaran dan menu pilihan materi pada sebelah bawah. Terdapat menu Video, 3D, Susun, mencocokan, Tebak gambar, deskripsi dan menu home.
Video Pembelajaran		Menu selanjutnya Video pembelajaran yang akan menampilkan video pembelajarannya, nantinya akan disesuaikan banyaknya video yang akan disampaikan. Dan juga terdapat menu home dan menu materi untuk kembali ke menu materi.

Tampilan 3D		Pada menu selanjutnya ada obyek 3D, pada menu ini dapat melihat obyek-obyek makanan/minuman yang masih belum tersedia pada saat pembelajaran di sekolah dan ditampilkan pada menu ini. Terdapat juga menu home dan materi.
Penyusunan Makan dan Minum Restoran		Menu susun berisi materi untuk menyusun makanan dan minuman dengan tepat, pengguna dapat melakukan drag and drop asset yang telah tersedia. Terdapat juga menu home dan materi
Deskripsi Materi		Menu deskripsi berisi penjelasan-penjelasan materi yang berada pada tujuan pembelajaran. Siswa dapat mendengar penjelasan dari materi yang disajikan dengan cara mengarahkan kursor ke gambar yang melambangkan materi.

Tebak gambar		Pada menu tebak gambar nantinya siswa dapat menebak atau memperkirakan nama gambar yang ada atau penjelasan gambar yang ada dengan cara mengetikkan di kolom yang telah disediakan.
Grag and Drop		Menu mencocokan membantu siswa untuk menganalisi kebenaran materi yang diberikan, siswa dapat mencoba mencocokan deskripsi dengan gambar yang ada dengan cara mendrag and drop deskripsi yang disediakan dan diletakan pada kolom yang ada.
Refrensi		Pada menu refrensi terdapat refrensi dari materi-materi yang diberikan.

Info		Menu info berisikan info profil dari pembuat konten pembelajaran.
Evaluasi		Menu evaluasi berisikan soal-soal evaluasi yang terdapat pada materi untuk mengukur pemahaman terhadap materi yang diberikan.

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Isi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE*

Mata Pelajaran : *Food and Beverage*

Judul Konten : Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage*

Tanggal : 17 Mei 2021

Ahli Isi : Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si.

NIP : 196504191990032001

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian dengan cara memilih salah satu alternatif jawaban.
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan

No.	Pernyataan	Skor		Keterangan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		
2.	Materi sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran	✓		
3.	Video pembelajaran dan permainan dalam konten mampu membantu menjelaskan materi	✓		

4.	Materi dalam konten pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran	✓		
5.	Soal evaluasi sesuai dengan materi	✓		
6.	Isi konten pembelajaran tepat dalam mengembangkan kemandirian belajar	✓		
7.	Bahasa yang digunakan jelas	✓		
8.	Tata Bahasa dan ejaan tepat	✓		
9.	Istilah yang digunakan tepat	✓		
10.	Konten pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
11.	Konten pembelajaran dapat membantu peserta didik sesuai dengan model pembelajaran	✓		
12.	Konten pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik	✓		
13.	Relevansi konten pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar	✓		

Komentar dan Saran:

- Konten Pembelajaran Inovatif ini sangat baik digunakan, terlebih pada saat pembelajaran daring.
- Saran agar dikembangkan pada konten lainnya.

.....

.....

Kesimpulan:

Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* di SMK Negeri 1 Tampaksiring dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak untuk dilanjutkan

Singaraja, 17 Mei 2021

Ahli Isi

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

NIP. 196504191990032001

INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE*

Mata Pelajaran : *Food and Beverage*

Judul Konten : Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage*

Tanggal :

Ahli Isi : Gusti Ayu Sri Eka Dewi S.Pd.

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian dengan cara memilih salah satu alternatif jawaban.
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan

No.	Pernyataan	Skor		Keterangan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		
2.	Materi sesuai dengan indicator pencapaian pembelajaran	✓		
3.	Video pembelajaran dan permainan dalam konten mampu membantu menjelaskan materi	✓		
4.	Materi dalam konten pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran	✓		

5.	Soal evaluasi sesuai dengan materi	✓		
6.	Isi konten pembelajaran tepat dalam mengembangkan kemandirian belajar	✓		
7.	Bahasa yang digunakan jelas	✓		
8.	Tata Bahasa dan ejaan tepat	✓		
9.	Istilah yang digunakan tepat	✓		
10.	Konten pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
11.	Konten pembelajaran dapat membantu peserta didik sesuai dengan model pembelajaran	✓		
12.	Konten pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik	✓		
13.	Relevansi konten pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar	✓		

Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* di SMK Negeri 1 Tampaksiring dinyatakan:

4. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
5. Layak dilanjutkan dengan revisi
6. Tidak layak untuk dilanjutkan

Tampaksiring, 8 Mei 2021

Ahli Isi

(Gusti Ayu Sri Eka Dewi S.Pd.)

Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE*

Mata Pelajaran : *Food and Beverage*

Judul Konten : Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage*

Tanggal : 17 Mei 2021

Ahli Media : I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

NIP : 199311172019031014

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian dengan cara memilih salah satu alternatif jawaban.
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan

No.	Pernyataan	Skor		Keterangan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Pengaturan ukuran dan warna dalam konten pembelajaran tepat	✓		
2.	Sistematika penyajian materi konsisten	✓		
3.	Konten pembelajaran fleksibel dalam pengoperasiannya	✓		

4.	Relevansi digunakan sebagai konten pembelajaran	✓		
5.	Struktur konten pembelajaran lengkap	✓		
6.	Desain setiap menu lengkap	✓		
7.	Gambar/animasi tambahan tepat	✓		
8.	Tampilan konten pembelajaran menarik	✓		
9.	Proporsi ukuran, warna, dan gambar/animasi sudah tepat	✓		
10.	Pengaturan warna serasi	✓		
11.	Desain konten pembelajaran teratur	✓		
12.	Pemilihan ukuran huruf tepat	✓		

13.	Penempatan materi dan gambar/animasi tepat	✓		
14.	Proporsi layout/tata letak tepat	✓		
15.	Jenis huruf yang digunakan tepat	✓		
16.	Variasi huruf yang digunakan tepat	✓		
17.	Teks dalam konten pembelajaran mudah dibaca	✓		
18.	Kualitas video pembelajaran dan permainan tepat	✓		

Komentar dan Saran:

-

Kesimpulan:

Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* di SMK Negeri 1 Tampaksiring dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak untuk dilanjutkan

Singaraja, 17 Mei 2021

Ahli Media

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

NIP. 199311172019031014

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE*

Mata Pelajaran : *Food and Beverage*

Judul Konten : Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage*

Tanggal :

Ahli Media : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198709072015041001

Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian dengan cara memilih salah satu alternatif jawaban.
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan

No.	Pernyataan	Skor		Keterangan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Pengaturan ukuran dan warna dalam konten pembelajaran tepat	✓		
2.	Sistematika penyajian materi konsisten	✓		
4.	Konten pembelajaran fleksibel dalam pengoperasiannya	✓		
5.	Relevansi digunakan sebagai konten pembelajaran	✓		

6.	Struktur konten pembelajaran lengkap	✓		
7.	Desain setiap menu lengkap	✓		
8.	Gambar/animasi tambahan tepat	✓		
9.	Tampilan konten pembelajaran menarik	✓		
10.	Proporsi ukuran, warna, dan gambar/animasi sudah tepat	✓		
11.	Pengaturan warna serasi	✓		
12.	Desain konten pembelajaran teratur	✓		
13.	Pemilihan ukuran huruf tepat	✓		
14.	Penempatan materi dan gambar/animasi tepat	✓		
15.	Proporsi layout/tata letak tepat	✓		
16.	Jenis huruf yang digunakan tepat	✓		

17.	Variasi huruf yang digunakan tepat	✓		
18.	Teks dalam konten pembelajaran mudah dibaca	✓		
20.	Kualitas video pembelajaran dan permainan tepat	✓		

Komentar dan Saran:

1. Terkait suara backsound, sebaiknya sesuaikan volumenya
2. Pada bagian tebak gambar seharusnya ada skor yg muncul ketika selesai menjawab

Kesimpulan:

Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* di SMK Negeri 1 Tampaksiring dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak untuk dilanjutkan

Singaraja, 17 Mei 2021

Ahli Media

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

NIP. 198709072015041001

Lampiran 12. Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE*

Mata Pelajaran	: *Food and Beverage*
Judul Konten	: Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage*
Sekolah	: SMK Negeri 1 Tampaksiring
Program Keahlian	: Akomodasi Perhotelan
Kelas	: XI AP 4
Nama	: I PUTU GEDE SURYAWAN
No. Absen	: 20

Pengantar:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa untuk uji coba perorangan terhadap Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* di SMK Negeri 1 Tampaksiring

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan, diantaranya:

SS	S	KS	TS	STS

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, oleh karena itu mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Konten pembelajaran interaktif ini membantu saya dalam memahami materi pembelajaran	√				
2.	Saya merasa senang dan tertarik belajar dengan konten pembelajaran interaktif	√				
3.	Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	√				
4.	Penggunaan video pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	√				
5.	Penggunaan gambar animasi membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	√				

6.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami panduan seorang pelayan restoran yang baik	√				
7.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami hal-hal yang harus diperhatikan sebagai seorang pelayan restoran	√				
8.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami jenis-jenis minuman saat jamuan makan	√				
9.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami materi sistem informasi restoran	√				
10	Pengaturan font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik	√				
11.	Saya menjadi tertarik mengikuti pembelajaran karena diberikan kebebasan menjelajahi konten pembelajaran	√				
12.	Warna yang digunakan membuat saya nyaman ketika menggunakan konten pembelajaran interaktif	√				

13.	Tampilan pada konten pembelajaran nyaman untuk dipandang	√				
14.	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi menggunakan konten pembelajaran interaktif	√				
15.	Interaktivitas pada konten pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi	√				

Komentar:

konten pembelajaran interaktif sudah sangat baik

Tampaksiring, 20 - mei - 2021

Responden,

(I PUTU GEDE SURYAWAN)

Lampiran 13. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No.	Daftar Pernyataan	Responden		
		1	2	3
1.	Konten pembelajaran interaktif ini membantu saya dalam memahami materi pembelajaran	5	4	5
2.	Saya merasa senang dan tertarik belajar dengan konten pembelajaran interaktif	5	4	5
3.	Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	5	5	4
4.	Penggunaan video pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	5	5	5
5.	Penggunaan gambar animasi membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	5	4	4
6.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami panduan soerang pelayan restoran yang baik	5	5	5
7.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami hal-hal yang harus diperhatikan sebagai seorang pelayan restoran	5	5	5
8.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami jenis-jenis minuman saat jamuan makan	5	4	4
9.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami materi sistem informasi restoran	5	5	5
10	Pengaturan font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik	5	4	4
11.	Saya menjadi tertarik mengikuti pembelajaran karena diberikan kebebasan menjelajahi konten pembelajaran	5	5	5

No.	Daftar Pernyataan	Responden		
		1	2	3
12.	Warna yang digunakan membuat saya nyaman ketika menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	4	4
13.	Tampilan pada konten pembelajaran nyaman untuk dipandang	5	5	5
14.	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	4	5
15.	Interaktivitas pada konten pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi	5	5	5

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 14. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE*

Mata Pelajaran : *Food and Beverage*

Judul Konten : Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage*

Sekolah : SMK Negeri 1 Tampaksiring

Program Keahlian : Akomodasi Perhotelan

Kelas : XI AP 4

Nama : …….

No. Absen : …….

Pengantar:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa untuk uji coba kelompok kecil terhadap Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* di SMK Negeri 1 Tampaksiring

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan, diantaranya:

SS	S	KS	TS	STS

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, oleh karena itu mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Konten pembelajaran interaktif ini membantu saya dalam memahami materi pembelajaran					
2.	Saya merasa senang dan tertarik belajar dengan konten pembelajaran interaktif					
3.	Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran					
4.	Penggunaan video pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran					
5.	Penggunaan gambar animasi membuat saya mudah memahami materi pembelajaran					
6.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami panduan soerang pelayan restoran yang baik					
7.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah					

	memahami hal-hal yang harus diperhatikan sebagai seorang pelayan restoran					
8.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami jenis-jenis minuman saat jamuan makan					
9.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami materi sistem informasi restoran					
10	Pengaturan font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik					
11.	Saya menjadi tertarik mengikuti pembelajaran karena diberikan kebebasan menjelajahi konten pembelajaran					
12.	Warna yang digunakan membuat saya nyaman ketika menggunakan konten pembelajaran interaktif					
13.	Tampilan pada konten pembelajaran nyaman untuk dipandang					
14.	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi menggunakan konten pembelajaran interaktif					
15.	Interaktivitas pada konten pembelajaran membuat saya					

	memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi					

Komentar:

Tampaksiring,

Responden,

(…….)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Jawaban tidak dapat diedit

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN FOOD AND BEVERAGE

Mata Pelajaran : Food and Beverage
Judul Konten : Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Discovery Learning berbantuan Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Food and Beverage
Sekolah : SMK Negeri 1 Tampaksiring
Program Keahlian: Akomodasi Perhotelan

Pengantar:
Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa untuk uji coba kelompok kecil terhadap Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Discovery Learning berbantuan Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Food and Beverage di SMK Negeri 1 Tampaksiring
Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) atau pilihan pada salah satu pilihan, diantaranya:

Keterangan:
5 = SS : Sangat Setuju
4 = S : Setuju
3 = KS : Kurang Setuju
2 = TS : Tidak Setuju
1 = STS : Sangat Tidak Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, oleh karena itu mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

* Wajib

Nama *

I Kadek Suarja

No. Absen *

10

Kelas (contoh : XI AP 4) *

XI AP 4

1. Konten pembelajaran interaktif ini membantu saya dalam memahami materi pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

2. Saya merasa senang dan tertarik belajar dengan konten pembelajaran interaktif *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

3. Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

4. Penggunaan video pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

5. Penggunaan gambar animasi membuat saya mudah memahami materi pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

6. Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami panduan soerang pelayan restoran yang baik *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

7. Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami hal-hal yang harus diperhatikan sebagai seorang pelayan restoran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

8. Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami jenis-jenis minuman saat jamuan makan *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

9. Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami materi sistem informasi restoran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

10. Pengaturan font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

11. Saya menjadi tertarik mengikuti pembelajaran karena diberikan kebebasan menjelajahi konten pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

12. Warna yang digunakan membuat saya nyaman ketika menggunakan konten pembelajaran interaktif *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

13. Tampilan pada konten pembelajaran nyaman untuk dipandang *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

14. Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi menggunakan konten pembelajaran interaktif *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

15. Interaktivitas pada konten pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

UNDIKSHA

Lampiran 15. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Daftar Pernyataan	Responden								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Konten pembelajaran interaktif ini membantu saya dalam memahami materi pembelajaran	4	4	5	4	5	5	5	5	4
2.	Saya merasa senang dan tertarik belajar dengan konten pembelajaran interaktif	4	4	5	4	5	5	5	4	4
3.	Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	4	4	5	4	4	4	4	5	5
4.	Penggunaan video pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	5	4	5	4	5	4	5	5	5
5.	Penggunaan gambar animasi membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	5	4	5	4	4	4	4	4	5
6.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami panduan soerang pelayan restoran yang baik	5	5	5	4	5	5	5	4	4
7.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami hal-hal yang harus diperhatikan sebagai seorang pelayan restoran	4	4	5	4	5	5	4	4	4
8.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami jenis-jenis minuman saat jamuan makan	5	4	5	4	5	4	5	5	4

No.	Daftar Pernyataan	Responden								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
9.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami materi sistem informasi restoran	5	4	5	5	4	5	5	4	5
10	Pengaturan font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik	4	4	5	4	5	5	5	5	4
11.	Saya menjadi tertarik mengikuti pembelajaran karena diberikan kebebasan menjelajahi konten pembelajaran	4	4	5	4	4	5	5	4	5
12.	Warna yang digunakan membuat saya nyaman ketika menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	4	5	4	4	5	5	5	5
13.	Tampilan pada konten pembelajaran nyaman untuk dipandang	4	4	5	4	5	5	4	5	5
14.	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	4	5	4	5	5	5	5	4
15.	Interaktivitas pada konten pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi	4	4	5	4	5	5	4	4	5

Lampiran 16. Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE*

Mata Pelajaran : *Food and Beverage*

Judul Konten : Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage*

Sekolah : SMK Negeri 1 Tampaksiring

Program Keahlian : Akomodasi Perhotelan

Kelas : XI

Nama : …….

No. Absen : …….

Pengantar:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa untuk uji coba lapangan terhadap Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* di SMK Negeri 1 Tampaksiring

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan, diantaranya:

SS	S	KS	TS	STS

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, oleh karena itu mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Konten pembelajaran interaktif ini membantu saya dalam memahami materi pembelajaran					
2.	Saya merasa senang dan tertarik belajar dengan konten pembelajaran interaktif					
3.	Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran					
4.	Penggunaan video pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran					
5.	Penggunaan gambar animasi membuat saya mudah memahami materi pembelajaran					
6.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah					

	memahami panduan soerang pelayan restoran yang baik					
7.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami hal-hal yang harus diperhatikan sebagai seorang pelayan restoran					
8.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami jenis-jenis minuman saat jamuan makan					
9.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami materi sistem informasi restoran					
10	Pengaturan font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik					
11.	Saya menjadi tertarik mengikuti pembelajaran karena diberikan kebebasan menjelajahi konten pembelajaran					
12.	Warna yang digunakan membuat saya nyaman ketika menggunakan konten pembelajaran interaktif					
13.	Tampilan pada konten pembelajaran nyaman untuk dipandang					
14.	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi					

	menggunakan konten pembelajaran interaktif					
15.	Interaktivitas pada konten pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi					

Komentar:

……

……

……

……

……

Tampaksiring,……

Responden,

(…….)

Jawaban tidak dapat diedit

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN FOOD AND BEVERAGE

Mata Pelajaran : Food and Beverage
Judul Konten : Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Discovery Learning berbantuan Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Food and Beverage
Sekolah : SMK Negeri 1 Tampaksiring
Program Keahlian: Akomodasi Perhotelan

Pengantar:
Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa untuk uji coba lapangan terhadap Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Discovery Learning berbantuan Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Food and Beverage di SMK Negeri 1 Tampaksiring
Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) atau pilihan pada salah satu pilihan, diantaranya:

Keterangan:
5 = SS : Sangat Setuju
4 = S : Setuju
3 = KS : Kurang Setuju
2 = TS : Tidak Setuju
1 = STS : Sangat Tidak Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, oleh karena itu mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

* Wajib

Nama *

I KADEK APRIYOGA

No. Absen *

15

Kelas (contoh : XI AP 4) *

XI AP 6

1. Konten pembelajaran interaktif ini membantu saya dalam memahami materi pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

2. Saya merasa senang dan tertarik belajar dengan konten pembelajaran interaktif *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

3. Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

4. Penggunaan video pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

5. Penggunaan gambar animasi membuat saya mudah memahami materi pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

6. Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami panduan soerang pelayan restoran yang baik *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

7. Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami hal-hal yang harus diperhatikan sebagai seorang pelayan restoran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

8. Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami jenis-jenis minuman saat jamuan makan *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

9. Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami materi sistem informasi restoran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

10. Pengaturan font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

11. Saya menjadi tertarik mengikuti pembelajaran karena diberikan kebebasan menjelajahi konten pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

12. Warna yang digunakan membuat saya nyaman ketika menggunakan konten pembelajaran interaktif *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

13. Tampilan pada konten pembelajaran nyaman untuk dipandang *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

14. Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi menggunakan konten pembelajaran interaktif *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

15. Interaktivitas pada konten pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

Lampiran 17. Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No.	Daftar Pernyataan	Responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Konten pembelajaran interaktif ini membantu saya dalam memahami materi pembelajaran	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2.	Saya merasa senang dan tertarik belajar dengan konten pembelajaran interaktif	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4
3.	Penggunaan gambar dalam mendukung pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5
4.	Penggunaan video pembelajaran membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5
5.	Penggunaan gambar animasi membuat saya mudah memahami materi pembelajaran	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4
6.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami panduan soerang pelayan restoran yang baik	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5

No.	Daftar Pernyataan	Responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami hal-hal yang harus diperhatikan sebagai seorang pelayan restoran	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5
8.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami jenis-jenis minuman saat jamuan makan	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5
9.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya mudah memahami materi sistem informasi restoran	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
10	Pengaturan font yang digunakan membuat tampilan menjadi menarik	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4
11.	Saya menjadi tertarik mengikuti pembelajaran karena diberikan kebebasan menjelajahi konten pembelajaran	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5
12.	Warna yang digunakan membuat saya nyaman ketika menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5

No.	Daftar Pernyataan	Responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
13.	Tampilan pada konten pembelajaran nyaman untuk dipandang	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5
14.	Penggunaan sound effect mampu meningkatkan motivasi menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5
15.	Interaktivitas pada konten pembelajaran membuat saya memiliki kebebasan dalam belajar dan memahami materi	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5

Lampiran 18. Angket Uji Respons Peserta didik

ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE*

Mata Pelajaran : *Food and Beverage*

Judul Konten : Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage*

Sekolah : SMK Negeri 1 Tampaksiring

Program Keahlian : Akomodasi Perhotelan

Nama : …….

No. Absen : …….

Kelas : …….

Petunjuk Pengisian:

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan, diantaranya:

SS	S	KS	TS	STS

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, oleh karena itu mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran *Food and Beverage* sangat menarik					
2.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif *Food and Beverage* mudah dipahami					
3.	Konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran *Food and Beverage*mudah digunakan					
4.	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif *Food and Beverage* membuat saya lebih aktif dalam belajar					
5.	Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar					
6.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa semangat mengikuti pembelajaran, karena mudah digunakan					
7.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif *Food and Beverage* membuat saya					

	merasa lebih antusias dalam belajar.					
8.	Pengunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.					
9.	Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berkaitan dengan materi pembelajaran.					
10	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Food and Beverage* karena belajar dapat dilakukan dimana saja					
11.	Saya nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif *Food and Beverage* terorganisir					
12.	Konten pembelajaran interaktif *Food and Beverage* sangat membantu saya dalam proses pembelajaran					
13.	Latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif *Food and Beverage* menambah motivasi belajar					
14.	Saya merasa senang dalam belajar *Food and Beverage*, karena mempelajari materi					

	pada konten pembelajaran interaktif					
15.	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Food and Beverage*					

Komentar:

……

……

……

……

……

Tampaksiring,……

Responden,

(…….)

Jawaban tidak dapat diedit

UJI RESPON PESERTA DIDIK

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN FOOD AND BEVERAGE

Mata Pelajaran : Food and Beverage
Judul Konten : Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Discovery Learning berbantuan Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Food and Beverage
Sekolah : SMK Negeri 1 Tampaksiring
Program Keahlian: Akomodasi Perhotelan

Petunjuk Pengisian:
Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) atau pilih pada salah satu pilihan, diantaranya:

Keterangan:
5 = SS : Sangat Setuju
4 = S : Setuju
3 = KS : Kurang Setuju
2 = TS : Tidak Setuju
1 = STS : Sangat Tidak Setuju

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, oleh karena itu mohon membaca setiap pernyataan dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

* Wajib

Nama *

I kadek apriyoga

No. Absen *

15

Kelas (contoh : XI AP 4) *

XI AP 6

1. Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Food and Beverage sangat menarik *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

2. Materi dalam konten pembelajaran interaktif Food and Beverage mudah dipahami *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

3. Konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Food and Beverage mudah digunakan *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

4. Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif Food and Beverage membuat saya lebih aktif dalam belajar *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

5. Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

6. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa semangat mengikuti pembelajaran, karena mudah digunakan *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

7. Penggunaan konten pembelajaran interaktif Food and Beverage membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

8. Pengunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

9. Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berkaitan dengan materi pembelajaran. *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

10. Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Food and Beverage karena belajar dapat dilakukan dimana saja *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

11. Saya nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif Food and Beverage terorganisir *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

12. Konten pembelajaran interaktif Food and Beverage sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

13. Latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif Food and Beverage menambah motivasi belajar *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

14. Saya merasa senang dalam belajar Food and Beverage, karena mempelajari materi pada konten pembelajaran interaktif *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	◉	○	Sangat Setuju (SS)

15. Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Food and Beverage *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju (STS)	○	○	○	○	◉	Sangat Setuju (SS)

UNDIKSHA

Lampiran 19. Hasil Angket Uji Respons Peserta Didik

No.	Daftar Pernyataan	Responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran *Food and Beverage*sangat menarik	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5
2.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif *Food and Beverage* mudah dipahami	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5
3.	Konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran *Food and Beverage*mudah digunakan	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4
4.	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif *Food and Beverage* membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5.	Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4
6.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa semangat	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5

No.	Daftar Pernyataan	Responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	mengikuti pembelajaran, karena mudah digunakan															
7.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif *Food and Beverage* membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4
8.	Pengunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5
9.	Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berkaitan dengan materi pembelajaran.	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
10.	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Food and Beverage* karena belajar dapat dilakukan dimana saja	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4
11.	Saya nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4

No.	Daftar Pernyataan	Responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	pembelajaran interaktif *Food and Beverage* terorganisir															
12.	Konten pembelajaran interaktif *Food and Beverage* sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4
13.	Latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif *Food and Beverage* menambah motivasi belajar	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4
14.	Saya merasa senang dalam belajar *Food and Beverage*, karena mempelajari materi pada konten pembelajaran interaktif	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5
15.	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran *Food and Beverage*	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5

Lampiran 20. Angket Uji Respons Guru

ANGKET UJI RESPON GURU

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN *FOOD AND BEVERAGE*

Mata Pelajaran	: *Food and Beverage*
Judul Konten	: Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage*
Sekolah	: SMK Negeri 1 Tampaksiring
Program Keahlian	: Akomodasi Perhotelan
Nama	: Gusti Ayu Sri Eka Dewi S.Pd.

Pengantar:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon guru terhadap Konten Pembelajaran Interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* di SMK Negeri 1 Tampaksiring

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan, diantaranya:

SS	S	KS	TS	STS

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Konten pembelajaran sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran	√				
2.	Gambar pendukung mampu membantu dalam penjelasan materi		√			
3.	Video pembelajaran sudah sesuai dan membantu dalam menjelaskan materi	√				
4.	Latihan permainan yang digunakan sudah sesuai dan membantu dalam menjelaskan materi	√				
5.	Konten pembelajaran dapat membantu memahami materi dengan mudah	√				
6.	Pengaturan font pada konten pembelajaran sudah tepat	√				
7.	Pengaturan navigasi/tombol sudah menarik		√			
8.	Pemilihan warna mampu menarik perhatian siswa	√				
9.	Penggunaan gambar/animasi mampu menarik perhatian siswa	√				

10	Tampilan konten pembelajaran secara keseluruhan sudah menarik dan sesuai dengan mata pelajaran	✓				
11.	Sound Effect yang digunakan sudah tepat	✓				
12.	Interaktivitas konten pembelajaran mampu menarik perhatian siswa	✓				

Komentar:

-

Tampaksiring, 18 Mei 2021

Guru Mata Pelajaran,

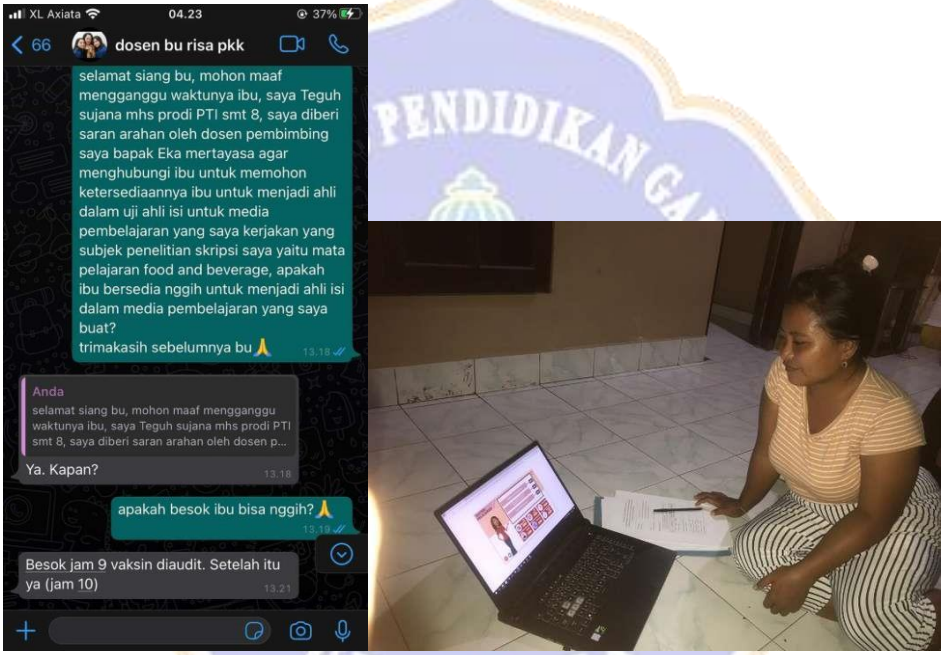
(Gusti Ayu Sri Eka Dewi S.Pd.)

Lampiran 21. Hasil Angket Uji Respons Guru

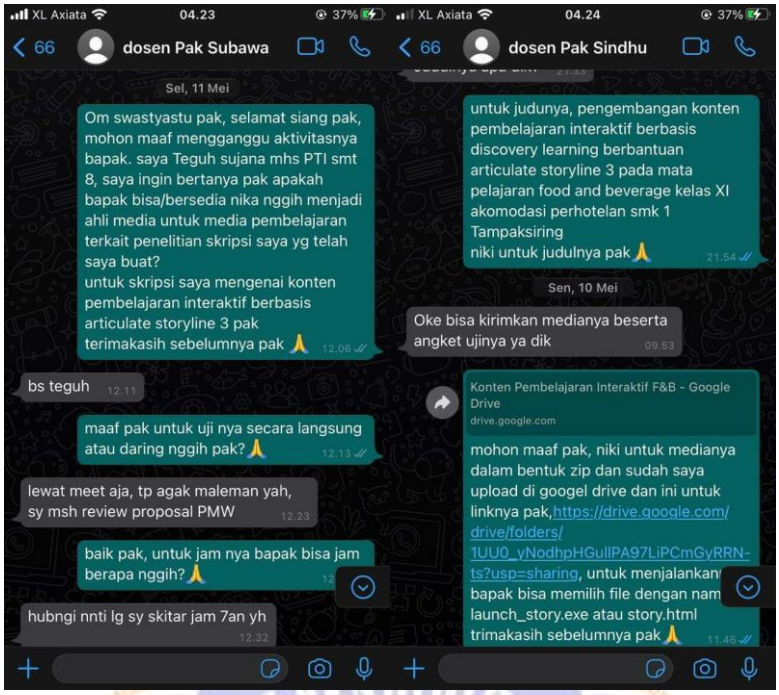
No.	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Konten pembelajaran sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran	5
2	Gambar pendukung mampu membantu dalam penjelasan materi	4
3	Video pembelajaran sudah sesuai dan membantu dalam menjelaskan materi	5
4	Latihan permainan yang digunakan sudah sesuai dan membantu dalam menjelaskan materi	5
5	Konten pembelajaran dapat membantu memahami materi dengan mudah	5
6	Pengaturan *font* pada konten pembelajaran sudah tepat	5
7	Pengaturan navigasi/tombol sudah menarik	4
8	Pemilihan warna mampu menarik perhatian siswa	5
9	Penggunaan gambar/animasi mampu menarik perhatian siswa	5
10	Tampilan konten pembelajaran secara keseluruhan sudah menarik dan sesuai dengan mata pelajaran	5
11	*Sound Effect* yang digunakan sudah tepat	5
12	Interaktivitas konten pembelajaran mampu menarik perhatian siswa	5

Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian

Observasi Awal

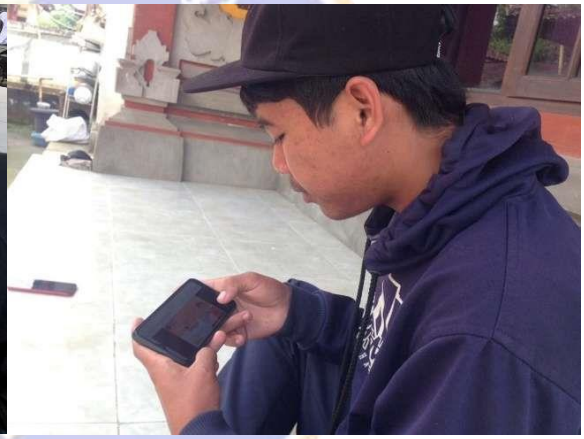


Validasi Uji Ahli Isi



Validasi Uji Ahli Media

Uji Perorangan



Uji Kelompok Kecil

Uji Lapangan

Uji Respons Peserta Didik