

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MAKING BED PADA MATA KULIAH HOUSEKEEPING

Kadek Rediasa¹, Cokorda Istri Raka Marsiti², Ni Made Suriani³

rediasa@undiksha.ac.id¹, raka.marsiti@undiksha.ac.id², made.suriani@undiksha.ac.id³

Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) rancang bangun pengembangan media video pembelajaran making bed, 2) validitas media video pembelajaran making bed pada Mata Kuliah housekeeping di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Pariwisata, Universitas Pendidikan Ganesha. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development), dengan model 4D, yaitu: (a) Define (pendefinisian); (b) Design (perancangan); (c) Develop (pengembangan); (d) Disseminate (penyebaran). Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode kuisioner dengan instrumen berupa angket. yang terdiri dari instrumen uji validasi ahli materi serta ahli media dan desain pembelajaran. Subjek uji coba adalah ahli bidang materi pembelajaran serta ahli media dan desain pembelajaran. Data dianalisis dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan 1) Media video pembelajaran dikembangkan dengan model 4D, terdiri dari empat tahapan yaitu: (a) define, tahap ini meliputi kegiatan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan spesifikasi tujuan pembelajaran; (b) design, pada tahap ini dilakukan kegiatan pra produksi, produksi dan pasca produksi; (c) develop, pada tahap ini dilakukan pengujian produk kepada para ahli; dan (d) disseminate, pada tahap ini dilakukan penyebarluasan produk. 2) Hasil validasi ahli materi serta ahli media dan desain pembelajaran memperoleh kategori sangat valid/layak. Sehingga media video pembelajaran making bed pada mata kuliah Housekeeping sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Pengembangan Media, Video Pembelajaran, Housekeeping, Making Bed, Model 4D.

ABSTRACT

This study aims to describe 1) the design of the development of a video learning medium for making beds, 2) the validity of the video learning medium for making beds in the Housekeeping Course in the Family Welfare Education Study Program, Tourism Concentration, Ganesha University of Education. This research is a research and development study using the 4D model, namely: (a) Define; (b) Design; (c) Develop; (d) Disseminate. The data collection method used in this study was a questionnaire with instruments in the form of a survey, consisting of expert validation instruments for the material and experts in media and learning design. The test subjects were experts in the field of learning materials and experts in media and learning design. The data were analyzed using qualitative and quantitative analysis. The results of the study show that 1) Learning video media was developed using the 4D model, consisting of four stages, namely: (a) define, which includes initial analysis, learner analysis, task analysis, concept analysis, and learning objective specifications; (b) design, which includes pre-production, production, and post-production activities; (c) develop, in which product testing was conducted by experts; and (d) disseminate, in which the product was distributed. 2) The results of validation by subject matter experts and learning media and design experts obtained a category of highly valid/suitable. Thus, the learning video media on making beds in the Housekeeping course is very suitable for use in the learning process.

Keywords: Media Development, Instructional Videos, Housekeeping, Making Beds, 4D Model.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan era Society 5.0. Kualitas pendidikan berimplikasi langsung pada mutu sumber daya manusia, sehingga transformasi pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak. Seiring kemajuan teknologi, media pembelajaran berkembang pesat dari bentuk

cetak menuju digital. Media pembelajaran sendiri merupakan bahan, alat, atau teknik yang mendukung interaksi guru dan siswa agar proses belajar berlangsung efektif (Syamsiani, 2022). Sebagai alat bantu, media berfungsi menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar (Mubarak et al., 2021).

Awalnya, media cetak menjadi pilihan utama karena mudah diperoleh, namun sifatnya yang abstrak sering menyulitkan pemahaman. Kini, media digital menghadirkan metode pembelajaran online yang lebih interaktif, fleksibel, dan relevan dengan tuntutan zaman (Khairun, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan efektivitas, tetapi juga menciptakan inovasi dalam proses belajar. Lingkungan belajar menjadi lebih beragam, memungkinkan peserta didik mengakses materi secara luas dan mendalam.

Dengan dukungan sumber daya manusia yang kompeten, pemanfaatan teknologi secara bijaksana dan berkelanjutan mampu mempersiapkan generasi muda Indonesia untuk bersaing di era globalisasi yang serba cepat dan dinamis. Pendidikan berbasis teknologi menjadi fondasi penting dalam membangun masyarakat yang adaptif, kreatif, dan berdaya saing tinggi.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al., (2024) kurangnya media atau fasilitas pendukung pembelajaran di sekolah dapat menghambat perkembangan kognitif anak. Temuan tersebut memberikan implikasi penting bagi dunia pendidikan tinggi, khususnya dalam pengembangan media video untuk kuliah. Video pembelajaran digital di tingkat perguruan tinggi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media interaktif yang mampu menstimulasi daya imajinasi, meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar, serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Kurangnya media atau fasilitas pendukung pembelajaran di sekolah dapat menghambat perkembangan kognitif anak. Temuan tersebut memberikan implikasi penting bagi dunia pendidikan tinggi, khususnya dalam pengembangan media video untuk kuliah. Video pembelajaran digital di tingkat perguruan tinggi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media interaktif yang mampu menstimulasi daya imajinasi, meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar, serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Nurhayati et al., 2022).

Mata kuliah Housekeeping merupakan mata kuliah wajib semester 2 di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Pendidikan Ganesha. Materi yang diajarkan mencakup konsep dasar housekeeping, hubungan antar-departemen, administrasi, linen, perlengkapan kamar, cleaning equipment, penataan trolley, room counter, make up room, hingga area publik seperti kamar tamu, lobi, ruang rapat, koridor, dan restoran (Gibran et al., 2024). Salah satu submateri penting adalah Making Bed, yang memiliki tahapan cukup rumit.

Hasil wawancara dengan dosen pengampu, Ni Made Suriani, S.Pd., M.Par (15 Agustus 2025), menunjukkan bahwa pembelajaran masih dominan menggunakan media tradisional seperti buku, modul, dan powerpoint, dengan audio-visual yang terbatas. Ditekankan perlunya variasi media interaktif agar pemahaman mahasiswa meningkat, khususnya pada materi Making Bed (Utomo, 2023).

Observasi melalui angket (20 Agustus 2025) terhadap 30 mahasiswa menunjukkan 100% responden membutuhkan media video pembelajaran. Video dianggap mampu mengilustrasikan proses Making Bed, meningkatkan minat, prestasi, serta mendukung belajar mandiri (Misidawati et al., 2021).

Video pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai silabus, RPS, dan SOP, serta disesuaikan kebutuhan mahasiswa. Keunggulannya antara lain: dapat diulang sesuai kebutuhan, melengkapi pengalaman belajar, menggambarkan proses secara tepat, memicu diskusi, dan fleksibel digunakan dalam kelompok maupun individu (Hafizah, 2020).

Media video pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pada materi Making Bed dalam Mata Kuliah Housekeeping. Penggunaan video terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman sekaligus minat belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Siti & Lutfi (2024) yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa di SMK Auto Matsuda lebih tinggi ketika menggunakan media visme berbasis video tutorial dibandingkan metode konvensional seperti ceramah. Temuan serupa juga diperoleh Putri et al. (2021) yang menegaskan bahwa media video praktikum mampu memengaruhi aktivitas pembelajaran peserta didik. Penelitian tersebut membuktikan adanya perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media video dengan yang hanya mengandalkan metode konvensional. Video praktikum berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, khususnya pada materi “Melakukan Pengawetan”.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat dianalisis bahwa media video pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. Selain membantu mahasiswa memahami tahapan yang kompleks, video juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi, serta mendukung pembelajaran mandiri. Oleh karena itu, penerapan media video sangat relevan untuk Mata Kuliah Housekeeping di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Pariwisata Universitas Pendidikan Ganesha. Dengan adanya media video, diharapkan mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang lebih baik dalam melakukan Making Bed.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model yang digunakan adalah 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Tahap Define dilakukan melalui analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen, yang menunjukkan perlunya media interaktif untuk materi Making Bed. Tahap Design berfokus pada perencanaan konten video sesuai silabus, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), serta Standard Operating Procedure (SOP) housekeeping. Tahap Develop menghasilkan produk video yang menggabungkan audio dan visual sehingga mampu menggambarkan proses secara sistematis dan mudah dipahami. Tahap terakhir, Disseminate, dilakukan dengan penyebarluasan video kepada mahasiswa agar dapat digunakan dalam pembelajaran baik di kelas maupun secara mandiri.

Model 4D dipilih karena memiliki struktur sistematis dan relatif singkat dalam pelaksanaannya. Keunggulan model ini antara lain: dirancang khusus untuk pengembangan produk pembelajaran, mendorong keterlibatan ahli dalam validasi dan penyempurnaan produk, serta terbukti efektif dalam berbagai studi pengembangan perangkat ajar (Ade Rahayu, 2025). Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran Making Bed diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Video pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya: dapat diulang sesuai kebutuhan mahasiswa, melengkapi pengalaman belajar dari membaca atau praktik langsung, menggambarkan proses secara tepat, serta memicu diskusi kelompok. Selain itu, video dapat digunakan dalam berbagai skala pembelajaran, baik kelompok besar, kecil, maupun individu. Dengan fleksibilitas tersebut, video menjadi media yang efektif untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Kesimpulannya, pengembangan media video pembelajaran Making Bed merupakan langkah inovatif yang sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan mahasiswa. Video tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan efektivitas, minat, serta prestasi belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan media pembelajaran di bidang pariwisata, khususnya pada Mata Kuliah Housekeeping.

METODE

Rancangan penelitian merupakan rencana sistematis yang mencakup langkah-langkah mulai dari penentuan asumsi, metode pengumpulan data, hingga analisis dan interpretasi hasil. Setiap penelitian harus memiliki prosedur yang jelas, dan prosedur tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian. Secara umum, prosedur penelitian meliputi tahapan pelaksanaan, teknik pengumpulan data, analisis, serta penafsiran hasil (Waruwu, 2024).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode R&D banyak digunakan di dunia akademik untuk merancang sekaligus menguji efektivitas suatu produk. Tujuannya adalah menghasilkan produk yang relevan melalui proses identifikasi masalah, perancangan, dan pengembangan solusi terbaik. Dalam bidang pendidikan, metode ini sering dimanfaatkan untuk mengembangkan berbagai perangkat, seperti model kepemimpinan, kurikulum, modul pelatihan guru, maupun media pembelajaran (Waruwu, 2024).

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran Making Bed pada mata kuliah Housekeeping. Pengembangan dilakukan dengan model 4D, yaitu Define (analisis kebutuhan), Design (perencanaan), Develop (pengembangan produk), dan Disseminate (penyebarluasan). Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel pada tahun 1974. Dengan struktur yang sistematis, model 4D dianggap efektif untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan mahasiswa.

Model 4D dipilih dalam penelitian ini karena memiliki keunggulan berupa validasi oleh para ahli serta langkah-langkah implementasi yang tersusun secara detail. Keunggulan tersebut menjadikannya pilihan tepat untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Selain itu, model 4D memiliki durasi penelitian yang relatif singkat sehingga penggunaan waktu tetap optimal. Fokus penelitian ini adalah menilai validitas produk yang dikembangkan serta respons mahasiswa terhadap media video pembelajaran, khususnya pada materi Making Bed dalam mata kuliah Housekeeping.

Tahap pertama dalam model 4D adalah Define atau pendefinisian. Tahap ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan pembelajaran dan mengumpulkan informasi yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan. Pendefinisian dilakukan melalui beberapa analisis. Pertama, Front-end Analysis untuk mengidentifikasi permasalahan dasar dalam perkuliahan Housekeeping di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Pendidikan Ganesha, termasuk keterbatasan media pembelajaran. Solusi yang dipilih adalah mengembangkan media video pembelajaran. Kedua, Learner Analysis untuk memahami karakteristik mahasiswa, baik kemampuan maupun pengalaman mereka. Ketiga, Task Analysis yang menekankan pada identifikasi tugas utama mahasiswa sesuai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, dengan fokus pada materi Making Bed. Keempat, Concept Analysis untuk menentukan isi materi yang akan ditampilkan dalam video. Kelima, Specifying Instructional Objectives untuk menetapkan indikator pencapaian pembelajaran berdasarkan kurikulum dan materi.

Tahap kedua adalah Design atau perencanaan. Pada tahap ini peneliti merancang media video sesuai kebutuhan pembelajaran. Proses perancangan meliputi pra-produksi,

produksi, dan pasca-produksi. Pra-produksi mencakup penentuan ide, analisis sasaran, penyusunan garis besar isi media, jabaran materi, penulisan naskah, serta pengkajian naskah. Produksi dilakukan setelah naskah siap, meliputi rembuk naskah, pembentukan tim produksi, pembuatan shooting script, penyusunan anggaran, pemilihan pemain, pencarian lokasi, rapat tim, penataan lokasi, dan pengambilan gambar. Meski demikian, produksi video pembelajaran tidak harus melibatkan tim besar, tetapi tetap membutuhkan pengkaji materi dan media untuk memastikan kebenaran isi. Pasca-produksi mencakup editing, mixing, pratinjau, uji coba, revisi, serta distribusi.

Tahap ketiga adalah Develop atau pengembangan. Pada tahap ini video yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk nyata. Produk kemudian divalidasi oleh para ahli, meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Validasi bertujuan memastikan konten sesuai standar akademik dan layak digunakan. Hasil validasi dijadikan dasar untuk revisi produk agar lebih sempurna. Dalam pengembangan video, peneliti menggunakan perangkat lunak seperti Canva Pro untuk mendesain sampul video dan Capcut Pro untuk menggabungkan klip, menambahkan narasi, backsound, serta melakukan editing transisi dan pewarnaan.

Tahap terakhir adalah Disseminate atau penyebaran. Tahap ini bertujuan menyebarluaskan media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, diseminasi dilakukan secara terbatas, yaitu dengan mempromosikan produk akhir kepada dosen pengampu mata kuliah Housekeeping serta menyebarluaskan melalui platform YouTube. Penyebaran terbatas ini memungkinkan produk diuji efektivitasnya dalam lingkup kecil sebelum diterapkan lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancang Bangun Pengembangan Media Video Pembelajaran Making Bed

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk media video pembelajaran housekeeping khususnya pada materi making bed. Dengan menggunakan model pengembangan 4-D (Four-D) Thiagarajan yang terdiri dari 5 unit. Tahapan model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahap yaitu tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Berikut penjelasan tahapan pengembangan media video pembelajaran housekeeping khususnya pada materi making bed.

Tahap define dalam pengembangan media video pembelajaran making bed bertujuan untuk menganalisis serta mengumpulkan informasi awal yang menjadi dasar perancangan. Proses ini terdiri atas lima langkah utama. Pertama, analisis awal-akhir (front-end analysis) dilakukan melalui wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah Housekeeping. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih dominan berupa ceramah dan diskusi, sesekali diselingi dengan penggunaan powerpoint dan video umum. Namun, belum tersedia video pembelajaran yang secara khusus membahas materi making bed, sehingga mahasiswa kesulitan memahami praktik yang sesuai dengan standar.

Kedua, analisis peserta didik (learner analysis) dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 30 mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Pariwisata di Universitas Pendidikan Ganesha. Hasilnya menunjukkan bahwa 70% mahasiswa masih bergantung pada powerpoint atau PDF dari dosen, sementara 63,3% mengaku mengalami kesulitan memahami materi making bed. Kendala yang dihadapi antara lain kurangnya praktik langsung (20%), keterbatasan akses sumber belajar (10%), pembelajaran yang kurang interaktif (26,7%), serta minimnya ilustrasi atau visualisasi (43,3%). Menariknya, seluruh mahasiswa (100%) menyatakan setuju bahwa media video pembelajaran akan membantu mereka memahami materi dan sangat diperlukan dalam

perkuliahan Housekeeping. Hal ini menegaskan bahwa pengembangan video pembelajaran making bed merupakan solusi tepat untuk kebutuhan mahasiswa.

Langkah ketiga adalah analisis tugas (task analysis), yang berfokus pada identifikasi keterampilan dan tugas pokok yang harus dikuasai mahasiswa agar mencapai kompetensi minimal sesuai kurikulum Merdeka Belajar. Analisis ini meninjau capaian pembelajaran Mata Kuliah Housekeeping yang mencakup empat aspek: sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus, dan pengetahuan. Mahasiswa diharapkan tidak hanya memahami konsep teoretis housekeeping, struktur organisasi, serta administrasi, tetapi juga mampu mempraktikkan keterampilan seperti make up room dan public area. Dengan demikian, analisis tugas membantu merinci tujuan pembelajaran menjadi indikator keberhasilan yang lebih jelas.

Selanjutnya, analisis konsep (concept analysis) dilakukan untuk menelaah materi yang ada dalam Mata Kuliah Housekeeping. Materi mencakup konsep dasar housekeeping, hubungan kerja dan administrasi, linen kamar, room supplies, peralatan kebersihan, penataan trolley, room boy counter, make up room (termasuk making bed), serta public area. Berdasarkan kebutuhan dosen dan mahasiswa, pengembangan difokuskan pada materi making bed karena dianggap paling mendesak untuk divisualisasikan melalui media video.

Tahap terakhir adalah perumusan tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives). Tujuan ini dirumuskan dengan mengintegrasikan hasil analisis konsep dan analisis tugas, sehingga menghasilkan perilaku belajar yang diharapkan dari mahasiswa. Tujuan pembelajaran materi making bed meliputi tiga hal utama: mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan tujuan making bed, mampu menyebutkan alat-alat yang digunakan dalam proses tersebut, serta mampu menunjukkan langkah-langkah making bed yang benar sesuai dengan SOP yang berlaku. Dengan adanya tujuan yang jelas, media video pembelajaran dapat dirancang secara terarah untuk mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa. Secara keseluruhan, tahap define ini menegaskan bahwa pengembangan video pembelajaran making bed bukan hanya relevan, tetapi juga sangat dibutuhkan. Media tersebut diharapkan mampu menjawab kendala mahasiswa dalam memahami materi, meningkatkan interaktivitas pembelajaran, serta memberikan visualisasi yang konkret sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan standar profesional di bidang housekeeping.

Tahap design dalam pengembangan media video pembelajaran making bed mencakup tiga kegiatan utama, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Pada pra produksi, peneliti menyusun materi sesuai capaian dan tujuan pembelajaran, lalu merancang skenario video dengan urutan kegiatan yang sistematis. Rangkaian kegiatan meliputi pendahuluan (orientasi, apersepsi, motivasi, pemberian acuan), inti (stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, generalisasi), dan penutup (kesimpulan, refleksi, kuis, pemberitahuan materi berikutnya, serta salam). Perencanaan dituangkan dalam bentuk storyboard sebagai pedoman visual. Selain itu, dilakukan persiapan alat-alat yang digunakan dalam proses making bed, penentuan lokasi pengambilan gambar di SMK Negeri 1 Singaraja dan Universitas Pendidikan Ganesha, serta pengaturan durasi video, jadwal perekaman, dan teknologi pendukung.

Pada tahap produksi, kegiatan berfokus pada perekaman video sesuai dengan naskah dan storyboard yang telah disusun. Perekaman dilakukan di dalam maupun luar ruangan, dengan memperhatikan urutan materi agar sesuai dengan rancangan pembelajaran. Tahap ini menekankan pada pengambilan gambar yang jelas, sistematis, dan sesuai prosedur sehingga hasil video dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Selanjutnya, tahap pasca produksi mencakup proses pengeditan, penggabungan potongan video, penambahan transisi, serta penyisipan animasi pendukung untuk memperjelas materi. Setelah itu dilakukan rendering sehingga video siap digunakan dalam format MP4. Video ini menggunakan pendekatan live action agar mahasiswa dapat melihat praktik nyata sesuai standar operasional.

Tahap berikutnya adalah pengembangan (development), yang bertujuan menghasilkan produk final sekaligus melakukan validasi. Video pembelajaran making bed divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran untuk memperoleh masukan yang berguna dalam penyempurnaan. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa video terdiri atas tiga bagian utama. Pada pendahuluan, ditampilkan logo Universitas Pendidikan Ganesha, judul video, nama pencipta, pengenalan, pembuka materi, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Pada inti, video menyajikan materi sesuai tujuan, yaitu menjelaskan pengertian dan tujuan making bed, menyebutkan alat-alat yang digunakan, serta menunjukkan langkah-langkah making bed yang benar sesuai SOP. Terakhir, pada penutup, video menampilkan ucapan terima kasih, salam penutup, dan credit. Dengan struktur ini, video pembelajaran diharapkan mampu menjadi media yang sistematis, interaktif, dan mendukung pemahaman mahasiswa terhadap materi making bed secara lebih mendalam. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran dapat dilihat pada gambar Berikut.



Gambar 1 Judul dan Pencipta Video



Gambar 2 Penyampaian Tujuan Pembelajaran



Gambar 3 Langkah-langkah Making Bed sesuai SOP yang berlaku



Gambar 4 Credit Video

Tahap validasi merupakan langkah penting untuk memastikan kualitas media video pembelajaran *making bed* sebelum disebarluaskan. Validasi dilakukan oleh dua kelompok ahli, yaitu ahli materi pembelajaran dan ahli media serta desain pembelajaran. Pada validasi ahli materi, dua dosen dari Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha memberikan penilaian sempurna. Ahli pertama dan kedua sama-sama memberikan skor 100, sehingga rata-rata nilai mencapai 100 dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi dalam video telah sesuai dengan standar akademik dan kebutuhan pembelajaran.

Sementara itu, validasi ahli media dan desain pembelajaran dilakukan oleh dua dosen dari bidang Pendidikan Teknik Informatika dan Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. Hasil penilaian menunjukkan skor 100 dari ahli pertama dan 95 dari ahli kedua, dengan rata-rata 98 yang juga masuk kategori sangat valid. Penilaian ini menegaskan bahwa aspek teknis, tampilan visual, serta desain pembelajaran dalam video sudah memenuhi kriteria yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah tahap validasi, penelitian memasuki tahap penyebaran (*dissemination*) yang merupakan tahap akhir dalam model pengembangan 4D. Pada tahap ini, media video pembelajaran *making bed* diunggah ke kanal YouTube agar dapat diakses secara luas oleh mahasiswa maupun masyarakat. Link video dapat dilihat di: https://youtu.be/v_aExS0kWtU?si=7EHUjg3zXy5gACDj. Selain itu, video juga diserahkan kepada dosen pengampu Mata Kuliah Housekeeping di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Pariwisata, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Dengan demikian, video ini dapat dimanfaatkan secara langsung dalam kegiatan perkuliahan, khususnya pada materi *making bed*, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Validitas Media Video Pembelajaran Making Bed Pada Mata Kuliah Housekeeping Di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Pariwisata, Universitas Pendidikan Ganesha.

Berdasarkan hasil uji validitas, media video pembelajaran *making bed* dinyatakan memiliki kualitas yang sangat baik, baik dari sisi materi maupun dari sisi media dan desain pembelajaran. Pada uji ahli materi pembelajaran, penilaian dilakukan oleh dua dosen dari Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, yaitu Ibu Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si. dan Bapak Made Riki Ponga Kusyanda, S.Tr.Par., M.Par., MCE. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Keterangan	Nilai
Ahli 1	100
Ahli 2	100
Total	100

Terdapat 29 pernyataan yang diajukan untuk menilai kesesuaian materi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kedua ahli memberikan skor sempurna, masing-masing 100%. Dengan demikian, rata-rata nilai akhir adalah 100% yang masuk kategori “Sangat Valid”, sesuai dengan kriteria persentase validitas ahli pada rentang 80–100%. Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Melati et al., (2024) dalam Jurnal Bosaparis, menunjukkan bahwa pengembangan video tutorial Tata Rias Fantasi memperoleh skor kelayakan dari ahli materi sebesar 83,5% (sangat layak) dan dari ahli media sebesar 93,3% (sangat layak). Dengan demikian, baik hasil penelitian Melati et. al., (2024) maupun hasil validasi pada pengembangan media video ini sama-sama menegaskan bahwa media video pembelajaran yang dirancang secara sistematis memiliki tingkat kelayakan dan validitas

yang sangat tinggi, sehingga layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Sementara itu, pada uji ahli media dan desain pembelajaran, penilaian dilakukan oleh dua dosen dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Pendidikan Vokasional Seni Kuliner, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha, yaitu Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dr. Luh Masdarini, S.Pd., M.Pd. Hasil validitas oleh ahli media dan desain pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Media oleh Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Keterangan	Nilai
Ahli 1	100
Ahli 2	95
Total	98

Sebanyak 16 pernyataan diajukan untuk menilai aspek tampilan media dan desain. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli pertama memberikan skor 100%, sedangkan ahli kedua memberikan skor 95%. Rata-rata nilai akhir adalah 98%, yang juga masuk kategori “Sangat Valid”. Hal ini berarti tampilan visual, desain, serta aspek teknis video pembelajaran *making bed* telah memenuhi kriteria yang baik, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana et al., (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran Tata Rias Panggung memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 96,81% (kategori sangat tinggi) dan mendapat respon positif dari peserta didik dengan rata-rata skor 94,2%. Dengan demikian, baik hasil penelitian Fitriana dkk. maupun validasi terhadap video pembelajaran *making bed* sama-sama menegaskan bahwa media video yang dikembangkan memiliki kualitas tampilan dan desain yang sangat layak serta mampu mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran *making bed* memiliki kualitas yang sangat tinggi, baik dari segi isi materi maupun dari segi media dan desain. Dengan kategori “Sangat Valid” pada kedua aspek, video ini dapat dipastikan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam Mata Kuliah *Housekeeping*, khususnya untuk membantu mahasiswa memahami konsep, alat, dan langkah-langkah *making bed* sesuai SOP yang berlaku.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chairunnisa et. al., (2023) dalam jurnal *Bosaparis*, yang menunjukkan bahwa efektivitas video animasi dalam pembelajaran sains termasuk dalam kategori baik dan sangat baik. Hal tersebut menegaskan bahwa media video, baik berupa animasi maupun tutorial praktik, terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memperjelas konsep, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, validasi video *making bed* semakin memperkuat bukti bahwa pengembangan media video digital merupakan strategi yang layak dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran di perguruan tinggi.

Media video pembelajaran *making bed* yang dikembangkan melalui penelitian ini diuji validitasnya oleh ahli materi pembelajaran serta ahli media dan desain pembelajaran. Tujuan utama dari tahap validasi adalah memastikan bahwa video layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Pariwisata, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Uji validasi melibatkan dua ahli materi dan dua ahli media, dengan hasil menunjukkan bahwa video pembelajaran *making bed* termasuk kategori sangat valid. Meski demikian, para ahli memberikan beberapa masukan penting, seperti penyesuaian durasi video, perbaikan pencahayaan, dan penyempurnaan editan pada bagian akhir. Saran tersebut kemudian diakomodasi untuk menyempurnakan kualitas video agar lebih efektif digunakan

dalam proses pembelajaran (Deviyanti et al., 2025).

Tahap uji produk bertujuan mengukur kualitas, efektivitas, serta kesesuaian media dengan kebutuhan pengguna. Prasertya et al. (2025) menekankan bahwa uji coba produk video interaktif dilakukan untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Evaluasi formatif membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan video sehingga dapat dilakukan perbaikan. Hasil uji produk dalam penelitian ini menghasilkan masukan yang sama, yakni penyesuaian durasi, pencahayaan, dan editan akhir. Prinsip utama pengembangan video adalah berfokus pada keberhasilan peserta didik memahami materi melalui desain yang efektif, konten relevan, dan penyajian menarik. Farida et al. (2025) menambahkan bahwa interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis video meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar. Siregar et al. (2025) juga menegaskan bahwa video interaktif menciptakan suasana belajar komunikatif dan efektif.

Media pembelajaran berbasis video memiliki potensi besar dalam meningkatkan konsentrasi belajar karena mampu mengaktifkan sensori visual dan auditori, merangsang minat, serta memperkuat pemahaman konsep (Burhayani et al., 2023). Dalam konteks pendidikan perhotelan, Elvira et al. (2025) menekankan bahwa praktik making bed melalui pendekatan learning by doing meningkatkan keterampilan mahasiswa dan relevan dengan kompetensi kerja di industri. Selain itu, Nadya et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, karena dapat diputar berulang-ulang sehingga memotivasi siswa untuk memahami materi lebih mendalam. Putra et al. (2025) menambahkan bahwa kualitas video dan ketersediaan teknologi berperan penting dalam meningkatkan intensitas serta motivasi belajar mahasiswa.

Secara keseluruhan, hasil validasi dan uji produk menunjukkan bahwa media video pembelajaran making bed sangat valid dan layak digunakan. Dengan perbaikan berdasarkan masukan ahli, video ini tidak hanya mendukung pemahaman materi housekeeping, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa. Media video pembelajaran terbukti menjadi sarana efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan kompetensi di dunia kerja perhotelan.

KESIMPULAN

1. Pengembangan media video pembelajaran making bed pada Mata Kuliah Housekeeping di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Pariwisata, Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha dilakukan menggunakan model 4-D. Tahapan penelitian meliputi: (a) define (pendefinisian), (b) design (perancangan), (c) development (pengembangan), dan (d) disseminate (penyebarluasan).
2. Uji validitas media video pembelajaran making bed dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media/desain pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa video ini masuk kategori “sangat valid” sehingga layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Housekeeping.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. 2025. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Burhayani, Nuridah, S., Saputra, A. M. A., Suyuti, Sarumaha, Y. A., & Anyan. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 6(2), 166–172.
- Chairunnisa, A. R., Febriana, R., & Yulianti, Y. 2023. Pengembangan Media Video Tutorial

- Pembuatan Platted Brioche. *Bosaparis : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 14(1), 9–39. <https://doi.org/http://10.23887/jppkk.v14i1.49196>
- Deviyanti, P. A. D., Angendari, M. D., & Widiartini, N. K. (2025). Pengembangan Video Animasi Pola Dasar Sistem So-En Untuk Mata Kuliah Konstruksi Pola Busana. *Jurnal Bosaparis*, 16(2), 83–93.
- Dewi, P. G. C., Antara, P. A., & Paramita, M. V. A. (2024). Fantasy Gymnastics Learning Video Based on Fable Stories to Stimulate the Imagination of Early Childhood. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(3), 636–646. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v7i3.81122> Fantasy
- Elvira, E., Yoyoh Jubaedah, & Neni Rohaeni. 2025. Penerapan Learning By Doing Pada Praktik Making Bed Sebagai Kesiapan Menjadi Room Attendant di Industri Perhotelan. *Jurnal Pendidikan Dan Perhotelan (JPP)*, 5(1), 67–75. <https://doi.org/10.21009/JPPV5i107>
- Farida, M., Wahyuni, F., & Wibowo, S. 2025. Analisis Dinamika Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 9(1), 65. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v9i1.69393>
- Fitriana, D. A., Budhyani, I. D. A. M., & Angendari, M. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Panggung. *Jurnal Bosaparis*, 13(3), 131–138. <https://doi.org/http://10.0.93.79/jppkk.v13i3.53519>
- Gibran, A. M., Simatupang, T. D., Lapotulo, N., & Kurnia, O. 2024. Peran Housekeeping dalam Menciptakan Suasana Nyaman dan Aman di Planet Holiday Hotel & Residence Batam. *Open Journal Systems*, 19(5), 4521–4530.
- Hafizah, S. 2020. Penggunaan dan Pengembangan Video dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225–240.
- Khairun, N. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 2, 353–361.
- Melati, R., Budhyani, I. D. A. M., & Sudirtha, I. G. (2024). Pengembangan Video Tutorial Tata Rias Fantasi Pada Mahasiswa Konsentrasi Tata Kecantikan Di Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Bosaparis*, 15(3), 205–214.
- Misidawati, D. N., Nurdiana, R., Shofwani, S. A., & Hariyadi, A. 2021. Media Video untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Kuliah Managemen Pemasaran di Masa Pandemi Covid-19 pada Mahasiswa Prodi Ekonomi Syariah IAIN Pekalongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 382–388. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1018>
- Mubarok, H., Aliansyah, M. U., Maimunah, S., & Magfirotul. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Syntax Fusion : Jurnal Nasional Indonesia*, 1(7), 167–186. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>
- Nadya, A. M., Marniati, Russanti, I., & Indarti. 2023. Penerapa Media Video Pembelajaran pada Elemen Dasar Fashion Desain terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17857–17865.
- Nurhayati, N., Lasmawan, I. W., Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. (2022). Effectiveness of Animated Videos to Improve Science Process Skills And Creativity in Science Learning During COVID-19 Pandemic. *International journal of health sciences*, 6(2), 942–955. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6n2.8971>
- Prasertya, A. B., Bentri, A., Hidayati, A., & Rahmi, U. 2025. Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 260–268.
- Putri, T. C., Sugiarti, Y., & Suryadi, G. G. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Praktikum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edufortech*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/edufortech.v6i2.39292>
- Putu Ardian Pratama Putra, Istri Raka Marsiti, C., & Masdarini, L. 2025. Pengembangan Media Video Pembelajaran Chiffon Cake Motif Zebra Pada Mata Kuliah Pastry. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(1), 93–102. <https://doi.org/10.23887/jptkuniksha.v22i1.87287>
- Siregar, R. N. A., Shopia, Z., Rumaha, A., Rahimah, R., Suriansyah, A., & Rafianti, wahdah refia.

2025. Studi Literatur: Pemanfaatan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(4), 490–494.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan : Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan* (Sutopo, Ed.; 3rd ed., Vol. 1). Alfabeta.
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDIKIA: Jurnal Ilmu Sosial Bahasa dan Pendidikan*, 2(3). <https://doi.org/doi:10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Metode Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Utomo, F. T. S. 2023. Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Waruwu, M. 2024. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.