

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DENGAN POWTOON MATA PELAJARAN LAUNDRY DI SMK 32 JAKARTA

Dania Rahmawati S.¹, Nurlaila Abdulah Mashabi¹, Mulyati¹

¹Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta Timur, 13220, Indonesia

E-mail: daniarahmawati@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan *Powtoon* Mata Pelajaran *Laundry* di SMK 32 Jakarta. Pengumpulan data dengan diberikannya angket atau kuesioner kepada ahli media, ahli materi dan responden sebanyak 21 orang. Poin penilaian menggunakan Skala Likert 1-5. Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan Lee and Owens (2004) yaitu *Analyze, Design, Development, Impelementation, and Evaluation*. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai rata – rata sebesar 4,7 sedangkan hasil ahli media mendapatkan data sebesar 4,9, lalu hasil uji lapangan perorangan sebesar 4,7 dengan kategori Sangat Baik pada aspek kelayakan media dan aspek penyajian materi sebesar 4,8 dengan kategori sangat baik, sedangkan uji coba terbatas pada aspek media mendapatkan data sebesar 4,5 dengan kategori Sangat baik dan pada aspek penyajian materi mendapatkan data sebesar 4,8 dan terakhir uji lapangan sebanyak 15 orang menunjukkan sebesar 4,2 dengan kategori Sangat Baik.

Kata kunci: *Laundry, Powtoon, Video Animasi.*

Development of Animated Video Learning Media Using Powtoon Laundry Subject at SMK 32 Jakarta

Abstract

This have a look at ambitions to decide the improvement of lively video mastering media with Powtoon Laundry problem at SMK 32 Jakarta. Collecting facts with the aid of using giving questionnaires or questionnaires to media professionals, fabric professionals and respondents as many as 21 humans. Assessment factors use a Likert Scale of 1-5. The improvement of lively video mastering media with Powtoon makes use of the Research and Development (RnD) technique with the Lee and Owens (2004) improvement model, specifically Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The consequences of validation with the aid of using fabric professionals get a median fee of 4.7 at the same time as the consequences of media professionals get facts of 4.9, then the consequences of person subject exams are 4.7 with the Very Good class withinside the media feasibility thing and the presentation thing of the fabric at 4.eight with a excellent class, at the same time as the trial become restricted to the media thing, getting facts of 4.five with a excellent class and withinside the thing of providing the fabric getting facts of 4.eight and subsequently the sector check of 15 humans displaying 4.2 with the Very Good class.

Keywords: Animated Video, Laundry, Powtoon.

PENDAHULUAN

Berkembangnya industri perhotelan merupakan sebuah tantangan bagi penyedia tenaga kerja di bidang perhotelan. Industri perhotelan mewajibkan setiap tenaga kerjanya memiliki kompetensi di bidang perhotelan khususnya keahlian *Housekeeping* yang menaungi tugas dari *Laundry*. SMK dengan kompetensi keahlian *Akomodasi Perhotelan* dapat bersaing pada dunia industri perhotelan dengan kelebihan yang dimiliki peserta didik yaitu menguasai pengetahuan mengenai perhotelan khususnya pada keahlian *Laundry*.

Laundry adalah bagian yang bertugas untuk mencuci linen, *uniform staff* dan linen yang berada di hotel. Bagian *Laundry* adalah bagian yang bertanggung jawab atas semua cucian yang diterima, baik dari *house laundry* maupun dari tamu atau *guest laundry* Akbar et al., (2021:1684). *Laundry* adalah bagian dari Houskeeping yang melayani tidak hanya mencuci linen dan towel hotel melainkan mengambil dan mengirimkan cucian tamu, mencuci, mengeringkan, dan melipat pakaian tamu hingga mencuci seragam karyawan.

Dengan memiliki penguasaan pengetahuan yang baik mengenai pengertian *Laundry* dan bagian *Laundry* diharapkan peserta didik dapat menempatkan diri dan melaksanakan tugas sebagai *Laundry attendant* dengan menerapkan tugas yang diberikan sesuai dengan bagiannya Zamzami et al., (2019:39) Berdasarkan pernyataan diatas, bahwa peserta didik SMK Pariwisata khususnya jurusan perhotelan dituntut untuk menguasai beberapa materi mengenai *Laundry*. Dari awal proses mengangkat telfon dari tamu hingga proses pengiriman pakaian tamu. Banyaknya materi tersebut sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik pada peserta didik untuk bekal saat Praktik Kerja Mengajar hingga bekerja di industri perhotelan nantinya.

Selain pembelajaran perlu adanya penciptaan sistem lingkungan yang mendukung yaitu menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif. Kondisi ini dapat berupa sejumlah tugas – tugas yang harus dikerjakan peserta didik, persoalan yang menuntut peserta didik untuk memecahkannya dan seperangkat keterampilan yang perlu dikuasai peserta didik. Menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif berarti juga termasuk menyediakan sarana prasarana dan kurikulum yang baik, tepat, dan mencukupi Rahyubi (2012:7).

Sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah agar terciptanya lingkungan sekolah yang kondusif misalnya dengan sekolah menyediakan peralatan teknologi mendukung selama proses pembelajaran yaitu media seperti *LCD*, *Proyektor*, *White Screen*, dan *Pointer*. Dengan adanya tersebut proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan digunakan secara optimal.

Menurut Akhmad Busyaeri & Tamsik Udin (2016:120) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Novita & Novianty (2020:48), media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa fisik atau teknis dalam proses pembelajaran yang membantu peserta didik dalam menyampaikan suatu materi di kelas agar tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Muhammad Yaumi (2018:7) media pembelajaran adalah bentuk nyata yang digunakan pendidik untuk menyajikan materi atau informasi pembelajaran dan memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan diatas, media pembelajaran adalah alat yang digunakan selama proses pembelajaran agar merangsang pikiran, minat, perasaan, dan perhatian peserta didik sehingga proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berjalan dengan lancar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki berbagai macam jenisnya salah satunya adalah video.

Menurut penelitian menurut Zamzami et al., (2019:46) dengan judul Pembuatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Bilingual Pada Materi Prosedur Penanganan *Guest laundry* Di Akomodasi Perhotelan. menunjukkan kategori sangat valid dari segi validitas media, yaitu dengan rata-rata hasil rating sebesar 78,9%. Sementara untuk respon siswa menunjukkan kategori sangat mudah digunakan, sangat jelas, dan sangat bermanfaat dengan rata-rata hasil rating sebesar 88,14%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, dan mendapatkan respon yang positif dari para peserta didik serta efektif digunakan sebagai media penunjang belajar siswa.

Menurut Fatmawati et al., (2018:25) video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan – pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Lalu menurut Sokhibul Anshor (2015:9) video adalah salah satu media audio visual, dimana media menggabungkan dari beberapa indera manusia. Peserta didik tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan pendidik saja tetapi juga melihat kenyataan – kenyataan apa yang ditampilkan oleh

pendidikannya dalam media tersebut. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2017:51) video adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video dapat menunjukkan objek yang tidak dapat dilihat langsung oleh peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan bahwa video adalah media yang menggabungkan unsur audio dan visual agar bisa menyampaikan materi pembelajaran ke peserta didik dan memberikan pengaruh kepada peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran. dengan adanya video materi tersebut bisa ditayangkan berulang – ulang dan dapat menunjukkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.

Menurut Kurniawati et al., (2019:32) animasi adalah gambar yang meniru pergerakan dari suatu objek tertentu. Sedangkan menurut Pratama (2018:3) animasi adalah kumpulan dari berbagai gambar yang digabung satu persatu secara cepat sehingga gambar tersebut seolah – olah terlihat bergerak. Lalu menurut Limbong di acu dalam Rizal (2017:80) animasi adalah proses dalam menciptakan suatu efek bergerak pada jangka waktu tertentu, dapat berubah warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan perubahan dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. Berdasarkan pernyataan diatas disimpulkan bahwa animasi adalah gambar yang seolah bergerak dan terlihat hidup memiliki berbagai macam warna.

Video animasi yang mudah untuk dikembangkan adalah Video Animasi *Powtoon*. Menurut Yulia & Ervinalisa (2018:18) *Powtoon* adalah aplikasi pembuat video animasi yang dapat diakses secara Online. Pernyataan yang sama dikemukakan oleh Meianti (2018:110) *Powtoon* adalah layanan Freeware atau program Online presentasi gratis yang dapat digunakan oleh pengguna internet. Sedangkan menurut Ariyanto & Kantun (2018:123) *Powtoon* adalah program aplikasi yang bertujuan untuk membuat animasi berupa video yang sebagai sarana media untuk memberikan suatu informasi dan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan bahwa *Powtoon* adalah aplikasi yang dipergunakan untuk membuat slide presentation berupa video yang disertai animasi kartun.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKN Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. Penelitian tersebut menggunakan model penelitian PLOOMP yang menghasilkan uji kelayakan materi sebesar 95,37% dan uji kelayakan media sebesar 90,21%. Hasil pengembangan dari penelitian tersebut adalah media tersebut berisi mengenai materi pembelajaran hak dan kewajiban warga negara dengan mencantumkan ilustrasi gambar animasi. Dicantumkan keterangan penulisan mengenai maksud dari gambar tersebut.

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 32 Jakarta pada mata pelajaran *Laundry* adalah salah satu pelajaran keahlian yang dipelajari pada kelas XI, dan XII. Proses pembelajaran mata pelajaran *Laundry* di SMK 32 Jakarta hanya menggunakan video yang di Download melalui Youtube dan menyisipkan video tersebut melalui Slide Presentation. Video yang terdapat pada Youtube belum menjelaskan secara rinci mengenai Tata cara dan proses pencucian pakaian tamu menggunakan peralatan mesin Hotel seperti Washing Machine, Drying Machine, Utility Hand Press, Collar and Cuff, hingga Mushroom Press. Berdasarkan pengambilan informasi melalui observasi, peserta didik mengharapkan suatu media pembelajaran yang menarik berupa video dengan lengkap dan mudah dimengerti. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media ini menjadi pembuatan video animasi mengenai Tata cara dan Proses Pencucian Pakaian Tamu. Dengan penerapan media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan materi yang disampaikan lebih mudah mengerti mengenai materi Tata cara dan Proses Pencucian Pakaian Tamu.

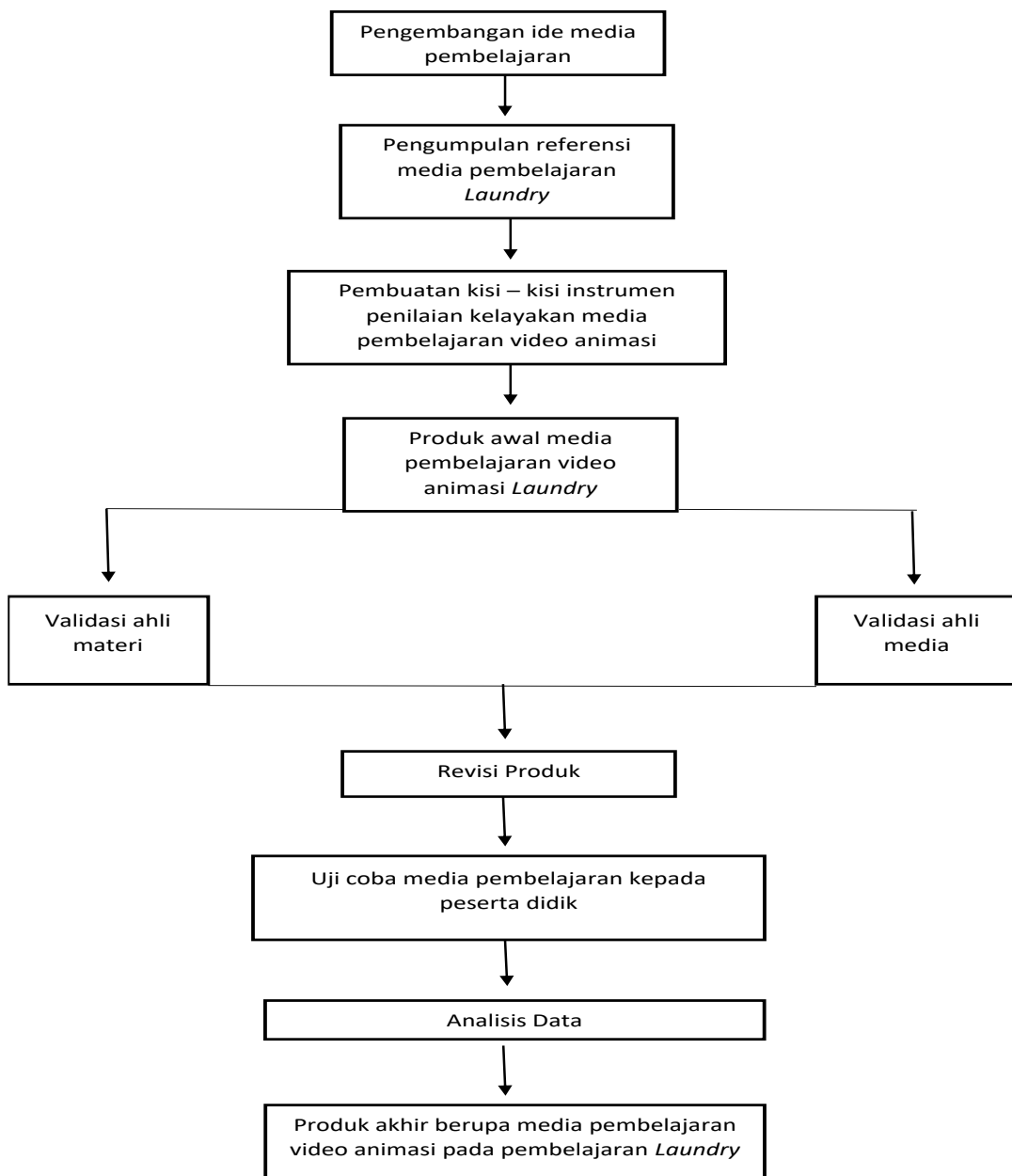
Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran video animasi mengenai Tata cara dan Proses Pencucian Pakaian Tamu. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan *Powtoon* Mata Pelajaran *Laundry* Di SMK 32 Jakarta.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* yaitu model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media video animasi yang memiliki tahapan yang dimulai dari Analisis Masalah (*Analyze*) dengan melakukan survei melalui jurnal penelitian sebelumnya dan membahas bagaimana pengaruh *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas; Desain (*Design*) berupa merancang materi pembelajaran yang akan disusun untuk ditampilkan pada media pembelajaran, Pengembangan (*Development*) pembuatan Storyboard, merancang sajian konten, dan pembuatan media; Implementasi (*Implementation*) berupa Uji Kelayakan (Validasi Ahli Materi dan Ahli Media), Uji Coba Perorangan, Uji Coba Terbatas, Uji Coba Lapangan di SMK 32 Jakarta. dan Evaluasi (*Evaluation*). Tahapan tersebut harus sesuai dan tidak bisa dirubah agar mendapatkan nilai yang maksimal Ardiansyah (2020:4). Teknik dalam mengumpulkan data dengan memberikan angket. Angket ini juga berupa penilaian skor pada setiap item soal yang telah dibuat Arifin & Asfani (2014:16)

Tahapan pada metode pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk baru yang dikembangkan dari penelitian sebelumnya pada media pembelajaran mata pelajaran *Laundry* di SMK 32 Jakarta Jurusan Akomodasi Perhotelan Kelas XI. Tahapan pertama yang dilakukan adalah mengembangkan ide. Maksud dari mengembangkan ide adalah melakukan analisa yang berasal dari kebutuhan tentang pengembangan media video animasi di SMK 32 Jakarta. Lalu ide tersebut dikembangkan menjadi suatu produk mempunyai nilai dan tujuan sebagai media pembelajaran yang memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri.

Selanjutnya setelah ide dapat di kembangkan, maka melakukan uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan dan minat belajar. Produk yang di kembangkan pada penelitian ini adalah media video animasi pada mata pelajaran *Laundry*. Berikut adalah alur pengembangan media pembelajaran video animasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pengembangan Media

Berikut beberapa tahapan pengembangan

1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi tahap ini melakukan survei melalui jurnal penelitian yang sudah ada sebelumnya dan membahas bagaimana pengaruh *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* ada beberapa yang dilakukan yaitu:

- 1) Merancang materi pembelajaran yang akan disusun untuk ditampilkan pada media pembelajaran
- 2) Membuat rancangan materi yang akan ditampilkan melalui media pembelajaran dengan *Story Board*
- 3) Menyesuaikan materi dengan silabus dan rencana pembelajaran
- 4) Membuat desain tampilan awal produk

- 5) Mendesain warna, ukuran huruf, tipe huruf, serta gambar pada media pembelajaran video animasi
- 6) Menyesuaikan tampilan dengan isi materi pembelajaran

Tiga (3) Tahap Pengembangan Produk

Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan model pengembangan Lee & Owens (2004). Tahapan pengembangan mempunyai langkah – langkah yang lengkap mengenai pelaksanaan penelitian. Berikut adalah langkah – langkah dari pelaksanaan penelitian tersebut.

1. Pada tahap pertama yaitu Penilaian. Penilaian dibagi menjadi dua yaitu Pertama, penilaian kebutuhan untuk media pembelajaran tersebut dengan cara mewawancarai langsung atau observasi kepada peserta didik yang mengikuti mata pelajaran *Laundry* dan menganalisis melalui jurnal penelitian yang membahas pengaruh atau dampak penggunaan media video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar dikelas. Kedua analisis pertama dan kedua bermaksud untuk mendapatkan informasi yang lengkap mengenai karakteristik peserta didik di kelas dan media apa yang dibutuhkan atau diinginkan peserta didik.
2. Tahap kedua yaitu Mendesain. Tahapan ini adalah serangkaian kegiatan yaitu : a) membuat jadwal untuk pengembangan media pembelajaran video animasi; b) merancang spesifikasi produk media pembelajaran *Laundry* yang akan dikembangkan; c) membuat struktur materi yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran sesuai dengan silabus; d) menyiapkan alat dan koneksi internet untuk membuka *Website Powtoon.com* selama proses pembuatan media pembelajaran.
3. Tahap ketiga yaitu tahapan pengembangan produk meliputi beberapa kegiatan yaitu : a) pembuatan *Story Board* adalah menerangkan ide untuk media pembelajaran; b) mengembangkan desain sesuai *Story Board*; c) mengembangkan sajian materi apa saja yang terdapat pada media pembelajaran misalnya menambahkan tulisan sebagai penjelas di video tersebut; d) melakukan perbaikan yang diperlukan.
4. Tahap keempat yaitu Implementasi. Pada tahap ini melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Setelah melakukan validasi tersebut dan produk dinyatakan layak lalu dilakukan uji coba kepada peserta didik.
5. Tahap kelima yaitu Evaluasi. Tahapan terakhir dari model pengembangan penelitian Lee & Owens adalah evaluasi media pembelajaran. Evaluasi yang berorientasi pada validnya media yang dikembangkan melalui validasi ahli media, materi serta hasil uji coba produk.

Sasaran produk media pembelajaran video animasi adalah peserta didik SMK 32 Jakarta Jurusan Akomodasi Perhotelan kelas IX pada mata pelajaran *Laundry* sebagai subjek penelitian, dimana pendidik akan menggunakan media pembelajaran video animasi untuk menjelaskan materi sesuai dengan rencana perencanaan pembelajaran (RPP) untuk mata pelajaran *Laundry*.

Instrumen penelitian adalah sebuah penilaian untuk mengumpulkan data. Penelitian pengembangan dalam menentukan kelayakan dan keefektifan suatu produk atau media yang dikembangkan, instrumen yang digunakan yaitu instrumen angket atau kuesioner. Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan terbagi menjadi 3 yaitu angket ahli media, ahli materi, dan uji coba kelompok kecil. Angket ini juga berupa penilaian skor pada setiap item soal yang telah dibuat (Arifin & Asfani, 2014:16)

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen penilaian non tes berupa angket atau kuesioner dengan menggunakan skala likert pada pilihan jawabannya. Skala Likert adalah jawaban dari setiap item yang ada memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Khoir et al., 2020:4). Kuesioner pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap model pembelajaran yang akan diberikan kepada ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Skala Likert yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Skala Likert

Nilai Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber : Pranatawijaya & Priskila, (2019:129)

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, angket tersebut diberikan kepada ahli materi, media, dan peserta didik yang sebelumnya sudah dilakukan validasi media pembelajaran. Setelah itu pemberian angket dilakukan pada langkah validasi dan uji coba. Angket gunakan untuk mengetahui penilaian dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dibuat.

Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan Fasyi (2015:58). Teknik penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik ini adalah proses angka – angka hasil pengukuran dari data angket yang digunakan sebagai penilaian ahli materi, media, dan peserta didik. teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis ini adalah menganalisis kelayakan dan penilaian media pembelajaran tersebut dengan hasil pengukuran dari data angket. Angket penilaian yang telah dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Menurut Kurnia (2017:16) ahli media dan ahli materi memiliki kriteria yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Validator Ahli

No	Validator	Kriteria	Keahlian
1.	Validator Media	1. Memiliki kemampuan dibidang media pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-2 3. Memiliki pengalaman dibidang teknologi pendidikan	Ahli media pembelajaran
2.	Validator Materi	1. Memiliki kemampuan dibidang materi pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal sesuai bidangnya 3. Memiliki pengalaman bidang perhotelan	Ahli materi

2. Analisis Kelayakan Produk

Kelayakan produk media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* dapat di analisis melalau beberapa langkah yaitu :

- 1) Pemberian skor penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan responden di analisis secara deskriptif yang berpacu pada skala likert.

Tabel 3. Skala Likert

Nilai Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber : Pranatawijaya & Priskila, (2019:129)

2) Cara menghitung nilai rata – rata skor setiap indikator pertanyaan:

Tabel 4. Rumus Hitung Rata - Rata Setiap Indikator

Nilai Data	Skor		Kriteria
	Rumus	Rerata Skor	
5	$X > \bar{X}_i + 1,8S_{b_i}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,8S_{b_i}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6S_{b_i} < X < \bar{X}_i + 0,6S_{b_i}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,6S_{b_i}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8S_{b_i}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber : Nurul Anggraeni (2015:69)

3) Rata – rata tiap aspek: Jumlah skor rata – rata tiap indikator pertanyaan / Jumlah Indikator

3. Analisis Peserta Didik

Analisis ini adalah tanggapan dari peserta didik dengan media pembelajaran video animasi *Powtoon* mata pelajaran *Laundry* yang dilakukan kepada 20 peserta didik yang mengikuti mata pelajaran *Laundry*. Analisis tanggapan peserta didik ini dilakukan dengan menggunakan teknik *Random Sampling* yang diberikan berupa kuesioner atau instrumen mengenai media pembelajaran video animasi. Setelah peserta didik ditampilkan media pembelajaran berupa video animasi lalu video tersebut selesai diberikan kuesioner yang isinya pertanyaan terkait media pembelajaran video animasi yang ditampilkan. Dalam hal ini peserta didik hanya memberikan tanggapan dan nantinya akan dideskripsikan berupa hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* yang berisikan materi mengenai tata cara dan proses pencucian pakaian tamu yang bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *Website Powtoon.Com* (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran *Laundry* (Binatu).

Pada penelitian ini yang dilaksanakan secara online dengan mengirimkan file media pembelajaran menggunakan Google Drive dan juga aplikasi Whatsapp yang berisikan 1. Video media pembelajaran 2. Buku Panduan dan 3. Lembar kuesioner untuk penilaian siswa yang nantinya siswa akan mengisi kuesioner tersebut secara online. Pada penelitian ini subjeknya adalah siswa dan siswi dari SMK 32 Jakarta jurusan Perhotelan kelas XI sebanyak 20 orang, lalu 1 orang ahli materi yaitu dosen dari Program Studi PKK FT UNJ dan 1 orang Ahli Media yaitu dosen STI FT UNJ.

Penelitian ini menghasilkan suatu pengembangan produk berupa media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* mata pelajaran *Laundry* di SMK 32 Jakarta mengenai Tata cara dan proses pencucian pakaian tamu. Menurut Marta Dwi Pangestu (2018:3) *Powtoon* merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *Timeline* yang sangat mudah. Aplikasi ini memiliki beberapa fasilitas yaitu:

1. Pembuatan animasi sederhana yang dapat diatur sendiri oleh penggunanya atau pendidik secara mudah
2. Kebebasan bagi pengguna atau pendidik untuk memasukkan gambar, video, dan latar suara.
3. Aplikasi ini memiliki fasilitas bantuan pengguna atau pendidik yang dapat membantu pengguna dalam membuat produk presentasi pada aplikasi *Powtoon*
4. Media ini berupa video animasi dengan panjang video dapat disesuaikan dengan kebutuhan

Pada penelitian ini dilaksanakan uji validasi dengan ahli materi dan ahli media. Dosen ahli materinya adalah dosen dari mata kuliah perhotelan. Dosen dari mata kuliah perhotelan dijadikan sebagai ahli materi karena lebih menguasai materi pembelajaran dan sekaligus assesor lembaga profesi perhotelan sehingga memutuskan untuk menjadi ahli materi. Untuk ahli media di uji oleh salah satu dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) di Universitas Negeri Jakarta yang memiliki latar belakang di bidang IT.

Penelitian ini dilakukan pada bulan september hingga desember 2021. Melakukan penilaian one to one, uji coba terbatas dan uji coba lapangan dengan siswa SMK 32 Jakarta pada tanggal 21 desember 2021. Prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Lee and Owens (2004) yang memiliki 5 tahapan yaitu Penilaian atau Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi



Gambar 2. Opening Video Animasi Dengan *Powtoon*

Hasil Tahapan Pengembangan Produk Media Pembelajaran Video Animasi Dengan *Powtoon* adalah

1. Tahap Analisis

Tahap analisis yaitu tahap pertama pada penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap analisis ini, peneliti menganalisis pembelajaran Binatu atau *Laundry* pada SMK 32 Jakarta. Untuk kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa, dengan wawancara satu persatu siswa SMK 32 Jakarta pada saat kegiatan PKM di SMK 32 Jakarta. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang tepat untuk siswa SMK 32 Jakarta, mengidentifikasi tentang mengembangkan media pembelajaran, mengidentifikasi materi pembelajaran dan cara menyampaikan materi pembelajaran yang tepat untuk siswa SMK 32 Jakarta.

Permasalahan pada mata pelajaran Binatu atau *Laundry* adalah pembelajaran yang masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan power point dan buku modul yang disediakan oleh sekolah kepada siswa kelas XI SMK 32 Jakarta. Sumber belajar juga kurang bervariasi sehingga siswa cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran tersebut. Materi yang diberikan kurang lengkap tidak sesuai dengan SOP *Laundry* Departement di Hotel dan video yang terdapat di internet juga berbahasa inggris sehingga siswa sulit mengerti maksud dari video tersebut. Buku modul yang diberikan juga yang tersedia di perpustakaan sedikit dan tidak bisa di bawa pulang kerumah sehingga siswa tidak bisa mengulang pembelajaran tersebut dirumah.

Sedangkan permasalahan pada kebutuhan media pembelajaran pada mata pelajaran Binatu atau *Laundry* adalah adanya informasi bahwa guru mata pelajaran Binatu atau *Laundry* hanya memberikan media power point dan buku modul sehingga siswa tidak bisa mempelajari materi tersebut saat dirumah. Sehingga peneliti memilih media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* untuk mata pelajaran Binatu atau *Laundry*. Kelebihan dari *Powtoon* adalah peneliti dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk presentasi dapat dibuat dengan berbagai efek animasi kartun yang sangat unik dan menarik, selain itu peneliti juga dapat menambahkan serta menggabungkan berbagai gambar, teks, audio, video, serta berbagai data lainnya yang diperlukan pendidik dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dan siswa pun aktif dalam pembelajaran tersebut Syahrul Fajar, Cepi Riyana (2017:105).

Selanjutnya dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti memilih membuat media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon*. Dikarenakan dengan

membuat media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* sangat mudah, bisa diakses dimana saja dan kapan saja, serta belum adanya video animasi yang membahas mengenai Binatu atau *Laundry*. Sehingga dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran dan materi pembelajaran pun dapat tersampaikan dengan mudah oleh siswa.

Lalu mengidentifikasi materi pembelajaran yang akan disampaikan pada video tersebut pada mata pelajaran Binatu atau *Laundry* yaitu: (1) Greeting atau ucapan salam dari *Laundry* Order Taker ke Tamu (2) Pick Up *Laundry* atau Pengambilan Cucian Tamu oleh *Laundry* Vallet (3) Sorting atau Pemilahan Cucian Tamu (4) Marking atau Penandaan Cucian Tamu (5) Washing Machine atau Pencucian Tamu (6) Drying Machine atau Pengeringan Pakaian Tamu (6) Collar and Cuff Pressing atau Pelicinan Pakaian Bagian Kerah dan Lengan Kancing (7) Mushroom Pressing atau Pelicinan yang berbentuk seperti Jamur (8) Utility Body Pressing atau Pelicinan Pakaian Bagian Badan (9) Hanging atau Menggantungkan Pakaian Tamu (10) Folding atau Melipat Pakaian Tamu (11) Delivery *Laundry* atau Pegiriman Pakaian Tamu oleh *Laundry* Vallet. Pada pemilihan materi pembelajaran berdasarkan wawancara langsung kepada siswa SMK 32 Jakarta. Disebabkan keterbatasan fasilitas dan sarana sekolah serta tidak semua hotel di Jakarta memiliki peralatan mesin *Laundry*. Sehingga materi pembelajaran ini sangat cocok untuk siswa kelas XI dan ilmu tambahan saat siswa Praktik Kerja Lapangan (PKL) di hotel.

Dalam mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran yaitu pada mata pelajaran masih menggunakan power point dan buku modul yang dipinjamkan oleh pihak sekolah kepada siswa. Sumber belajar yang kurang bervariasi siswa yang tidak menunjukkan antusias pada saat proses pembelajaran dan hanya beberapa siswa yang antusias. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon*. Pada penyampaian media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* dapat ditampilkan melalui Youtube dan menggunakan alat bantu seperti LCD, Projector untuk proses pembelajaran di dalam kelas sedangkan jika ingin belajar individual dapat menggunakan gadget, laptop oleh siswa masing – masing sehingga tidak mempersulit dan dapat mengulang pembelajaran dimana pun kapan pun.

2. Tahap Desain

Pada tahap kedua dari penelitian ini yaitu tahapan desain. Pada tahap desain membuat storyboard berisikan isi dan materi apa saja yang akan ditampilkan pada video animasi tersebut. Peneliti membuat storyboard dimaksudkan untuk mempermudah dalam pembuatan dan alur materi yang diberikan berurutan agar tujuan dalam pembuatan video tersebut tercapai.

3. Tahap Pengembangan

Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini peneliti membuat rancangan yang menjadi bentuk nyata. Di tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan 4 komponen pada media pembelajaran berbasis video animasi berbasis *Powtoon*, ketiga komponen itu adalah: (1) Buku Panduan atau Pedoman Media Pembelajaran yang terdiri dari 15 halaman berisikan tahapan dan proses pencucian pakaian tamu.

4. Tahap Evaluasi

Setelah penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan responden siswa sebanyak 21 orang maka peneliti melakukan perbaikan atau revisi pada video yang telah dibuat. Agar video tersebut dapat sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran bagi siswa dan dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran tersebut.

Penghitungan data menggunakan rumus seperti pada Tabel 2. Rumus tersebut dapat menentukan apakah indikator pertanyaan pada kuesioner memiliki kategori Sangat Kurang hingga Sangat Baik.

Tabel 5. Rumus Hitung Rata - Rata Setiap Indikator

Nilai	Skor		Kriteria
	Rumus	Rerata Skor	
5	$X > \bar{X}_i + 1,8S_{b_i}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,8S_{b_i}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6S_{b_i} < X < \bar{X}_i + 0,6S_{b_i}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,6S_{b_i}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,8S_{b_i}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber : Nurul Anggraeni (2015:69)

Sedangkan hasil penilaian berdasarkan Ahli media, ahli materi, uji coba perorangan, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Media

Pada tahap uji coba ahli media, media pembelajaran video animasi diuji coba oleh ahli media yang merupakan ahli dalam bidang IT serta paham dalam penerapan pengembangan media pembelajaran. yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah dosen PTIK UNJ yaitu Ibu Murien Nugraheni, S.T., M.Cs. adapun hasil uji coba kuesioner ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Media Secara Keseluruhan

No	Pertanyaan	Hasil
1	Ukuran Font Dan Font Pada Media Pembelajaran	5
2	Penggunaan Warna	5
3	Penggunaan Gambar	5
4	Tampilan Video	5
5	Tampilan Animasi	5
6	Tampilan Suara	5
7	Intonasi Pengucapan Suara	5
8	Pemanfaatan Layar	5
9	Pemilihan Kata Yang Terdapat Pada Media Pembelajaran	5
10	Penggunaan Kalimat Yang Tepat	5
11	Pemilihan Flow Chart	5
12	Konsistensi Sajian Dengan Flow Chart	5
13	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Alat	5
14	Kemudahan Pengguna Menggunakan Media	5
15	Kesesuaian Suara Narator Dengan Video	4
	Total	24
	Rata - Rata	4.8
	Total Keseluruhan	74
	Skor Max	75
	Rata - Rata Keseluruhan	4.9

Berdasarkan instrumen evaluasi media pembelajaran video animasi, maka hasil nilai rata – rata keseluruhan yang diperoleh adalah 4,9 dengan kategori Sangat Baik hasil perhitungan dari berbagai aspek kualitas media dan aspek kualitas program. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dihasilkan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

2. Validasi Ahli Materi

Pada tahap uji coba ahli materi, media pembelajaran video animasi diuji coba oleh ahli materi yang merupakan ahli di bidang video animasi yang dibuat. Penilaian ahli materi media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* oleh Wii Budiarto, S.Pd., MM Adapun hasil uji coba kuesioner ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Hasil Penilaian Uji Validasi Ahli Materi Secara Keseluruhan

No	Aspek Materi Pembelajaran	Hasil
1	Ketepatan Pemilihan Tema Untuk Media Pembelajaran	5
2	Kejelasan Tujuan Pembelajaran Dengan Media Dan Isi	5
3	Ketepatan Sasaran	5
4	Ketepatan Isi Dengan Tujuan Kegiatan	5
5	Ketepatan Penjelasan Materi	4
6	Contoh Yang Diberikan Tepat	4
7	Memberikan Latihan Pada Akhir Video	5
8	Adanya Umpan Balik	4
9	Penggunaan Logika	5
10	Kualitas Interaksi Pembelajaran Antara Guru Dengan Siswa	5
11	Personalisasi	5
12	Langkah/ Urutan	4
13	Pemberian Motivasi	5
	Total	61
	Skor Max	65
	Rata - Rata Keseluruhan	4.7

Berdasarkan validasi instrumen dengan ahli materi mendapatkan data sebesar 4,7 dengan kategori Sangat Baik terlihat dari dua aspek yaitu aspek kelayakan media dan kelayakan program. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak untuk dijadikan media pembelajaran siswa di sekolah mengenai Tata cara dan proses pencucian pakaian tamu.

3. Uji Coba Perorangan

Penilaian uji coba perorangan atau evaluasi perorangan (one to one) pada media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* dilakukan kepada salah satu murid kelas XI jurusan perhotelan SMK 32 Jakarta untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* yang telah dibuat. Hasil uji coba media edukasi berupa video animasi dengan *Powtoon* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan Oleh Siswa Dalam Aspek Kelayakan Media

No	Pertanyaan	Hasil
1	Keselarasan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran	5
2	Keterbatasan Tulisan	4
3	Kualitas Tampilan Gambar Pada Video	5
4	Sajian Animasi	5
5	Penggunaan Komposisi Warna	5
6	Kejelasan Suara	5
7	Daya Dukung <i>Music Backsound</i>	4
	Total	29
	Rata – Rata	4,7

Berdasarkan hasil perhitungan rata – rata mengenai kelayakan media pada uji coba perorangan, diperoleh data sebesar 4,7 dengan kategori Sangat Baik. Dengan kesimpulan berikut siswa dapat (1) mengetahui bagaimana cara penggunaan media pembelajaran; (2) kualitas gambar pada video terlihat dengan jelas; (3) penggunaan komposisi warna baik dan tidak mencolok; dan (4) sajian animasi tersaji dengan baik.

Tabel 9. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan Oleh Siswa Dalam Aspek Penyajian Materi

No	Pertanyaan	Hasil
1	Tercantum Tujuan Pembelajaran	5
2	Kejelasan Petunjuk Belajar	5

No	Pertanyaan	Hasil
3	Kemudahan Memahami Kalimat Pada Media Pembelajaran	5
4	Mudah Mengerti Materi Atau Isi Pembelajaran	5
5	Ketepatan Urutan Atau Langkah Penyajian	4
6	Kejelasan Umpan Balik	5
7	Pembelajaran Untuk Program Virtual	5
Total		34
Rata – Rata		4,8

Berdasarkan hasil perhitungan rata – rata keseluruhan mengenai kelayakan aspek penyajian materi, diperoleh data sebesar 4,8 dengan kategori Sangat Baik. Dengan kesimpulan berikut siswa dapat (1) mengetahui tujuan pembelajaran; (2) terdapat petunjuk belajar; (3) dalam video kalimat yang tercantum mudah dimengerti dan siswa juga mudah memahami isi materi tersebut, dan (4) media pembelajaran cocok untuk program belajar virtual.

4. Uji Coba Terbatas

Pada tahap ini, media pembelajaran video animasi mata pelajaran *Laundry* di uji cobakan secara terbatas pada siswa kelas XI jurusan perhotelan SMK 32 Jakarta sebanyak 5 orang yang mewakili populasi. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian pengembangan media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* yang dikembangkan agar mendapatkan hasil yang sempurna dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut data yang diperoleh dari penelitian uji coba produk video animasi:

Tabel 10. Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas Oleh Siswa Terhadap Aspek Kelayakan Media

No	Pertanyaan	Rata – Rata	Kriteria
1	Keselarasan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran	4,60	Sangat Baik
2	Keterbatasan Tulisan	4,60	Sangat Baik
3	Kualitas Tampilan Gambar Pada Video	4,80	Sangat Baik
4	Sajian Animasi	4,40	Sangat Baik
5	Penggunaan Komposisi Warna	4,40	Sangat Baik
6	Kejelasan Suara	4,60	Sangat Baik
7	Daya Dukung <i>Music Backsound</i>	4,60	Sangat Baik
Total		32	
Rata – Rata		4,5	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan pada aspek kelayakan media pada video animasi dengan *Powtoon* diperoleh data total nilai secara keseluruhan 32 dengan rata – rata 4,5 sehingga video animasi masuk kategori Sangat Baik.

Tabel 11. Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas Oleh Siswa Dalam Aspek Penyajian Materi

No	Pertanyaan	Rata - Rata	Kriteria
1	Tercantum tujuan pembelajaran	4,80	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk belajar	4,80	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami kalimat pada media pembelajaran	4,80	Sangat Baik
4	Mudah mengerti materi atau isi pembelajaran	4,80	Sangat Baik
5	Ketepatan urutan atau langkah penyajian	4,60	Sangat Baik
6	Kejelasan umpan balik	4,80	Sangat Baik
7	Pembelajaran untuk program virtual	4,60	Sangat Baik
Total		33,2	
Rata – Rata Keseluruhan		4,8	

Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan pada aspek penyajian materi pada video animasi dengan *Powtoon* diperoleh data total nilai secara keseluruhan 33,2 dengan rata – rata 4,8 sehingga video animasi masuk kategori Sangat Baik.

5. Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini dilakukan untuk menentukan hasil dari kelayakan media video animasi dengan *Powtoon*. Penilaian uji coba dilakukan kepada 15 orang siswa SMK 32 Jakarta kelas XI jurusan perhotelan. Hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 12. Uji Coba Lapangan Pada Siswa Di SMK 32 Jakarta

No	Pertanyaan	Rata – Rata	Kriteria
1	Keselarasan Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran	4,67	Sangat Baik
2	Keterbatasan Tulisan	4,60	Sangat Baik
3	Kualitas Tampilan Gambar Pada Video	4,60	Sangat Baik
4	Sajian Animasi	4,00	Sangat Baik
5	Penggunaan Komposisi Warna	4,47	Sangat Baik
6	Kejelasan Suara	4,53	Sangat Baik
7	Daya Dukung <i>Music Backsound</i>	4,27	Sangat Baik
8	Tercantum tujuan pembelajaran	4,47	Sangat Baik
9	Kejelasan petunjuk belajar	4,53	Sangat Baik
10	Kemudahan memahami kalimat pada media pembelajaran	4,67	Sangat Baik
11	Mudah mengerti materi atau isi pembelajaran	4,67	Sangat Baik
12	Ketepatan urutan atau langkah penyajian	4,80	Sangat Baik
13	Kejelasan umpan balik	4,67	Sangat Baik
14	Pembelajaran untuk program virtual	4,67	Sangat Baik
	Total	63,14	
	Rata - Rata	4,2	Sangat Baik

Berdasarkan hasil data secara keseluruhan pada uji coba lapangan kepada 15 siswa SMK 32 Jakarta kelas XI jurusan perhotelan adalah 63,14 dengan rata – rata 4,2 dengan kategori Sangat Baik. Penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* mata pelajaran *Laundry* sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran *Laundry* mengenai tata cara dan proses pencucian pakaian tamu.

Kesimpulan dari seluruh penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan responden yaitu media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* Sangat Baik dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran mengenai Tata cara dan proses pencucian pakaian tamu.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* pada penelitiannya dilakukan dengan uji validasi ahli materi yang mendapatkan data sebesar 4,9 dengan kategori Sangat Baik, lalu uji coba dengan ahli materi sebesar 4,7 dengan kategori Sangat Baik, selanjutnya uji coba perorangan atau One to one pada aspek kelayakan media mendapatkan data sebesar 4,7 dengan kategori Sangat Baik dan aspek penyajian materi mendapatkan sebesar 4,8 dengan kategori Sangat Baik. Sedangkan pada hasil uji kelayakan oleh uji coba terbatas pada aspek kelayakan media mendapatkan data sebesar 4,5 dengan kategori Sangat

Baik dan aspek penyajian materi sebesar 4,8 dengan kategori Sangat Baik. uji coba kepada 15 siswa di SMK 32 Jakarta yang sudah mendapatkan mata pelajaran *Laundry* sebagai responden untuk mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon*. Adapun hasil yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian mencapai 4,2 dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan dalam hal media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* pada mata pelajaran *Laundry* dapat disimpulkan layak berdasarkan dari aspek materi dan aspek media.

Sedangkan saran yang diberikan peneliti sebagai berikut: (1) Pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pembelajaran *Laundry* dapat dikembangkan dengan soal; (2) Media pembelajaran video animasi dengan *Powtoon* dapat diimplementasikan tidak hanya pada materi mengenai Tata cara dan proses pencucian pakaian tamu saja; (3) Untuk peneliti selanjutnya disarankan bisa menambahkan pengisi suara atau dubbing pada media pembelajaran tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada dosen pembimbing 1 yaitu Dra.Nurlaila AM, M.Kes dan dosen pembimbing 2 yaitu Mulyati M, Si Seluruh dosen dan staff di Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta khususnya Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Ayah, Mama Nani, Resita dan Muhammad Rijal atas jasa – jasanya, kesabaran dan do'a untuk saya. Memberikan motivasi untuk semangat dan tak mengenal putus asa. Terima kasih atas segala dukungannya baik secara material dan spiritual , Teman – teman saya Elsa Tri Oktaviani, Siti Nur Aisyah, Syelvianawati serta teman – teman Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga terkhusus Konsentrasi Akomodasi Perhotelan 2016 yang sudah memberikan motivasi, do'a serta masukan – masukan yang besar dan sangat berpengaruh dalam penyusunan skripsi ini. Dan rekan HK Departement Hotel Gran Melia Jakarta dan HK Departement Double Tree by Hilton yang telah memberikan dukungan dan masukkan kepada saya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Gema, Putra Shamdika, Umi Sumarsih, Dan Suryana H Achmad. 2021. "Penerapan Standar Operasional Prosedur *Laundry*" 7 (5): 1683–88.
- Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenuddin. 2016. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon" 3 (20): 116–37.
- Ardiansyah, Arief. 2020. "Pengembangan Tutorial Merancang Multimedia" 4 (1): 1–11.
- Arifin, Muhammad, Dan Khoirudin Asfani. 2014. "Instrumen Penelitian."
- Ariyanto, Rio, Dan Sri Kantun. 2018. "Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Kelas Viiiid Smp Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017 / 2018)" 12: 122–27. <https://doi.org/10.19184/Jpe.V12i1.7622>.
- Fasyi, Muhammad Chusnul Al. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015."
- Fatmawati Et Al. 2018. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa" 12 (1): 24–31.
- Khoir, Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha, Dan Sittati Musalamah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian" 9 (1): 1–7.
- Kurniawati, Tenia, Punaji Setyosari, Dan Dedi Kuswandi. 2019. "Strategi Pembelajaran Nilai

- Karakter Mandiri Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Paud.” *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 6 (1): 30–38. <https://doi.org/10.17977/Um031v6i12019p030>.
- Marta Dwi Pangestu, Achmad Ali Wafa. 2018. “Pengembangan Multimedia Interaktif *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Singosari” 11 (1): 71–79.
- Meianti, Andis. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual *Powtoon* Andis Meianti” 06: 109–14.
- Novita, Lina, Dan Anggun Novianty. 2020. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran.” *Jtiee (Journal Of Teaching In Elementary Education)* 3 (1): 46. <https://doi.org/10.30587/Jtiee.V3i1.1127>.
- Nurul Anggraeni. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs5 Untuk Smk Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen.”
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Dan Ressa Priskila. 2019. “Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert Dan Guttman” 5 (November): 128–37. <https://doi.org/10.34128/Jsi.V5i2.185>.
- Pratama, Ardoni. 2018. “Pembuatan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar.” *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan* 7 (2): 1–11.
- Rizal, Muhammad. 2017. “Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan ‘Global Warming’ Untuk Anak Usia Dini.” *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 7 (1): 79–85. <https://doi.org/10.35585/Inspir.V7i1.2439>.
- Sokhibul Anshor. 2015. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi,” 1–9.
- Syahrul Fajar, Cepi Riyana, Nadia Hanoum. 2017. “Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu” 3 (2): 101–14.
- Yulia, Desma, Dan Novia Ervinalisa. 2018. “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Tahun Pelajaran 2017 / 2018 The Effect Of *Powtoon* Learning Media In Indonesian History Lessons In Growing Learning Motivation Of Iis Kelas X.” *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 2 (1): 15–24. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/journalhistoria/article/view/1583>.
- Zamzami, Amalia, Neni Rohaeni, Dan Nenden Rani. 2019. “Pembuatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Bilingual Pada Materi Prosedur Penanganan *Guest laundry* Di Akomodasi Perhotelan” V (1): 38–47.