

Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian Di SMK Negeri 3 Kota Bima



KEMENTERIAN 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>

Nomor : 1677/UN48.11.1/DT/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 24 Nopember 2020

Yth. Kepala SMK Negeri 3 Kota Bima
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 : Putri Agustia Dewi
NIM : 1715051035
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

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



At. Dekan,
Wakil Dekan

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

Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Penelitian Di SMK Negeri 3 Kota Bima

	PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMK NEGERI 3 KOTA BIMA <i>Jalan Garuda No. 05 Telp. (0374) 6648225 Raba Bima 84115</i>	
---	---	---

SURAT KETERANGAN
Nomor: 218 /420.K3 / F/ 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jainuddin,S.Pd
Nip : 19761225 200312 1 003
Pangkat/ Golongan : IV /a- Pembina
Jabatan : Kepala SMKN 3 Kota Bima

Menerangkan Bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Putri Agustia Dewi
Nim : 1715051035
Jurusan / Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Akan memberikan informasi yang diperlukan oleh mahasiswa yang bersangkutan dengan data mengenai RPP dan Silabus

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya untuk dapat di penggunaan sebagaimana mestinya.

Kota Bima, 30 November 2020

Kepala Sekolah



Jainuddin, S.Pd
Nip. 19761225 200312 1 003

Lampiran 3 Hasil Wawancara dan Observasi Guru

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar
Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Model *Project Based Learning* Produk Cake Dan Kue Indonesia Pada Kelas XI Tata Boga di SMK
Negeri 3 Kota Bima
(GURU)

Nama : DJumiaty . S. PS .
NIP : 19780825 201406 2 002

Pertanyaan :

1. Bagaimana karakteristik belajar peserta didik jurusan Tata Boga pada saat melakukan proses pembelajaran?
Jawaban:
siswa mengikuti proses belajar mengajar walau terkadang masih terdapat siswa yang acuh tak acuh tetapi dengan diberikan pemiasaan lambat laun siswa sadar akan pentingnya materi pelajaran PKK di masa mendatang
2. Sumber belajar apa saja yang pernah anda gunakan dalam proses pembelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia?
Jawaban:
sumber belajar dari buku paket, majalah sedap sekerab, face book dan youtube
3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia?
Jawaban:
Satu orang

4. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia?

Jawaban:

Meja kerja, kompor gas, aneka cetukan kue, kom adonan mixer, talenan, pisau, oven, blender, timbangan digital, kuas, kukusan, kuas, gelas ukur, sendok ukur, sendok makan, talenan, piring hidangan

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

Jawaban:

Belum mampu masih Perlu pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih baik lagi kedepannya

6. Apakah yang menjadi faktor permasalahan atau kendala yang menghambat dalam mengoptimalkan pembelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia?

Jawaban:

masih kurangnya kesadaran tentang pentingnya mempelajari mata pelajaran produk cake dan kue Indonesia

7. Jika terdapat suatu masalah/kendala dalam mengoptimalkan pembelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia, apakah perlu wadah sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih mudah dan efisien?

Jawaban:

sangat diperlukan media sehingga siswa bisa antusias dalam mempelajari pembelajaran produk cake dan kue Indonesia

8. Apakah anda mengetahui tentang penggunaan *e-learning* pada proses pembelajaran?

Jawaban:

Belum mengetahui

9. Konten apa saja yang diharapkan yang dimuat di dalam media ini untuk membantu proses pembelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia?

Jawaban:

Bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan produk cake dan kue Indonesia, cara pembuatan produk cake dan kue Indonesia

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan konten interaktif sebagai salah satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia?

Jawaban:

Bagus sekali sehingga siswa lebih tertarik / minat terhadap proses pembelajaran produk cake dan kue Indonesia

Bima, 27 Januari 2021
Mengetahui guru mata pelajaran

Juerg

Djumiaty . S . Pd
(19780825 201406 2 002) NIP.

Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Nama : HaerunisaH
 No. Absen : 10
 Kelas : XI BB

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan 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 (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

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

II. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1.	Saya senang belajar Produk Cake Dan Kue Indonesia.	✓				
2.	Saya fasih dalam belajar Produk Cake Dan Kue Indonesia.			✓		
3.	Saya memahami dengan baik pelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia yang disampaikan oleh guru.		✓			
4.	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.			✓		

5.	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	✓				
6.	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.		✓			
7.	Saya senang saat belajar terdapat game kuis pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami.	✓				
8.	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	✓				
9.	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	✓				
10.	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.		✓			
11.	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia menggunakan konten pembelajaran interaktif.		✓			
12.	Menurut saya pembelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	✓				
Karakteristik Pembelajaran						
13.	Mata pelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.			✓		
14.	Mata pelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.		✓			
15.	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media <i>PowerPoint</i> sangat		✓			

	menarik.						
16.	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.						
17.	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.		✓				
18.	Sekolah menyediakan alat untuk praktek yang memadai dalam proses pembelajaran.	✓					
19.	Saya memiliki Komputer/Laptop/ Smartphone.		✓				
20.	Menurut saya pembelajaran Produk Cake Dan Kue Indonesia dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.		✓				

Bima, 9 February 2021
Siswa


(Haerunisa H)

Lampiran 5 Silabus Mata Pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia



PEMERINTAH PROPINSI NUSA TENGGARA BARAT

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SMK NEGERI 3 KOTA BIMA

Jalan Garuda No. 05 Telp. (0374) 43738 Raba Bima 84115



SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK N 3 KOTA BIMA
Bidang Keahlian	: Pariwisata
Kompetensi Keahlian	: Tata Boga
Kelas/Semester	: XI TATA BOGA 1 / Semester Ganjil (III)
Mata Pelajaran	: Produk Cake dan Kue Indonesia
Durasi (Waktu)	: 90 JP
KI-1	: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI-2	: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsive dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

- KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja tata boga pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja tata boga. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari

Kompetensi Dasar	IPK	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Pekerjaan	Aktifitas
3.2. Menganalisis jenis kue Indonesia berbahan dasar tepung 4.2. Menunjukkan pembuatan kue Indonesia	3.2.1 Menjabarkan klasifikasi kue Indonesia 3.2.2 Menjabarkan karakteristik kue Indonesia 3.2.3 Mengklasifikasi kan bahan-	a. Klasifikasi kue Indonesia b. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia	30 JP	• Pendekatan saintifik • Model Pembelajaran: <i>PBL</i> • Metode : Diskusi	Pengetahuan : • Tes Tertulis • Tes lisan • Portofolio	1. Jelaskan pengertian pengertian kue Indonesia 2. Jelaskan	1. Kue di Indonesia dapat diartikan dengan segala macam yang dapat disantap dan

berbahan dasar tepung	bahan yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia 3.2.4 Menyebutkan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras 3.2.5 Menjabarkan teknik olah yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung 3.2.6 Merencanakan praktek kue Indonesia berbahan dasar tepung beras	berbahan dasar tepung beras c. Karakteristik kue Indonesia berbahan dasar tepung beras d. Alat-alat yang digunakan dalam pembuatan kue berbahan dasar tepung beras. e. Teknik olah yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras f. Merencanakan		Pemberian tugas Kerja sama kelompok Presentasi	Keterampilan : • Portofolio • Penilaian Presentasi	fungsi kue Indonesia 3. Jelaskan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras 4. Sebutkan minimal 5 jenis tepung dan terbuat dari bahan apa.	dimakan di samping makanan utama nasi, lauk-pauk dan buah-buahan. Kue Indonesia juga dapat diartikan sebagai penganan atau makanan kecil yang terdapat di Indonesia. 2. Sebagai makanan pendamping, pelengkap ulang tahun, sebagai sumber makanan. 3. Serelia, tepung, umbi, kacang-kacangan
-----------------------	---	--	--	---	--	---	---

	3.2.7 Mempraktekkan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras 3.2.8 Menyajikan dan mengemas kue Indonesia berbahan dasar tepung beras 4.2.1 Mempraktekkan kue Indonesia berbahan dasar tepung 4.2.2 Menyajikan dan mengemas kue Indonesia berbahan dasar tepung	praktek kue Indonesia berbahan dasar tepung beras g. Mempraktekkan kue Indonesia berbahan dasar tepung h. Penyajian dan pengemasan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras				5. Sebutkan kualitas tepung yang baik	dan buah 4. Tepung beras, tepung beras ketan, tepung terigu, tepung kanji, tepung sagu 5. Kualitas tepung yang baik adalah : - Berwarna putih keuningan atau putih - Tidak menggumpal - Tidak berketu
--	---	---	--	--	--	--	--

								dan tidak berbau apek - Pastikan kemasannya, pastikan masih tersegel rapat, dan jika ada lubang, pastikan lubang
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran



PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 3 KOTA BIMA

Website : <http://www.smkn3kobi.sch.id>

e-mail : smkn3kobi_bima@yahoo.com

Jalan Garuda No. 05 Telp. (0374) 43738 Raba Bima 84115



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

NAMA SEKOLAH : SMKN 3 KOTA BIMA
MATA PELAJARAN : PRODUCK CAKE DAN KUE INDONESIA
KELAS / SEMESTER : XI / 3
BIDANG KEAHLIAN : PARIWISATA
PROGRAM KEAHLIAN : KULINER
KOMPETENSI KEAHLIAN : TATA BOGA
TAHUN PELAJARAN : 2020/2021
ALOKASI WAKTU : 25 JP (25 X @ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	
PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
1.2 Menganalisis jenis kue Indonesia berbahan dasar tepung	4.2 Menunjukkan pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung
IPK	
1.2.1 Menjelaskan pengertian kue Indonesia	4.2.1 Menunjukkan informasi tentang pengertian kue Indonesia
1.2.2 Menjelaskan fungsi kue Indonesia	4.2.2 Menunjukkan informasi tentang fungsi kue Indonesia.
1.2.3 Menjabarkan klasifikasi kue Indonesia	4.2.3 Memberitahukan informasi klasifikasi kue Indonesia
1.2.4 Menjabarkan karakteristik kue Indonesia	4.2.4 Memberitahukan karakteristik kue indonesi
1.2.5 Mengklasifikasi bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia	

1.2.6 Menyebutkan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung	4.2.5 Melakukan penyiapan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kue berbahan dasar tepung
1.2.7 Menjabarkan teknik olah yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung	4.2.6 Melakukan penyiapan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan kue berbahan dasar tepung
1.2.8 Merencanakan praktek kue Indonesia berbahan dasar tepung	4.2.7 Memberitahukan teknik olah yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung
1.2.9 mempraktekkan kue Indonesia berbahan dasar tepung	4.2.8 Melakukan perencanaan praktek kue Indonesia berbahan dasar tepung beras
1.2.10 Menyajikan dan mengemas kue Indonesia berbahan dasar tepung	4.2.9 mempraktekkan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras
	4.2.10 Menyajikan dan mengemas kue Indonesia berbahan dasar tepung

TUJUAN PEMBELAJARAN :

Melalui diskusi kelompok diharapkan siswa dapat :

- 3.2.1 Menjabarkan klasifikasi kue Indonesia
- 3.2.2 Mengklasifikasikan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kue mangkok dan kue biruas dari tepung beras
- 3.2.3 Menjabarkan karakteristik kue Indonesia
- 3.2.4 Menyebutkan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras
- 3.2.5 Menjabarkan teknik olah yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras
- 3.2.6 Merencanakan praktek kue Indonesia berbahan dasar tepung beras
- 4.2.1 Membuat kue biruas dengan benar
- 4.2.2 Membuat kue mangkok dengan benar
- 4.2.3 Menyajikan dan mengemas biruas dengan baik
- 4.2.4 Menyajikan dan mengemas kue mangkok dengan baik

PERTEMUAN I

Kegiatan Pembelajaran

1. Model Pembelajaran

Pendekatan : Pembelajaran *Scientific* (5 M)

Metode / Model : Diskusi dan penugasan / *PBL*

2. Materi Pembelajaran

- Klasifikasi kue Indonesia
- Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia biruas dan kue mangkok berbahan dasar tepung beras
- Karakteristik kue Indonesia

3. Langkah Pembelajaran

- Kegiatan Pendahuluan : Salam, Presensi, Menyampaikan informasi melalui grup Whatsapp.
- Kegiatan Inti :
 - Peserta didik membuka LMS *Google Classroom*
 - Peserta didik membaca silabus sederhana yang memuat KD dan materi pelajaran yang akan di pelajari
 - Peserta didik membaca materi yang telah disematkn kedalam *Google Classroom* tentang pengertian kue Indonesia, fungsi kue Indonesia, klasifikasi kue Indonesia dan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras.
 - Peserta didik mengerjakan LKPD 1 yang memuat pertanyaan terkait materi yang telah di baca sebelumnya.
 - Peserta didik mengirimkan bukti pembelajaran dengan mengirimkan foto berupa kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan melalui grup whatsapp.
 - Guru melakukan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan peserta didik.
- Menanyakan tentang materi PBM yang belum dipahami
- Kegiatan Penutup : Menyimpulkan hasil PBM, Menginformasikan materi PBM selanjutnya, Salam

Penilaian

1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1	Pengetahuan	Penugasan	Soal Essay

2. Instrumen Penilaian

(Terlampir 1)

PERTEMUAN 2

Kegiatan Pembelajaran

1. Model Pembelajaran

Pendekatan : Pembelajaran *Scientific* (5 M)

Metode / Model : Diskusi dan penugasan / *PBL*

2. Materi Pembelajaran

- Alat-alat yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia biruas dan kue mangkok berbahan dasar tepung beras
- Teknik olah yang digunakan dalam pembautan kue Indonesia biruas dan kue mangkok berbahan dasar tepung beras
- Merencanakan praktek kue Indonesia biruas dan kue mangkok berbahan dasar tepung beras

3. Langkah Pembelajaran

- Kegiatan Pendahuluan : Salam, Presensi, Menyampaikan tujuan PBM, Apersepsi
- Kegiatan Inti :
 - Peserta didik membuka LMS *Google Classroom*
 - Peserta didik membaca silabus sederhana yang memuat KD dan materi pelajaran yang akan di pelajari
 - Peserta didik membaca materi yang telah disematkn kedalam *Google Classroom* tentang alat, bahan dan teknik olah yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia biruas dan kue mangkok berbahan dasar tepung beras.
 - Peserta didik mengerjakan LKPD 2 yang memuat pertanyaan terkait materi yang telah di baca sebelumnya.
 - Peserta didik mengirimkan bukti pembelajaran dengan mengirimkan foto berupa kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan melalui grup whatsapp.
 - Guru melakukan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan peserta didik.
- Menanyakan tentang materi PBM yang belum dipahami
- Kegiatan Penutup : Menyimpulkan hasil PBM, Menginformasikan materi PBM selanjutnya, Salam

4. Penilaian

Teknik Penilaian

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1	Pengetahuan	Penugasan	Soal Essay

5. Instrumen Penilaian

(Terlampir 2)

PERTEMUAN 3

Kegiatan Pembelajaran

1. Model Pembelajaran

Pendekatan : Pembelajaran *Scientific* (5 M)

Metode / Model : Diskusi dan penugasan / *PBL*

2. Materi Pembelajaran

- Langkah membuat biruas
- Cara menyajikan dan mengemas biruas

3. Langkah Pembelajaran

- Kegiatan Pendahuluan : Salam, Presensi, Menyampaikan tujuan PBM, Apersepsi
- Kegiatan Inti :
 - Peserta didik membuka LMS *Google Classroom*
 - Peserta didik membaca silabus sederhana yang memuat KD dan materi pelajaran yang akan di pelajari
 - Peserta didik membaca materi yang telah disematkn kedalam *Google Classroom* tentang langkah pembuatan kue biruas dan cara menyajikan dan mengemas kue biruas
 - Peserta didik secara mandiri mengerjakan LKPD 3 yang memuat pertanyaan terkait materi yang telah di baca sebelumnya dan menanyakan tentang materi PBM yang belum dipahami.
 - Peserta didik mengirimkan bukti pembelajaran dengan mengirimkan foto berupa kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan melalui grup whatsapp.
 - Guru melakukan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan peserta didik.
- Kegiatan Penutup : Menyimpulkan hasil praktek pada PBM, Menginformasikan materi PBM selanjutnya, Salam

4. Penilaian

- Teknik Penilaian

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1	Keterampilan	Praktek unjuk kerja	LKPD

- Instrumen Penilaian
(Terlampir 2)

PERTEMUAN 4

Kegiatan Pembelajaran

1. Model Pembelajaran

Pendekatan : Pembelajaran *Scientific* (5 M)

Metode / Model : Diskusi dan penugasan / *PBL*

2. Materi Pembelajaran

- Praktek membuat kue mangkok
- Menyajikan dan mengemas kue mangkok

3. Langkah Pembelajaran

- Kegiatan Pendahuluan : Salam, Presensi, Menyampaikan tujuan PBM, Apersepsi
- Kegiatan Inti :
 - Peserta didik membuka LMS *Google Classroom*
 - Peserta didik membaca silabus sederhana yang memuat KD dan materi pelajaran yang akan di pelajari
 - Peserta didik membaca materi yang telah disematkn kedalam *Google Classroom* tentang langkah pembuatan kue mangkok dan cara menyajikan dan mengemas kue mangkok
 - Peserta didik secara mandiri mengerjakan LKPD 3 yang memuat pertanyaan terkait materi yang telah di baca sebelumnya dan menanyakan tentang materi PBM yang belum dipahami.
 - Peserta didik mengirimkan bukti pembelajaran dengan mengirimkan foto berupa kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan melalui grup whatsapp.
 - Guru melakukan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan peserta didik.
 -
- Kegiatan Penutup : Menyimpulkan hasil praktek pada PBM, Menginformasikan materi PBM selanjutnya, Salam

4. Penilaian

- Teknik Penilaian

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1	Keterampilan	Praktek unjuk kerja	LKP

Remidial dan Pengayaan

1. Remidial diberikan bagi peserta didik yang memperoleh nilai (rata-rata pada pertemuan 1 dan 2) dibawah nilai KKM (<75) dengan memberikan tugas mandiri
2. Pengayaan diberikan pada peserta didik yang memperoleh nilai (rata-rata pada pertemuan 1 dan 2) diatas nilai KKM (≥ 75) dengan memberikan tugas sebagai ttutor sebaya atau pendalaman materi melalui kajian literatur

Kota Bima, July 2020

Guru Mata Pelajaran

DJUMIATY, S.Pd.

NIP. 19780825 201406 2 002



Lampiran 1

Latihan Soal

1. Jelaskan pengertian kue Indonesia
2. Jelaskan fungsi kue Indonesia
3. Jelaskan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras
4. Sebutkan minimal 5 jenis tepung dan terbuat dari bahan apa.
5. Sebutkan kualitas tepung yang baik

Jawaban

1. Kue di Indonesia dapat diartikan dengan segala macam yang dapat disantap dan dimakan di samping makanan utama nasi, lauk-pauk dan buah-buahan. Kue Indonesia juga dapat diartikan sebagai penganan atau makanan kecil yang terdapat di Indonesia.
2. Sebagai maknan pendamping, pelengkap ulang tahun, sebagai sumber makanan.
3. Serelia, tepung, umbi, kacang-kacangan dan buah
4. Tepung beras, tepung beras ketan, tepung terigu, tepung kanji, tepung sagu
5. Kualitas tepung yang baik adalah :
 - Berwarna putih kekuningan atau putih.
 - Tidak menggumpal
 - Tidak berkutu dan tidak berbau apek
 - Pastikan kemasannya, pastikan masih tersegel rapat, dan jika ada lubang, pastikan lubang

Skor Jawaban

Soal no 1	10
Soal no 2	10
Soal no 3	30
Soal no 4	15
Soal no 5	35

100

Lampiran 2

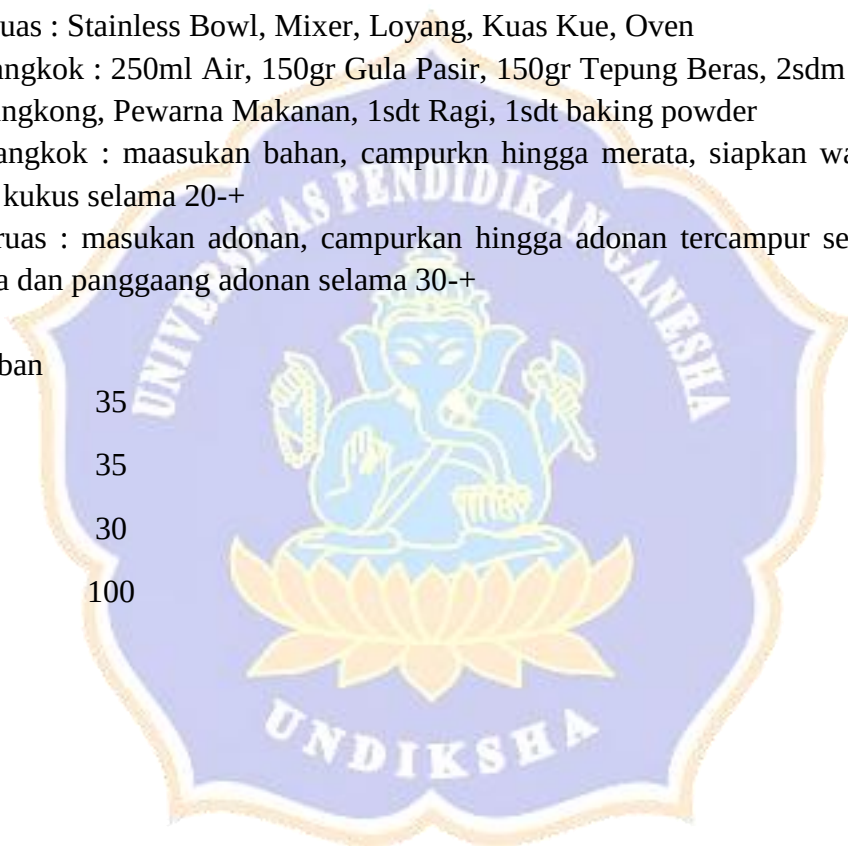
Latihan Soal

1. Sebutkan alat dalam pembuatan kue mangkok dan biruas
2. Sebutkan baahan dalam pembuatan kue mangkok dan biruas
3. Jelaskan teknik olahan dalam pembuataan kue mangkok dan biruas

Jawaban

1. Kue mangkok : Cetakan Kue mangkok, Stainless Bowl, Mixer, Dandang, Kompor, Gelas Ukur.
Kue biruas : Stainless Bowl, Mixer, Loyang, Kuas Kue, Oven
2. Kue mangkok : 250ml Air, 150gr Gula Pasir, 150gr Tepung Beras, 2sdm Tepung Terigu, Tape Singkong, Pewarna Makanan, 1sdt Ragi, 1sdt baking powder
3. Kue mangkok : maasukan bahan, campurkn hingga merata, siapkan wadah, masukkan adonan kukus selama 20-+
Kue biruas : masukan adonan, campurkan hingga adonan tercampur sempurna, bentuk adonana dan panggaang adonan selama 30-+

Skor Jawaban	
Soal no 1	35
Soal no 2	35
Soal no 3	30
	100



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Tujuan / Sub Kompetensi : Praktek Kue Indonesia Berbahan Dasar Tepung (Tepung Beras)

1. Silahkan masuk ke *Google Classroom* dengan menggunakan akun masing-masing
2. Peserta didik mengerjakan langkah pembuatan kue mangkok dan cara pengemasan kue mangkok

Hari / Tanggal :

Nama :

Alat dan Bahan :

Alat :

1. Cetakan kue mangkok
 2. Kukusan
 3. Kom adonan
 4. Timbangan
- Sendok ukur, gelas ukur
Loyang
Serbet makan
Piring hiding
Plastik kemasan

Bahan :

1. Tepung beras
 2. Tape singkong/yeast
 3. Gula pasir
 4. Tepung terigu
- Tepung tapioka
Daun pandan
Vanili bubuk
Pewarna makanan
Soda kue

Prosedur Kerja :

Hygiene Perseorangan

1. Pakailah seragam kerja saat di dapur
2. Seragam kerja terdiri dari : baju, topi, apron (celemek), jaket dan serbet dalam kondisi bersih
3. Bagi yang berambut panjang menggunakan hernet, dan rambut dimasukkan ke dalam topi masak.
4. Sebelum bekerja cucilah tangan dengan sabun dan keringkan dengan serbet yang bersih
5. Cucilah tangan pada saat : sebelum bekerja, setelah istirahat, setelah menangani daging mentah, setelah mengambil sesuatu dari lantai, setelah menyentuh mulut, hidung, rambut, setelah bersin atau batuk, setelah dari toilet atau kamar mandi.
6. Pakailah safety shoes

Ruangan Praktek

1. Nyalakan lampu, blower dan exhouse van
2. Bukalah jendela dapur
3. Apabila lantai basah harus segera atau langsung dibersihkan

Keamanan Kebakaran

1. Peserta didik mengetahui lokasi atau tempat dari tabung pemadam kebakaran dan cara menggunakannya

Cara menggunakan tabung pemadam kebakaran adalah :

- Pecahkan kaca untuk mengambil tabung pemadam kebakaran dengan palu yang sudah disediakan
 - Ambil dan angkat tabung pemadam kebakaran
 - Tarik tombolnya dan arahkan selang ke bagian yang terbakar
2. Peserta didik mengetahui lokasi kotak P3K
 3. Apabila mencium bau gas segera atau secepatnya matikan kompor dan cabut regulator atau selang yang menghubungkan ke kompor gas. Ingat jangan menyalakan alat listrik atau api. Setelah itu bukalah semua pintu dan semua orang yang berada dalam ruangan dapur diminta untuk keluar.

Penggunaan Peralatan

1. Cucilah peralatan sebelum digunakan dan keringkan dengan sdrbet yang bersih
 2. Siapkan bahan-bahan untuk pengolahan di meja kerja
 3. Siapkan cupping board diatas meja kerja
 4. Gunakan pisau yang tajam saat bekerja. Jangan menempatkan pisau didalam bak cuci.
1. Cucilah pisau setelah digunakan dan langsung dikeringkan lalu diletakkan diatas meja kerja.
 2. Hindari berjalan memegang pisau dan juga hindari membalikkan badan sambil memegang pisau.
 3. Bacalah dan perhatikan petunjuk penggunaan alat listrik saat pengoperasian pertama alat dan mesin baru
 4. Ikatlah celemek ke belakang atau masukkan tali pengikatnya ke dalam celemek agar tidak dapat masuk ke mesin.
 5. Jangan memindahkan “keterangan Keselamatan” penggunaan suatu mesin atau alat, karena dibutuhkan untuk mencegah kecelakaan.
 6. Putuskan hubungan listrik pada saat membersihkan atau memperbaiki peralatan atau mesin.
 7. Jangan menyentuh mesin berbahaya saat sedang beroperasi

Adapun tahap-tahap kegiatannya adalah sebagai berikut :

5. Kegiatan Persiapan
 - a. Buatlah daftar perencanaan bahan yang dipakai membuat kue Indonesia berbahan dasar tepung beras sesuai dengan resep yang diberikan
 - b. Buatlah daftar peralatan yang digunakan dalam pengolahan dan penyajian kue Indonesia berbahan dasar tepung beras
 - c. Buatlah tertib kerja sesuai langkah-langkah kerja yang dilakukan
6. Kegiatan pengolahan
 - a. Mempersiapkan alat dan bahan
 - b. Membuat kue Indonesia berbahan dasar tepung beras sesuai dengan resep yang ditentukan
 - c. Menata dan menyajikan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras (biruas dan carabikang)
 - d. Berkemas dan membersihkan peralatan
 - e. Menyimpan peralatan
 - f. Menghidangkan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras (biruas dan carabikang)



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Tujuan / Sub Kompetensi : Praktek Kue Indonesia Berbahan Dasar Tepung (Tepung Beras)

1. Silahkan masuk ke *Google Classroom* dengan menggunakan akun masing-masing
2. Peserta didik mengerjakan langkah pembuatan kue mangkok dan cara pengemasan kue mangkok

Hari / Tanggal :

Nama :

Alat dan Bahan :

Alat :

1. Cetakan biruas
 2. Kom adonan
 3. Kukusan
 4. Timbangan
- Sendok ukur, gelas ukur
Loyang
Serbet makan
Piring hiding

Bahan :

1. Tepung beras
 2. Gula pasir
 3. Santan kelapa
 4. Tepung terigu
- Tepung tapioka
Vanili bubuk
Pewarna makanan
Soda kue
Kelapa parut
Gula merah

Prosedur Kerja :

Hygiene Perseorangan

1. Pakailah seragam kerja saat di dapur
2. Seragam kerja terdiri dari : baju, topi, apron (celemek), jaket dan serbet dalam kondisi bersih
3. Bagi yang berambut panjang menggunakan hernet, dan rambut dimasukkan ke dalam topi masak.
4. Sebelum bekerja cucilah tangan dengan sabun dan keringkan dengan serbet yang bersih
5. Cucilah tangan pada saat : sebelum bekerja, setelah istirahat, setelah menangani daging mentah, setelah mengambil sesuatu dari lantai, setelah menyentuh mulut, hidung, rambut, setelah bersin atau batuk, setelah dari toilet atau kamar mandi.
6. Pakailah safety shoes

Ruangan Praktek

1. Nyalakan lampu, blower dan exhouse van

2. Bukalah jendela dapur
3. Apabila lantai basah harus segera atau langsung dibersihkan

Keamanan Kebakaran

7. Peserta didik mengetahui lokasi atau tempat dari tabung pemadam kebakaran dan cara menggunakannya
 Cara menggunakan tabung pemadam kebakaran adalah :
 - Pecahkan kaca untuk mengambil tabung pemadam kebakaran dengan palu yang sudah disediakan
 - Ambil dan angkat tabung pemadam kebakaran
 - Tarik tombolnya dan arahkan selang kebagian yang terbakar
8. Peserta didik mengetahui lokasi kotak P3K
9. Apabila mencium bau gas segera atau secepatnya matikan kompor dan cabut regulator atau selang yang menghubungkan ke kompor gas. Ingat jangan menyalakan alat listrik atau api. Setelah itu bukalah semua pintu dan semua orang yang berada dalam ruangan dapur diminta untuk keluar.

Penggunaan Peralatan

8. Cucilah peralatan sebelum digunakan dan keringkan dengan sdrbet yang bersih
9. Siapkan bahan-bahan untuk pengolahan di meja kerja
10. Siapkan cupping board diatas meja kerja
11. Gunakan pisau yang tajam saat bekerja. Jangan menempatkan pisau didalam bak cuci.
12. Cucilah pisau setelah digunakan dan langsung dikeringkan lalu diletakkan diatas meja kerja.
13. Hindari berjalan memegang pisau dan juga hindari membalikkan badan sambil memegang pisau.
14. Bacalah dan perhatikan petunjuk penggunaan alat listrik saat pengoperasian pertama alat dan mesin baru
15. Ikatlah celemek ke belakang atau masukkan tali pengikatnya ke dalam celemek agar tidak dapat masuk ke mesin.
16. Jangan memindahkan “keterangan Keselamatan” penggunaan suatu mesin atau alat, karena dibutuhkan untuk mencegah kecelakaan.
17. Putuskan hubungan listrik pada saat membersihkan atau memperbaiki peralatan atau mesin.
18. Jangan menyentuh mesin berbahaya saat sedang beroperasi

Adapun tahap-tahap kegiatannya adalah sebagai berikut :

10. Kegiatan Persiapan

- d. Buatlah daftar perencanaan bahan yang dipakai membuat kue Indonesia berbahan dasar tepung beras sesuai dengan resep yang diberikan
- e. Buatlah daftar peralatan yang digunakan dalam pengolahan dan penyajian kue Indonesia berbahan dasar tepung beras
- f. Buatlah tertib kerja sesuai langkah-langkah kerja yang dilakukan

11. Kegiatan pengolahan

- g. Mempersiapkan alat dan bahan
- h. Membuat kue Indonesia berbahan dasar tepung beras sesuai dengan resep yang ditentukan
- i. Menata dan menyajikan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras (biruas dan carabikang)
- j. Berkemas dan membersihkan peralatan
- k. Menyimpan peralatan
- l. Menghidangkan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras (biruas dan carabikang)



Lampiran 7 Angket Uji Ahli Isi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PRODUK CAKE DAN KUE INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL
***PROJECT BASED LEARNING* PADA KELAS XI TATA BOGA**
DI SMK NEGERI 3 KOTA BIMA

Mata Pelajaran : Produk Cake dan Kue Indonesia

Judul Konten : Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake Dan Kue Indonesia Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Kelas XI Tata Boga Di Smk Negeri 3 Kota Bima.

Tanggal : 25 Agustus 2021

Ahli Isi : Djumiaty, 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	Pertanyaan	Skor	
		Sesuai	Kurang Sesuai
1.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓	
2.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓	
3.	Video tutorial 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 peserta didik	✓	
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:

Materi sudah sesuai, tidak ada komentar dan saran.

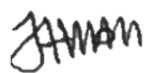
Kesimpulan:

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake Dan Kue Indonesia Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Kelas XI Tata Boga Di Smk Negeri 3 Kota Bima dinyatakan:

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

Kota Bima, 25 Agustus 2021

Ahli Isi



DJUMIATY, S.Pd.

NIP. 19780825 201406 2 002

INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PRODUK CAKE DAN KUE INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL
PROJECT BASED LEARNING PADA KELAS XI TATA BOGA
DI SMK NEGERI 3 KOTA BIMA**

Mata Pelajaran : Produk Cake dan Kue Indonesia

Judul Konten : Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake Dan Kue Indonesia Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Kelas XI Tata Boga Di Smk Negeri 3 Kota Bima.

Tanggal : 25 Agustus 2021

Ahli Isi : Mika Astuti Rahayuningtias, 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	Pertanyaan	Skor	
		Sesuai	Kurang Sesuai
1.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓	
2.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓	
3.	Video tutorial 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 peserta didik	✓	
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:

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake Dan Kue Indonesia Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Kelas XI Tata Boga Di Smk Negeri 3 Kota Bima dinyatakan:

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

Kota Bima, 25 Agustus 2021

Ahli Isi



Mika Astuti Rahayuningtias, S.Pd

Lampiran 8 Angket Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran

ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN DAN MEDIA

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PRODUK CAKE DAN KUE INDONESIA
MENGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* PADA KELAS XI TATA BOGA DI SMK NEGERI 3
KOTA BIMA**

Mata Pelajaran : Produk Cake dan Kue Indonesia

Judul Media : Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake Dan Kue Indonesia Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Kelas XI Tata Boga Di Smk Negeri 3 Kota Bima.

Penulis : Putri Agustia Dewi

Tanggal : Selasa/ 14 September 2021

Valdator : Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd.

Petunjuk Pengisian:

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

No.	Pernyataan	Skor	
		Relevan	Tidak Relevan
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√	
2.	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√	
3.	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca	√	
4.	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	√	
5.	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	√	

6.	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	√	
7.	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	√	
8.	Kesesuaian gambar dengan materi sudah sesuai	√	
9.	Kualitas video yang digunakan sudah sesuai	√	
10.	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	√	
11.	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	√	
12.	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	√	
13.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	√	
14.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	√	
15.	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	√	
16.	Ketepatan kinerja interactive link	√	
17.	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	√	
18.	Fungsionalitas media sudah sesuai	√	

Komentar/Saran:

.....

.....

Kesimpulan:

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake Dan Kue Indonesia Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Kelas XI Tata Boga Di Smk Negeri 3 Kota Bima.:

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

Singaraja, 14 September 2021

Penilai,

(Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd..)



ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN DAN MEDIA
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PRODUK
CAKE DAN KUE INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL *PROJECT*
***BASED LEARNING* PADA KELAS XI TATA BOGA DI SMK NEGERI 3**
KOTA BIMA

Mata Pelajaran : Produk Cake dan Kue Indonesia
 Judul Media : Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake
 Dan Kue Indonesia Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Kelas XI Tata Boga Di Smk Negeri 3 Kota
 Bima.
 Penulis : Putri Agustia Dewi
 Tanggal : Sabtu / 04 September 2021
 Valdator : I Nengah Eka Martayasa, S.Pd.,M.Pd.

Petunjuk Pengisian:

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

No.	Pernyataan	Skor	
		Relevan	Tidak Relevan
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√	
2.	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√	
3.	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca	√	
4.	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	√	
5.	Komposisi gambar yang ada pada media	√	

	sudah sesuai		
6.	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	√	
7.	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	√	
8.	Kesesuaian gambar dengan materi sudah sesuai	√	
9.	Kualitas video yang digunakan sudah sesuai	√	
10.	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	√	
11.	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	√	
12.	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	√	
13.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	√	
14.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	√	
15.	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	√	
16.	Ketepatan kinerja interactive link	√	
17.	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	√	
18.	Fungsionalitas media sudah sesuai	√	

Komentar/Saran:

Revisi sudah dikerjakan dan sudah sesuai.

Kesimpulan:

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake Dan Kue Indonesia Menggunakan Model *Project Based Learning* Pada Kelas XI Tata Boga Di Smk Negeri 3 Kota Bima.:

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

Singaraja, 04 September 2021

Penilai,



(I Nengah Eka Martayasa, S.Pd.,M.Pd.)

Lampiran 9 Angket Uji Coba Perorangan

Jawaban tidak dapat diedit

ANGKET UJI COBA PERORANGAN

Pernyataan-pernyataan berikut ini menggambarkan respons peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia di Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 3 Kota Bima. Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

*** Wajib**

Nama Lengkap Sesuai Absen *

AMELIA

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

☒ sangat setuju

☐ setuju

2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami. *

☒ sangat setuju

☐ setuju

☐ kurang setuju

☐ tidak setuju

☐ sangat tidak setuju

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

☐ sangat setuju

☒ Setuju

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

5. Pembahasan materi yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju

6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia lengkap. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia sangat membantu peserta didik. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif. *

- ☐ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☒ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju

10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

11. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada Produk Cake dan Kue Indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju

12. Materi pada konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar. *

- ☐ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☒ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar produk cake dan kue indonesia. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

15. Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia. *

- ☐ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☒ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

17. Konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju

18. Konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju

20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman saya dalam belajar *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

Saran / Komentar *

saya senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran PCKI



Lampiran 10 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No	Daftar pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik.	5	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	4	4	5
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	4	5	5
4	Pen Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif.	5	4	5
5	Pembahasan materi yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	5
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia lengkap.	5	4	5
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia sangat membantu peserta didik.	5	4	5
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif..	3	4	3
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya..	5	4	4
10	Saya merasa senang menggunakan konten Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	4	5
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada Produk Cake dan Kue Indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar.	5	5	3
12	Materi pada konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar.	5	4	4
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar produk cake dan kue	4	5	4

	indonesia.			
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif.	4	5	5
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	4	3
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia.	4	5	4
17	onten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	5	5
18	Konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	5	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman saya dalam belajar	5	4	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		90	90	90
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi ()		100		
Persentase per-subjek (%)		90%	90%	90%
Persentase keseluruhan subjek(%)		90%		
Kriteria keseluruhan				

Lampiran 11 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Jawaban tidak dapat diedit

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Pernyataan-pernyataan berikut ini menggambarkan respons peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia di Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 3 Kota Bima. Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

*** Wajib**

Nama Lengkap Sesuai Absen *

Rusdin

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

☐ sangat setuju

☒ setuju

2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami. *

☐ sangat setuju

☒ setuju

☐ kurang setuju

☐ tidak setuju

☐ sangat tidak setuju

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

☐ sangat setuju

☒ Setuju

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

5. Pembahasan materi yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju

6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia lengkap. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia sangat membantu peserta didik. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju

10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

11. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada Produk Cake dan Kue Indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju

12. Materi pada konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar. *

- ☐ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☒ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar produk cake dan kue Indonesia. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

15. Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia. *

- ☐ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☒ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

17. Konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju

18. Konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- ☐ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☒ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju

20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman saya dalam belajar *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju



Lampiran 13 Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Pernyataan-pernyataan berikut ini menggambarkan respons peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia di Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 3 Kota Bima. Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

* Wajib

Nama Lengkap Sesuai Absen *

Rizki Jamharirah

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

- ☐ sangat setuju
- ☒ setuju

2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami. *

- ☒ sangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

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

- ☐ sangat setuju
- ☒ Setuju

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

5. Pembahasan materi yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia lengkap. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia sangat membantu peserta didik. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif. *

- ☐ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☒ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju

10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

11. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada Produk Cake dan Kue Indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju

12. Materi pada konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar. *

- ☐ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☒ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar produk cake dan kue indonesia. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif. *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

15. Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *

- ☐ ssangat setuju
- ☒ setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia. *

- ☐ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☒ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

17. Konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju

18. Konten pembelajaran interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju

20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman saya dalam belajar *

- ☒ ssangat setuju
- ☐ setuju
- ☐ kurang setuju
- ☐ tidak setuju
- ☐ sangat tidak setuju

Saran / Komentar *

saya senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran PCKI



Lampiran 14 Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No	Daftar pernyataan	Responden																								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	Tampilan yang digunakan dalam kuesir pembelajaran interaktif menarik.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4
2	Prasyarat materi dalam kuesir pembelajaran interaktif sangat interaktif sehingga mudah dipahami.	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4
3	Materi yang disajikan dalam kuesir pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5
4	Pra Prasyarat dengan mudah dapat diketahui dalam menggunakan kuesir pembelajaran interaktif.	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	3	5	5	5
5	Pembahasan materi yang diberikan pada kuesir pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4
6	Isi materi dalam kuesir pembelajaran interaktif Pradik Cakir dan Kur Indonesia lengkap.	5	4	3	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5
7	Filer yang digunakan pada kuesir pembelajaran interaktif Pradik Cakir dan Kur Indonesia sangat membantu peserta didik.	5	4	4	5	5	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5
8	Saya memiliki keahlian asal penera pembelajaran Pradik Cakir dan Kur Indonesia dengan menggunakan kuesir pembelajaran interaktif..	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	5
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam kuesir pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya..	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5
10	Saya merasa senang menggunakan kuesir Saya merasa senang menggunakan kuesir pembelajaran interaktif Pradik Cakir dan Kur Indonesia asal kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5
11	Prasyarat kuesir pembelajaran interaktif pada Pradik Cakir dan Kur Indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar.	4	5	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4
12	Materi pada kuesir pembelajaran interaktif menunjukkan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan model ajar.	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4
13	Pembelajaran menggunakan kuesir pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pradiak nake dan kur Indonesia.	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5	4
14	Saya dapat melihat perbedaan nilai antara detail dengan adanya kuesir pembelajaran interaktif.	4	5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	5	5	4	4	5	4	4	5	3	5	5	4	4	4
15	Kuesir pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4
16	Saya tidak mempunyai pengalaman cara melalui kuesir pembelajaran interaktif Pradik Cakir dan Kur Indonesia.	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	3
17	Kuesir pembelajaran interaktif Pradik Cakir dan Kur Indonesia digunakan untuk membantu penera pembelajaran.	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5
18	Kuesir pembelajaran interaktif Pradik Cakir dan Kur Indonesia kurang efisien digunakan untuk membantu penera pembelajaran.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5
19	Tidak kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam kuesir pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5
20	Prasyarat kuesir pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pradik Cakir dan Kur Indonesia dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman saya dalam belajar	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
Jumlah Jawaban = Jumlah Item pertanyaan		87	86	83	78	78	87	78	77	74	83	87	85	87	83	86	83	88	88	87	83	83	83	83	83	
Jumlah jawaban item angket = Jumlah Responden [I]		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
Persentase persentase [II]		87%	86%	83%	78%	78%	87%	78%	77%	74%	83%	87%	85%	87%	83%	86%	83%	88%	88%	87%	83%	83%	83%	83%	83%	
Persentase keseluruhan subjek [X]		86%																								
Kelebihan hasil penelitian		Tidak Perlu Rensi																								



Lampiran 15 Angket Uji Respons Didik

Jawaban tidak dapat diedit

ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

Pernyataan-pernyataan berikut ini menggambarkan respons peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Produk Cake dan Kue Indonesia di Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 3 Kota Bima. Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

*** Wajib**

Nama Lengkap *

Ayu Wandira

1. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran produk cake dan kue Indonesia *

☒ Sangat Setuju

2. Materi dalam media pembelajaran interaktif produk cake dan kue Indonesia mudah dipahami *

☒ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Kurang Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Sangat Tidak Setuju

3. Saya kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran produk cake dan kue Indonesia *

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☒ Kurang Setuju

4. saya mampu berkonsentrasi karena dalam media pembelajaran interaktif berisi ilustrasi dalam materi-materi pembelajaran *

- ☐ Sangat Setuju
- ☒ Setuju
- ☐ Kurang Setuju
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

5. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar *

- ☐ Sangat Setuju
- ☒ Setuju

6. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran produk cake dan kue Indonesia. Karena pemaparan materi tidak teroganisir dengan baik *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang Setuju
- ☒ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

7. Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☒ Kurang Setuju

8. Saya senang menggunakan media pembelajaran interaktif produk cake dan kue Indonesia, karena belajar dapat dilakukan dimana saja *

- ☒ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang Setuju
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

9. Saya merasa lebih baik menggunakan media buku dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☒ Kurang Setuju

10. Menggunakan media pembelajaran interaktif produk cake dan kue Indonesia menjadi lebih mudah *

- ☒ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang Setuju
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

11. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif secara keseluruhan dapat menarik minat *

- ☒ Sangat Setuju

12. Saya mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif digunakan pada pembelajaran selanjutnya *

- ☒ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Kurang Setuju
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

13. Saya kurang senang dalam belajar produk cake dan kue Indonesia karena membaca materi, pada media pembelajaran interaktif *

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☒ Kurang Setuju

14. Media pembelajaran interaktif produk cake dan kue Indonesia sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

- ☐ Sangat Setuju
- ☒ Setuju
- ☐ Kurang Setuju
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

15. Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran interaktif *

- ☐ Sangat Setuju
- ☒ Setuju

ANGKET RESPONS GURU
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PRODUK CAKE DAN KUE INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL
PROJECT BASED LEARNING PADA KELAS XI TATA BOGA
DI SMK NEGERI 3 KOTA BIMA

Nama : Djumiaty, S,Pd

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian dengan cara memilih salah satu alternatif jawaban.
2. Berikan nilai:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

No	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi kue indonesia	✓
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan konten berupa modul ajar dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran produk cake dan kue indonesia	✓
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.	✓
4	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	✓
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	✓
6	Saya tidak dapat memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif ini	✓
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓

8	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengontrol perkembangan pengetahuan peserta didik	✓
9	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam memaparkan materi	✓
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik	✓

Komentar dan Saran:

-



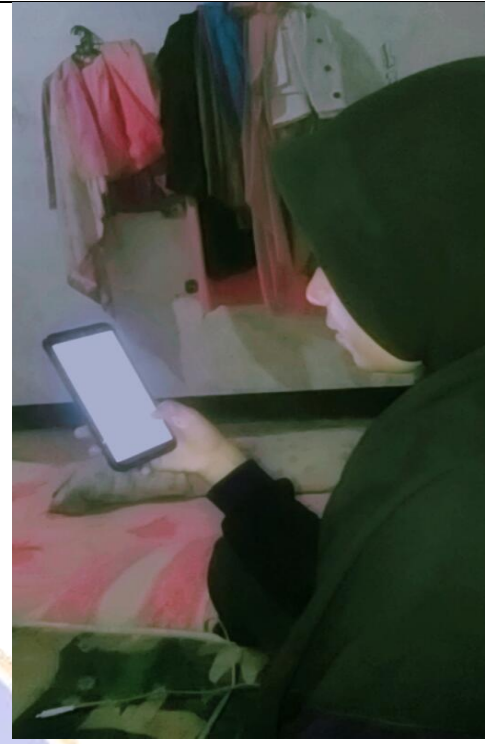
No	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi kue indonesia	5
2 (-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan konten berupa modul ajar dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran produk cake dan kue indonesia	3
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.	4
4 (-)	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	3
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	5
6 (-)	Saya tidak dapat memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif ini	3
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
8	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengontrol perkembangan pengetahuan peserta didik	4
9	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam memaparkan materi	5
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik	5
Jumlah skor per responden		42
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
SDi		6.67
x		42
Kriteria		

Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian

--	--



Proses Pengambilan Video



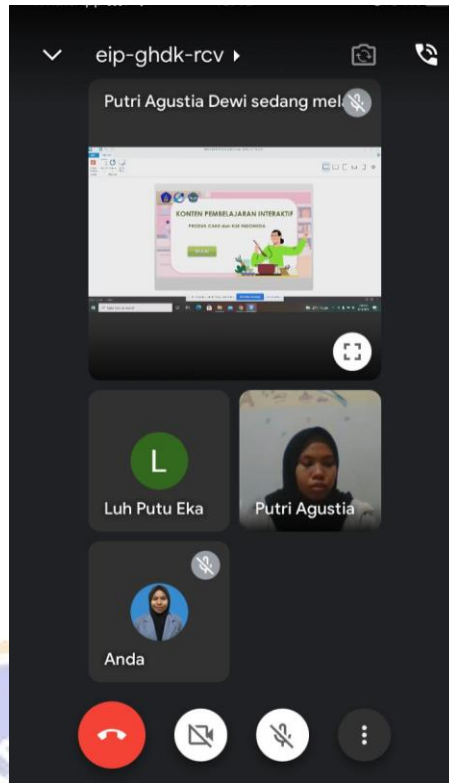
Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Lapangan



Uji Ahli Media

