

## **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN *PERSONAL GROOMING* UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI *HOUSEKEEPING* DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Muhammad Gulam Farish<sup>1\*)</sup>, Neni Rohaeni<sup>2\*)</sup>, Mirna Purnama Ningsih<sup>3\*)</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No. 229, 40154, Indonesia

<sup>\*)</sup> E-mail: [gulamfarish29@upi.edu](mailto:gulamfarish29@upi.edu), [nenirohaeni@upi.edu](mailto:nenirohaeni@upi.edu), [@mirna.purnama@upi.edu](mailto:@mirna.purnama@upi.edu)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan penerapan dan aktualisasi hasil belajar *personal grooming* peserta didik yang kurang maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kompetensi *Housekeeping* peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan melalui pengembangan video pembelajaran *personal grooming*. Metode penelitian ini menggunakan *mix method* yang pendekatannya *Research and Development (R&D)* dengan model PPE yaitu *Planning, Production, Evaluation*. Partisipan dalam penelitian ini adalah 2 ahli materi dan 2 ahli media, 2 guru perhotelan SMK Negeri 1 Cisarua sebagai pengguna video pembelajaran *personal grooming*, serta 3 peserta didik kelas X perhotelan dalam praktik *personal grooming*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi dan wawancara, *expert judgement*, uji coba terbatas kepada guru perhotelan SMK Negeri 1 Cisarua sebagai pengguna, serta praktik *personal grooming* kepada peserta didik dengan *pre-test* dan *post-test*, serta uji nilai *N-Gain*. Hasil validasi pengembangan video pembelajaran *personal grooming* adalah: (1) hasil validasi dari ahli materi memperoleh kategori sangat layak. (2) hasil validasi dari ahli media memperoleh kategori sangat layak. (3) hasil uji coba terbatas kepada guru perhotelan SMK Negeri 1 Cisarua sebagai pengguna video pembelajaran *personal grooming* memperoleh kategori sangat bermanfaat. (4) hasil praktik video pembelajaran *personal grooming* kepada peserta didik memperoleh perubahan signifikan dengan kategori sangat kompeten. (5) hasil uji nilai *N-Gain* memperoleh kategori efektif. Saran yang dapat disampaikan khususnya kepada guru bahwa video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran *personal grooming*.

Kata kunci: *Housekeeping*, Pengembangan, *Personal Grooming*, Sekolah Menengah Kejuruan, Video Pembelajaran.

### **Abstract**

*This research is motivated by the lack of maximum application and actualization of personal grooming learning outcomes of students. The purpose of this research is to improve the competence of Housekeeping students in Vocational High Schools through the development of personal grooming learning videos. This research method uses a mix method whose approach is Research and Development (R&D) with the Planning, Production, Evaluation (PPE model). Participants in this research were 2 material experts and 2 media experts, 2 hospitality teachers of Vocational High Schools 1 Cisarua as users of personal grooming learning videos, and 3 students of class X hospitality in personal grooming practice. Data collection was carried out using observation and interview techniques, expert judgment, limited trials to users, personal grooming practices to students with pre-test and post-test, and N-Gain value test. The results of the validation of personal grooming learning video development are: (1) results of validation from material experts obtained a very feasible category. (2) results of validation from media experts obtained a very feasible category. (3) results of limited trials to hospitality teachers of SMK Negeri 1 Cisarua as users of personal grooming learning videos obtained a very useful category. (4) results of personal grooming learning video practice to students obtained significant changes with a very competent category. (5) results of the N-Gain value test obtained the effective category. Suggestions that can be conveyed especially to teachers that learning videos can be used as learning media in the personal grooming learning process.*

*Keywords: Development, Housekeeping, Learnings Video, Personal Grooming, Vocational High Schools*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi berharga untuk setiap manusia yang bukan hanya sekadar proses transfer pengetahuan, melainkan juga dapat berguna untuk menggali potensi individu dan membangun masa depan yang lebih baik. Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan yang mengutamakan keterampilan peserta didik supaya dapat mengembangkan keahlian bidangnya di dunia industri, dimana pada proses pembelajarannya, peserta didik akan dibimbing untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, sikap mandiri dan dewasa sesuai dengan bidang yang dipilih. Sekolah Menengah Kejuruan adalah lembaga pendidikan menengah formal yang mengikuti sistem satuan pendidikan di Indonesia (Irwanto, 2015). Jurusan perhotelan adalah salah satu jurusan vokasional yang didirikan untuk menghasilkan lulusan profesional di bidang hotel, yang mana lulusan tersebut memiliki akhlak mulia, kepribadian nasional, demokratis, berwawasan akademis, berjiwa *entrepreneurship*, kompetitif serta responsif terhadap peluang kerja (Rahmawati & Diatmika, 2011). Adapun mata pelajaran yang dipelajari dalam jurusan perhotelan antara lain adalah *Housekeeping*, *Front Office* dan juga *Food and Beverage Service*.

*Housekeeping* merupakan salah satu kompetensi yang pembelajarannya mencakup tentang kebersihan serta kenyamanan hotel, baik area depan maupun area belakang. *Housekeeping* adalah departemen yang bertugas untuk menangani hal terkait keindahan, kerapian, kebersihan, kelengkapan area hotel agar seluruh karyawan dan tamu merasa aman dan nyaman (Diana, 2019). Tugas *Housekeeper* selain merawat hotel juga perlu merawat kebersihan diri. *Personal grooming* merupakan serangkaian perawatan diri seseorang untuk menjaga kebersihan, kesehatan dan penampilan pribadi mereka. *Personal grooming* merupakan kewajiban menjaga kebersihan baik lahir maupun batin, sebagai bagian dari fitrah manusia dan wujud kebahagiaan (Arsyad, 2023). *Personal grooming* di adalah salah satu aspek penting bagi industri hotel karena *personal grooming* mempengaruhi kualitas diri seseorang dan kualitas citra hotel. *Personal grooming* penting untuk kesuksesan karir karena hal tersebut dapat berkontribusi pada kepercayaan diri seseorang dan dianggap positif oleh orang lain (Margulis. A, 2011).

Studi pendahuluan yang dilakukan dalam wawancara kepada kaprodi perhotelan SMKN 1 Cisarua terdapat kesenjangan antara capaian pembelajaran *personal grooming* dengan kenyataan yang terjadi di sekolah. Observasi yang dilakukan bersama kaprodi perhotelan ke kelas X PH 1 ditemukan sebanyak 36% peserta didik yang tidak menerapkan dan mengaktualisasi hasil belajar *personal grooming* yang sesuai SOP perhotelan di kelas. Penyebab rendahnya kemampuan *personal grooming* peserta didik antara lain adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang mendalam tentang *personal grooming*. Kurangnya media pembelajaran interaktif juga menjadi penyebab *personal grooming* peserta didik tidak sesuai SOP perhotelan. Keterampilan *personal grooming* yang kurang memadai dapat mengurangi daya saing lulusan SMK di industri perhotelan, sehingga dapat menyebabkan peserta didik terhambat mendapatkan peluang pekerjaan yang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Qonita dkk., (2023) ditemukan masalah bahwa peserta didik masih sering menghadapi tantangan yang menghambat kualitas dirinya terutama pada perawatan diri. Perawatan diri seperti merawat wajah dan tubuh serta mengenakan pakaian rapi sangat mempengaruhi penampilan dan kepercayaan diri peserta didik, serupa dengan penelitian Hubner (2022) apabila perawatan diri tidak diperhatikan dapat mempengaruhi karir peserta didik di industri perhotelan ke depannya. Kompetensi *personal grooming* perlu diperhatikan karena merupakan salah satu aspek penting, terutama dalam industri perhotelan. Perawatan diri yang tidak dikelola dengan baik dapat mempengaruhi persepsi orang lain (Van Paasschen et al., 2015). Dalam industri perhotelan, penampilan diri yang kurang baik berdampak pada *branding* daripada perusahaan itu sendiri (Barus & Sitorus, 2023).

Pengembangan media pembelajaran *personal grooming* berbasis video merupakan solusi

efektif untuk peningkatan kompetensi *Housekeeping*. Media dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat berupa mempermudah interaksi pendidik dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Karo-karo & Rohani, 2018). Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi tren yang semakin meningkat. Dengan penggunaan teknologi, peserta didik dapat mengakses informasi yang menarik dan informatif lebih cepat dan mudah (Sakti, 2023). Sumber daya digital Pembuatan video pembelajaran dapat menjadi langkah progresif untuk SMK dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Video pembelajaran *personal grooming* dapat menjadi alat untuk mengajarkan pengetahuan dan keterampilan dengan demonstrasi audio visual yang jelas dan interaktif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan maka dibutuhkannya video pembelajaran serta praktik secara langsung. Pembelajaran melalui video dapat memberikan pengalaman yang menarik serta memudahkan pemahaman peserta didik tentang isi materi yang diajarkan. Pengembangan video pembelajaran juga dapat memberikan peningkatan akses peserta didik terhadap materi yang berkualitas dan relevan. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan video pembelajaran tentang *personal grooming* untuk peningkatan kompetensi *Housekeeping* peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan.

## METODE

Metode penelitian menggunakan *mix method* dengan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Tempat penelitian ini adalah SMKN 1 Cisarua yang beralamatkan di Jl. Kolonel Masturi No. 300, RT. 04/RW.14, Jambudipa, Kec. Cisarua, Kab. Bandung Barat, Jawa Barat, 40551. Terdapat 3 tahapan pengembangan video pembelajaran *personal grooming* untuk peningkatan kompetensi *Housekeeping* di Sekolah Menengah Kejuruan, yaitu *Planning* (perencanaan) adalah merencanakan video pembelajaran melalui observasi dan wawancara; *Production* (produksi) adalah proses pembuatan video pembelajaran *personal grooming* yang dimulai dari penyusunan konsep video pembelajaran, membuat naskah, proses pengambilan video, proses *editing* dan proses distribusi video pada *platform* digital; Serta *Evaluation* (evaluasi) adalah pengujian efektivitas hasil video pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media, melakukan uji coba terbatas kepada pengguna, serta melakukan praktik *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik menggunakan hasil video pembelajaran dan hasilnya akan diuji menggunakan penilaian *N-Gain*.

Partisipan dalam penelitian ini yaitu 2 ahli materi yang memiliki keahlian di bidang perhotelan dan 2 ahli media yang memiliki keahlian di bidang desain, 2 guru perhotelan SMK Negeri 1 Cisarua sebagai pengguna video pembelajaran dan 3 peserta didik kelas X jurusan perhotelan sebagai partisipan praktik *personal grooming*.

Pengolahan data dalam penelitian ini menghitung hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media serta pengguna menggunakan skala *likert* dengan skor nilai 1-5. Pengolahan data respon pengamat didapat dari hasil penilaian praktik *pre-test* dan *post-test* peserta didik menggunakan skala *Guttman* dengan skor 1 (sesuai) dan 0 (tidak sesuai). Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan rumus Sugiono (2012) sebagai berikut:

Penafsiran data yang digunakan dalam lembar validasi ahli menggunakan skala kriteria kualifikasi penilaian Ridwan (2015) dengan skor nilai 1-5 dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Kualifikasi Nilai Validasi Ahli

Skala	Kategori	Persentase
5	Sangat Layak	81% - 100%
4	Layak	61% - 80%
3	Cukup Layak	41% - 60%
2	Kurang Layak	21% - 40%
1	Tidak Layak	0% - 20%

Penafsiran data yang digunakan dalam lembar respon pengguna menggunakan skala kriteria kualifikasi penilaian Ridwan (2015) dengan skor nilai 1-5 dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria Kualifikasi Nilai Respon Pengguna

Skala	Kategori	Persentase
5	Sangat Bermanfaat	81% - 100%
4	Bermanfaat	61% - 80%
3	Cukup Bermanfaat	41% - 60%
2	Kurang Bermanfaat	21% - 40%
1	Tidak Bermanfaat	0% - 20%

Penafsiran data yang digunakan dalam lembar respon pengamat menggunakan skala kriteria kualifikasi penilaian Ridwan (2015) dengan skor nilai 1-5 dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Kriteria Kualifikasi Nilai Respon Pengamat

Skala	Kategori	Persentase
5	Sangat Kompeten	81% - 100%
4	Kompeten	61% - 80%
3	Cukup Kompeten	41% - 60%
2	Kurang Kompeten	21% - 40%
1	Tidak Kompeten	0% - 20%

Uji nilai *N-Gain* pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *personal grooming*. Uji coba *N-Gain* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

$$x = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan skor ideal merupakan nilai maksimal (tertinggi yang dapat diperoleh peserta didik). Kategori pembagian skor *N-gain* disajikan dalam tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Kategori Pembagian Skor *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Kategori Tafsiran Efektivitas skor *N-Gain* disajikan dalam bentuk tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Tafsiran Efektivitas Skor *N-Gain*

Persentase	Tafsiran
> 76	Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini disajikan dengan metode penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan model PPE yaitu perencanaan, produksi, hingga pembahasan hasil evaluasi melalui *expert judgement* terkait pengembangan video pembelajaran *personal grooming* untuk peningkatan kompetensi *Housekeeping* di Sekolah Menengah Kejuruan.

### 1. Hasil Perencanaan Video Pembelajaran *Personal Grooming* untuk Peningkatan Kompetensi *Housekeeping* di Sekolah Menengah Kejuruan

Perencanaan video pembelajaran *personal grooming* untuk peningkatan kompetensi *Housekeeping* di Sekolah Menengah Kejuruan dilakukan melalui tahapan observasi dan wawancara kepada kaprodi perhotelan SMK Negeri 1 Cisarua dan diperoleh informasi bahwa pembelajaran *personal grooming* sudah disampaikan dengan berbagai media pembelajaran yang ada, namun tidak semua peserta didik menerapkan *personal grooming* dalam aktivitas pembelajaran. Video pembelajaran menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi lebih dalam. Video pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi lebih dalam, hal ini sejalan dengan penelitian Mujianto (2019) bahwa media pembelajaran berupa video dapat lebih menarik peserta didik untuk belajar atau mendalami materi yang dipelajari.

Video pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami materi lebih dalam. Pembelajaran yang menarik dan inovatif mampu memotivasi proses belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik secara efektif, hal ini sejalan dengan penelitian Nurfadillah dkk. (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, serta dapat mendorong peserta didik untuk menulis, berbicara dan berimajinasi. Diperkuat dengan penelitian Anggraini dan Permana (2024) bahwa pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat dibutuhkan agar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih paham materi secara efektif.

### 2. Hasil Produksi Video Pembelajaran *Personal Grooming* untuk Peningkatan Kompetensi *Housekeeping* di Sekolah Menengah Kejuruan

Produksi video pembelajaran diawali penyusunan materi pembelajaran tentang *personal grooming*. Materi yang baik akan memberikan dampak yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Arifin (2015) bahwa keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan tergantung pada perancangan materi pembelajaran oleh

guru.

Pembuatan naskah dan *storyboard* yang berfungsi untuk memberikan gambaran yang jelas ketika proses perekaman dan *editing* video. Penggunaan *storyboard* dapat mempermudah proses produksi produk, yang mana *storyboard* dapat memberikan keuntungan berupa perubahan alur cerita yang dapat memicu ketertarikan lebih dalam bagi pengguna (Santika dkk., 2024). *Storyboard* juga dapat mempermudah proses penyusunan, hal ini sejalan dengan penelitian Hernawati (2023) bahwa urutan tampil yang diperhatikan menggunakan *storyboard* dapat memberikan kemudahan dalam proses penyusunan.

Proses *editing* video pembelajaran menggunakan aplikasi canva dan capcut yang dapat diunduh di Playstore dan Appstore ataupun diakses melalui *website* canva.com dan capcut.com. Aplikasi Canva dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memahami pelajaran karena dapat menampilkan media yang beragam, sejalan dengan penelitian Tanjung & Faiza (2019) bahwa aplikasi Canva dapat memberikan kemudahan kepada audiensi dalam memahami pelajaran sebab aplikasi ini dapat menampilkan animasi, audio, gambar, grafik, teks, video dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan serta memberikan tampilan yang menarik bagi audiens dalam memperhatikan pelajaran. Aplikasi Capcut sendiri memiliki fitur yang beragam yang mudah dipahami oleh pengguna dalam membuat video, sejalan dengan penelitian Viratama (2024) bahwa aplikasi Capcut berguna untuk mengedit karena memiliki fitur dan efek yang mudah dipahami oleh pengguna dalam membuat media pembelajaran lebih menarik. Diperkuat dengan penelitian Syahmewah (2023) bahwa Capcut dapat memudahkan pengguna dalam proses *editing* berbagai video untuk kebutuhan, salah satunya adalah video pembelajaran.

Hasil video pembelajaran diunggah ke *platform* digital menjadi langkah positif agar video pembelajaran dapat dinikmati oleh semua kalangan. YouTube merupakan *platform* digital berupa video yang dapat diakses peserta didik di manapun dan kapanpun tanpa batasan ruang dan waktu yang dapat memberikan perubahan peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat, sejalan dengan penelitian Arham (2020) bahwa pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran dapat menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan serta dapat digunakan setiap saat tanpa batasan. Diperkuat dengan penelitian Farhatunnisya (2020) bahwa dengan adanya pemanfaatan YouTube sebagai media belajar tambahan dapat menyebabkan perubahan signifikan yaitu peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat untuk belajar di sekolah.

### **3. Hasil Evaluasi Video Pembelajaran *Personal Grooming* untuk Peningkatan Kompetensi *Housekeeping* di Sekolah Menengah Kejuruan**

Hasil evaluasi dalam penelitian ini adalah tahap terakhir berupa hasil dari validasi ahli materi dan ahli media, hasil uji coba terbatas dari respon pengguna video, serta praktik demonstrasi video pembelajaran kepada peserta didik.

Penilaian ahli materi mendapatkan hasil sangat layak yang meliputi empat indikator penilaian yaitu cakupan materi, keakuratan materi, hakikat kontekstual, serta bahasa dengan persentase skor sebesar 98%. Saran dan masukan para ahli perlu diperhatikan dan perbaikan materi bertujuan agar isi video pembelajaran akurat dan berkualitas, hal ini sejalan dengan pendapat Firdaus dkk. (2014) bahwa materi pembelajaran harus disajikan secara akurat agar terhindar dari miskonsepsi yang dilakukan peserta didik.

Penilaian ahli media mendapatkan hasil sangat layak yang meliputi tiga indikator yaitu visual, audio dan durasi dengan persentase skor sebesar 88%. Unsur penting visual berupa gambar, animasi, teks, dan warna, sedangkan unsur penting audio dalam video berupa suara, efek suara dan musik, sejalan dengan penelitian Kurniawan dkk. (2018) bahwa terdapat empat unsur penting dalam pembuatan video yang meliputi animasi, gambar, suara dan teks. Video sebagai media pembelajaran juga memiliki fungsi untuk membantu pengguna dalam

menangkap suatu pesan atau informasi yang diterima, hal ini sejalan dengan penelitian Yudianto (2017) bahwa media video dapat membantu peserta didik dalam menangkap informasi yang disampaikan karena video mampu mengkombinasikan unsur audio dan visual.

Pelaksanaan uji coba terbatas oleh guru perhotelan SMK Negeri 1 Cisarua sebagai pengguna video pembelajaran *personal grooming* mendapatkan hasil sangat bermanfaat meliputi dua indikator penilaian yaitu media dan isi materi dengan persentase skor sebesar 100%. Isi materi harus sesuai dengan tampilan media dalam pembelajaran dan saling berkaitan, hal ini sejalan dengan penelitian Sri (2008) bahwa media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dapat berguna untuk materi pembelajaran karena dengan media, materi pembelajaran dapat dengan mudah tersampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran juga berguna untuk menyederhanakan serta memperjelas materi yang kompleks dan abstrak, hal ini sejalan dengan penelitian Arsyad (2014) bahwa media berguna untuk menyederhanakan materi yang kompleks, memperjelas materi yang abstrak, menggambarkan sesuatu yang tidak terjangkau serta dapat meningkatkan imajinasi dan perhatian peserta didik

Pelaksanaan praktik *personal grooming* sebelum dan sesudah menonton video pembelajaran *personal grooming* mendapatkan perubahan yang signifikan dan positif sebesar 37% dari 63% menjadi 100% dengan kategori sangat kompeten. Perubahan penampilan diri menjadi baik sangat diperlukan agar dapat memberikan kepuasan dalam pelayanan kepada tamu hotel, hal ini sejalan dengan penelitian Indrastuti (2021) bahwa kerapian penampilan sangat perlu diperhatikan karena penampilan baik dapat memberi kepuasan dalam memberikan pelayanan kepada tamu hotel. Diperkuat dengan penelitian Situmorang dkk. (2022) bahwa dalam industri perhotelan penampilan perlu diperhatikan karena akan dilihat langsung oleh tamu dan hal tersebut menunjukkan citra daripada hotel itu sendiri.

Hasil uji nilai *N-Gain* yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* berada pada kategori tinggi dengan persentase skor sebesar 100%. Hasil uji nilai *N-Gain* yang dilakukan menunjukkan perubahan yang signifikan, di mana video pembelajaran *personal grooming* mampu meningkatkan kompetensi *Housekeeping* peserta didik, hal ini sejalan dengan penelitian Guswiani dkk. (2018) yang menemukan hasil serupa yaitu video pembelajaran sebagai media pembelajaran memberikan dampak dan pengaruh positif terhadap peningkatan ketercapaian tujuan pembelajaran, serta motivasi dan hasil belajar peserta didik.

## SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan pada penelitian pengembangan video pembelajaran *personal grooming* untuk peningkatan kompetensi *Housekeeping* di Sekolah Menengah Kejuruan dengan model penelitian PPE (*Planning, Production, Evaluation*) dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Perencanaan video pembelajaran *personal grooming* dilakukan melalui analisis kebutuhan dari observasi dan wawancara yang mendapatkan hasil bahwa pihak sekolah, khususnya guru mata pelajaran *personal grooming* membutuhkan video pembelajaran *personal grooming* sebagai media pembelajaran tambahan dalam materi *personal grooming* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Produksi video pembelajaran *personal grooming* diawali dengan penyusunan materi pembelajaran tentang *personal grooming* yang mencakup pengertian *personal grooming*, hal yang perlu diperhatikan dalam *personal grooming*, serta tata cara melakukan *personal grooming* dengan baik dan rapi. Tahap selanjutnya adalah pembuatan naskah dan *storyboard* yang berguna untuk memudahkan proses produksi video pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah proses perekaman video pembelajaran serta proses *editing* video menggunakan aplikasi Canva dan Capcut. Tahap terakhir adalah unggah video pada *platform* digital seperti YouTube agar video pembelajaran bisa diakses oleh siapapun, di manapun dan kapanpun.



3. Evaluasi video pembelajaran *personal grooming* melalui tiga tahapan, yaitu uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji coba terbatas kepada guru perhotelan SMK Negeri 1 Cisarua sebagai pengguna, praktik *personal grooming* serta dilakukannya *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kompetensi *Housekeeping* peserta didik. Tahapan evaluasi video pembelajaran *personal grooming* dapat dilihat sebagai berikut.
  - a. Hasil uji validasi ahli materi mendapatkan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji validasi ahli media mendapatkan perolehan kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran *personal grooming* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
  - b. Hasil uji coba terbatas kepada pengguna yaitu guru perhotelan SMK Negeri 1 Cisarua menunjukkan bahwasanya video pembelajaran *personal grooming* mendapatkan perolehan kategori sangat layak, yang mana video pembelajaran mudah digunakan dan dipelajari oleh pengguna.
  - c. Hasil praktik kepada peserta didik dengan melakukan praktik *personal grooming* sebelum dan sesudah menonton video pembelajaran serta *pre-test* dan *post-test* mendapatkan hasil yang positif serta perubahan yang signifikan dengan kategori sangat kompeten. Hasil uji nilai *N-Gain* mendapat perolehan nilai dengan kategori tinggi sehingga video pembelajaran efektif untuk meningkatkan kompetensi *Housekeeping* peserta didik. Berdasarkan hasil praktik demonstrasi tersebut menandakan bahwa materi dalam video pembelajaran *personal grooming* mudah dipahami oleh peserta didik.

Saran dalam penelitian ini bahwa video pembelajaran *personal grooming* dapat digunakan pendidik sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yang mana video pembelajaran tersebut dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, P. D., & Permana, N. S. (2024). Media pembelajaran berbasis permainan monopoli meningkatkan keterlibatan siswa dalam pendidikan agama katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 24(1), 90-105.
- Arham, M. (2020). Efektivitas penggunaan youtube sebagai media pembelajaran. *Academia Education*, 1(1), 1-13.
- Arifin, M. S. (2015). Pengembangan materi pembelajaran.
- Arsyad, A. (2014) Media Pembelajaran. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2023). Fithrah: Kajian Personal Grooming. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(1), 46-64.
- Barus, A. B., & Sitorus, S. (2023). Personal Grooming, Hygiene & Sanitation Training For the Community Tk. Si (all Indonesian Culinary Team) Hotel Grand Inna Medan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 19-22.
- Diana, Y. (2019). Pengaruh Beban Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Di Housekeeping Department Pada Hotel Bintang Lagoon Resort. *Jumant*, 11(2), 193-206.
- Farhatunnisya, A. (2020). Pemanfaatan Video Youtube Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Insan Litera. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 109-114.
- Firdaus, A., Samhati, S., & Suyanto, E. (2014). Analisis kelayakan isi buku teks Bahasa Indonesia terbitan Erlangga kelas Vli SMP/MTs. *Jurnal Kata: Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(4).
- Guswiani, W., Darmawan, D., Hamdani, N. A., & Noordiana, M. A. (2018). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Front Office di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut. *Teknologi Pembelajaran*, 3(2).
- Hernawati, H. (2023). Perancangan media edukasi pranikah menggunakan aplikasi ispring suite bagi calon pengantin (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Hubner, I. B., Juliana, J., Pramezwar, A., & Gajeng, W. R. M. (2022). Pelatihan personal

- grooming dan hygiene dalam dunia kerja. *Abdimas Siliwangi*, 5(3), 556-577.
- Indrastuti, S. (2021). Pengaruh kepribadian terhadap kinerja karyawan dengan variabel intervening kompetensi karyawan pada Mutiara Merdeka Hotel Pekanbaru. *Jurnal Ekonomi KIAT*, 32(2).
- Irwanto. (2015). Studi Komparasi Sekolah Menengah Kejuruan yang Efektif di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119-125.
- Margulis, A. (2011). Physical Appearance, Grooming, and Fitness.
- Mujiyanto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135-159.
- Nurfadhillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Pamungkas, S. W., & Jamirullah, R. F. (2021). pengembangan media pembelajaran berbasis media poster pada materi "perubahan wujud zat benda" kelas V di sdn sarakan li tangerang. *Nusantara*, 3(1), 117-134.
- Qonita, A., Gazadinda, R., & Deasyanti, D. (2023). "Self-Care, Self-Love": Upaya Peningkatan Kualitas Diri Remaja SMP Brighton melalui Perawatan Diri. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat (SINAPMAS)*.
- Rahmawati, P. I., & Diatmika, I. P. G. (2011). Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Perkuliahan Jurusan Pariwisata dan Perhotelan: Peran, Peluang, dan Tantangannya. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 44(1).
- Ridwan, M. (2015). *Pedoman Penulisan Skripsi dan Tesis*. Alfabeta.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212-219.
- Santika, I., Wintoro, A., Mulyaningsih, S., & Rahman, M. (2024). Pembelajaran matematika berbasis tik berupa video pembelajaran menggunakan storyboard. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research*, 4(2), 292-306.
- Situmorang, J., Goeltom, V., Yuliantoro, N., Hassan, R., & Sunar, S. (2022). Pelatihan Dasar-Dasar Layanan Penampilan Diri di Restoran Bagi Yayasan Emmanuel. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, 2(3), 329-335.
- Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syahmewah, R. (2023). Pengaruh penggunaan template pada aplikasi capcut yang memudahkan mahasiswa untuk mengedit vidio sebagai media pembelajaran. *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)*, 7(1), 27-32.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Van Paasschen, J., Walker, S. C., Phillips, N., Downing, P. E., & Tipper, S. P. (2015). The effect of personal grooming on self-perceived body image. *International journal of cosmetic science*, 37(1), 108-115.
- Viratama, I. P. (2024). Penggunaan media capcut pada materi pencemaran lingkungan hidup. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(11)
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran.

