



*Variety of Learning Media for Vocational High School Students,  
Majoring in Hospitality Accommodation*

**Ragam Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan  
Jurusan Akomodasi Perhotelan**

**Elmanora<sup>1\*</sup>, Ridho Idham Anwar<sup>2</sup>, Prastiti Laras Nugraheni<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik,  
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

E-Mail: <sup>1</sup>elmanora@unj.ac.id, <sup>2</sup>ridhoidham96@gmail.com, <sup>3</sup>prastitilaras@unj.ac.id

*\*Corresponding Author: Elmanora*

**Abstract**

*This study aims to analyze the learning media used by Vocational High School Students, Majoring in Hospitality Accommodation. This research uses the literature study method by analyzing 30 scientific articles published from 2016-2022. The media analyzed were grouped into five groups: media for food and beverage subjects; front office; housekeeping; laundry; and sanitation, hygiene, and work safety. The analysis results show that students can use several learning media for subjects at SMK majoring in hospitality accommodation, such as media in the form of books, audiovisuals, videos, multimedia, and others. The results of research that various researchers have carried out found that the media can increase the motivation and learning outcomes of vocational students. Thus, teachers and students are expected to be able to choose the suitable media to be used in learning activities according to the characteristics and needs of students.*

*Keywords: Food And Beverage, Front Office, Housekeeping, Hygiene, Learning Media, Laundry, Work Safety*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media pembelajaran yang dapat digunakan siswa SMK Jurusan Akomodasi Perhotelan. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan cara menganalisis 30 artikel ilmiah yang diterbitkan sejak tahun 2016-2022. Media yang dianalisis dikelompokkan dalam lima kelompok, yaitu: media untuk mata pelajaran *food and beverage*, *front office*, *housekeeping*, *laundry*, serta sanitasi, higiene dan keselamatan kerja. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran di SMK jurusan akomodasi perhotelan, seperti media berbentuk buku, audio visual, video, multimedia, dan lain-lain. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh berbagai peneliti menemukan bahwa media tersebut dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK. Dengan demikian, guru dan siswa diharapkan dapat memilih media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Food And Beverage*, *Front Office*, *Housekeeping*, Hygiene, Keselamatan Kerja, *Laundry*

**1. PENDAHULUAN**

Sekolah merupakan pendidikan formal yang mengajarkan ilmu pengetahuan kepada generasi muda. Indonesia memiliki pendidikan formal mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, pada pasal 18 ayat tiga berbunyi: "Pendidikan menengah berbentuk Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lainnya sederajat [1].

SMK adalah bagian dari pendidikan formal untuk melatih keterampilan peserta didik. SMK merupakan tempat pendidikan formal yang bertujuan untuk menyiapkan tenaga kerja yang memiliki keterampilan dan juga untuk menyiapkan peserta didik melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi

sesuai dengan program kejuruan yang telah dijalani [2]. SMK memiliki banyak jurusan yang sesuai dengan peminatan peserta didik. Salah satu jurusan yang dipelajari di SMK adalah Jurusan Akomodasi Perhotelan. Siswa yang memilih jurusan akomodasi perhotelan mempelajari berbagai mata pelajaran, diantaranya adalah *front office, housekeeping, laundry, food and beverage*, dan sanitasi, higiene dan keselamatan kerja.

Setiap materi mata pelajaran yang disampaikan oleh pendidik memiliki banyak cara agar dapat dipahami oleh peserta didik. Salah satu cara menyampaikan materi kepada peserta didik yang baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Peran dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi pendidik agar memudahkan menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan peserta didik dapat memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh pendidik.

Peran media dalam proses pembelajaran dibutuhkan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari pendidik ke peserta didik dengan baik. Peran media berpengaruh dalam proses kegiatan pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai, mudah dipahami dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa [3]. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Media merupakan sarana pembelajaran dari pendidik dan peserta didik dan memiliki berbagai macam jenis media yang bisa digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar.

Banyak peneliti yang melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran yang ada di jurusan akomodasi perhotelan. Untuk siswa SMK, khususnya jurusan Akomodasi Perhotelan, media pembelajaran berperan sangat penting bagi siswa. Alasannya, media pembelajaran tersebut sangat membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan juga keterampilannya tentang materi yang ada di jurusan akomodasi perhotelan. Artikel ini bertujuan untuk mengklasifikasikan ragam media yang telah dikembangkan oleh berbagai peneliti berdasarkan mata pelajaran yang ada di SMK Jurusan Akomodasi Perhotelan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan juga siswa di SMK Jurusan Akomodasi Perhotelan terkait media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan selanjutnya.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan cara menganalisis artikel yang telah dipublikasikan pada jurnal ilmiah. Artikel yang dianalisis merupakan artikel yang dipublikasikan dari tahun 2016 sampai dengan tahun 2022. Pencarian artikel yang menjadi bahan analisis menggunakan mesin pencarian *Google Scholar*. Total artikel yang dianalisis berjumlah 30 artikel. Artikel yang dianalisis dikelompokkan dalam lima mata pelajaran, yaitu:

1. *Food and beverage*
2. *Front office*
3. *Housekeeping*
4. *Laundry*
5. Sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran *Food and Beverage*

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *Food and Beverage* adalah buku ajar. Pengembangan buku ajar dilakukan untuk mengatasi masalah di kelas. Siswa menjadi sangat bergantung pada materi yang disampaikan oleh guru melalui power point dan siswa juga mencatat materi yang disampaikan yang berakibat menyita waktu pembelajaran. Pengembangan media menggunakan model 4D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil uji validasi dan uji coba produk menunjukkan bahwa buku ajar yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik [10]. Buku ajar ini terdiri atas *cover*, belakang halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, dan komponen utama yang meliputi (1) petunjuk khusus, (2) diagram materi, (3) tujuan pembelajaran, (4) isi materi, (5) gambar/ilustrasi, (6) rangkuman, (7) soal latihan dan balikan serta dilengkapi juga dengan glosarium dan daftar rujukan. Buku ini dikembangkan berdasarkan tiga kompetensi dasar, yaitu (1) Ruang lingkup pelayanan makanan dan minuman, (2) Mengoperasikan peralatan layanan makanan dan minuman, dan (3) menyediakan layanan makanan dan minuman di restoran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *Food and Beverage* adalah video *table set up*. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran tata hidang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa setelah menggunakan video *table set up* sebagai media pembelajaran [11]. Video pembelajaran sangat membantu siswa dalam meniru, mengikuti, mencontoh dan memahami urutan Tindakan yang harus dikuasai.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *Food and Beverage* adalah blog. Ide pengembangan blog ini muncul karena siswa SMK menggunakan kurikulum 2013 yang mengharuskan siswa lebih banyak untuk belajar secara mandiri. Blog dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Berdasarkan hasil uji pada ahli media, ahli materi, serta uji coba pada siswa, baik itu kelompok kecil maupun besar diperoleh hasil bahwa blog yang dikembangkan sebagai media pembelajaran layak untuk digunakan [12]. Blog ini diharapkan dapat

membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *Food and Beverage* adalah video tutorial. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pelajaran, khususnya tentang *table manner*. Penggunaan metode ceramah dan juga penggunaan media yang tidak bergerak dinilai kurang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Adapun Langkah-langkah dalam pengembangan media adalah sebagai berikut: menentukan target penonton, menyusun anggaran, menentukan rencana produksi, membuat story board, memeriksa peralatan dan mengatur lokasi pengambilan gambar, pengambilan gambar, pengeditan gambar, audio dub, uji coba, dan burning. Video tutorial yang telah dikembangkan dapat digunakan di SMK khususnya pada topik *table manner* [13]. Video tutorial ini dapat menarik minat belajar siswa.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *Food and Beverage* adalah media video dan media gambar. Penelitian ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video dan media gambar pada materi *table set up*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video dan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *table set up* [14]. Jika dilakukan analisis perbedaan diperoleh hasil bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *Food and Beverage* adalah media audio visual dan media klipng. Penelitian ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual dan media klipng pada materi layanan makanan dan minuman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual dan media klipng dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi layanan makanan dan minuman [15]. Jika dilakukan analisis perbedaan hasil belajar, hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada hasil belajar siswa dengan menggunakan media klipng.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *Food and Beverage* adalah *e-module*. *E-module* ini dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa terkait mata pelajaran. *E-module* ini diharapkan dapat membantu untuk siswa belajar mandiri mengenai materi pembelajaran. *E-module* ini dikembangkan dengan metode 4D (*define, design, development, and dissemination*). *E-module* yang dikembangkan berisi teks, gambar, dan juga video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan valid, dapat dipraktekkan, dan efektif [16].

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *Food and Beverage* adalah video tutorial. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa mempelajari materi *Restaurant Mise En Place*. Video tutorial dipilih dengan pertimbangan bahwa video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa. Video juga sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis, dan dapat diulang atau dihentikan sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK [17]. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan oleh guru SMK untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi *restaurant mise en place*.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *Food and Beverage* adalah video tutorial. Video tutorial ini dikembangkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya tentang lipatan serben (*napkin folding*). Pengembangan media menggunakan tahapan pengembangan media Borg dan Gall. Hasil uji pada ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan [18]. Media ini dapat menarik minat siswa dan juga membantu siswa dalam belajar. Guru tetap berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai fasilitator.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *Food and Beverage* adalah media kartu bergambar. Media kartu bergambar adalah suatu media berisi gambar, dimana gambar tersebut dibuat sendiri atau mengambil gambar dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran. Penerapan kartu bergambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa [19]. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, penerapan media kartu bergambar juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *Food and Beverage* adalah buku ajar, video, blog, media gambar, media audio visual, media klipng, *e-module*, video tutorial, dan juga media kartu bergambar. Media-media tersebut dapat membantu guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dan juga hasil belajar siswa. Dengan demikian, ada banyak pilihan media yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajarkan mata pelajaran *food and beverage*. Guru harus mampu memilih media yang tepat sesuai dengan karakteristik dan juga kebutuhan siswa.

### **3.2 Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran *Front Office***

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *front office* adalah video pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK pada pembelajaran *Front Office*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video

---

pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa [20]. Dengan menggunakan video pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain peningkatan motivasi sosial, penggunaan video pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai yang diperoleh siswa setelah menggunakan video pembelajaran meningkat menjadi lebih baik.

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *front office* adalah I-Guest. I-Guest merupakan aplikasi untuk *visitor management system*. I-Guest membantu siswa dalam mempelajari cara menangani tamu dengan menggunakan aplikasi. Dengan bantuan I-Guest, pelayanan tamu menjadi lebih baik, karena tamu dapat memperoleh respon yang cepat [21]. Selain itu, aplikasi ini juga dapat memudahkan dalam menangani keluhan dari tamu. Dengan demikian, aplikasi ini sangat membantu untuk belajar mengenai cara mengoptimalkan pekerjaan sebagai resepsionist.

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *front office* adalah *video motion graphic*. Penelitian ini dilakukan karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi jika hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, pengembangan video motion graphic diperlukan. *Video motion graphic* merupakan video berbentuk animasi. Pengembangan media menggunakan model *planning, production, and evaluation (PPE)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *video motion graphic* layak digunakan untuk pembelajaran *Front Office*, khususnya pada materi reservasi hotel [22].

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *front office* adalah media game puzzle. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman belajar siswa SMK pada mata pelajaran *front office*. Media game puzzle digunakan bersamaan dengan penggunaan metode pembelajaran kooperatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game puzzle dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran *front office*, khususnya materi reservasi [23].

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *front office* adalah aplikasi edotel berbasis web. Aplikasi ini bisa dijalankan pada komputer *stand alone* maupun *online*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk praktikum siswa SMK mengenai perhotelan, khususnya praktek *front office* dan *housekeeping* [24]. Aplikasi ini sangat membantu mahasiswa dalam memperoleh informasi mengenai layanan pembelajaran, media diskusi bagi siswa dan guru, serta membantu siswa untuk praktikum pada mata pelajaran *front office* dan *housekeeping*.

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *front office* adalah media audio visual. Media audio visual ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar pada siswa SMK. Media audio visual ini digunakan bersamaan dengan penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran *front office*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan audio visual dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa SMK pada mata pelajaran *front office* [25].

Berdasarkan pemaparan tersebut, media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mata pelajaran *front office* adalah video pembelajaran, I-Guest, *video motion graphic*, media game puzzle, aplikasi edotel berbasis web, dan media audio visual. Media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa SMK, khususnya pada mata pelajaran *Front Office*. Selain itu, media tersebut juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3.3 Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran *Housekeeping*

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *housekeeping* adalah media proyeksi. Media ini dikembangkan untuk mengatasi masalah rendahnya penguasaan pengetahuan siswa SMK tentang *public area*. *Public Area Section* merupakan salah satu bagian dari Mata Pelajaran *Housekeeping* yang membahas mengenai klasifikasi area umum hotel, peralatan dan bahan pembersih area umum hotel, objek pengotor area umum, serta teknik pembersihan area umum hotel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik mengenai *public area* mengalami peningkatan setelah penggunaan media proyeksi dalam kegiatan pembelajaran [26].

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *housekeeping* adalah *e-learning English for housekeeping material*. Jenis materi yang cocok untuk mengajarkan Bahasa Inggris untuk tata graha meliputi topik: *escorting guest to the room, entering guest room, taking and delivering laundry, giving direction about surrounding, handling complaint, and preparing for a job interview*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-learning English for housekeeping material* dapat digunakan untuk mengajarkan materi tentang *housekeeping* [27].

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *housekeeping* adalah *Multimedia Interaktif Offline Bilingual*. Pengembangan media ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan di kelas. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami istilah asing pada materi *public area*. Selain itu, media yang biasa digunakan masih berupa buku teks. Pengembangan *Multimedia Interaktif Offline Bilingual* diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan kompetensi siswa terutama pada materi *public area*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Multimedia Interaktif Offline Bilingual* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran *housekeeping*, khususnya pada materi *public area* [28].

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *housekeeping* adalah *Android-based mobile learning*. Pengembangan media *Android-based mobile learning* dilakukan karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami istilah dalam mata pelajaran *housekeeping*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Android-based mobile learning* layak untuk digunakan dalam pembelajaran *housekeeping* [29]. Media ini memiliki keunggulan dapat diakses berulang-ulang dengan menggunakan *smartphone* sehingga media ini dapat digunakan siswa SMK untuk belajar mandiri mengenai istilah dalam mata pelajaran *housekeeping*.

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *housekeeping* adalah media presentasi. Pengembangan media ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran *housekeeping*. Latar belakang pengembangan media adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi *housekeeping*. Media presentasi ini digunakan berbarengan dengan penerapan model tutor teman sebaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media presentasi dalam model tutor sebaya dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran [30].

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *housekeeping* adalah SOLE (*Self Organized Learning Environments*) yang dikombinasikan dengan media video pembelajaran. Media ini dikembangkan sebagai alat bantu belajar untuk siswa SMK selama Pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan SOLE (*Self Organized Learning Environments*) berbantuan video pembelajaran [31]. Penggunaan media membuat siswa semakin aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *housekeeping* adalah media proyeksi, *e-learning English for housekeeping material*, *Multimedia Interaktif Offline Bilingual*, *Android-based mobile learning*, media presentasi, dan SOLE (*Self Organized Learning Environments*) yang dikombinasikan dengan media video pembelajaran. Media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

### **3.4 Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran *Laundry***

Ada dua media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk mata pelajaran *laundry*. Media pembelajaran pertama yang dikembangkan untuk mata pelajaran *laundry* adalah multimedia pembelajaran berbasis bilingual. Media ini dapat digunakan pada mata pelajaran *laundry* di SMK Jurusan Akomodasi Perhotelan, khususnya pada materi prosedur penanganan *guest laundry* [32]. Media ini dikembangkan untuk mengatasi masalah kesulitan siswa dalam menguasai istilah asing yang ada pada materi prosedur penanganan *guest laundry*. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa di dalam kelas untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menggunakan Bahasa Inggris. Media ini juga dapat digunakan sebagai latihan dan berulang. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) dan penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan. Karena belum sampai pada tahapan implementasi dan evaluasi, maka media ini dapat diuji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK Jurusan Akomodasi Perhotelan.

Media pembelajaran kedua yang dikembangkan untuk mata pelajaran *Laundry* adalah Animasi “Mang & Ming” [33]. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa SMK pada mata pelajaran *Laundry*. Animasi merupakan media yang menarik dan efektif digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan didukung dengan konsep 5M merdeka belajar yang terfokus pada pembelajaran yang berorientasi pada kondisi belajar siswa di masa pandemi covid-19. Hasil penelitian Tindakan kelas menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk belajar *laundry* mengalami peningkatan dengan penggunaan animasi “Mang & Ming”.

Berdasarkan pemaparan tersebut, media yang dapat digunakan untuk siswa SMK Jurusan Akomodasi Perhotelan adalah multimedia pembelajaran berbasis bilingual dan juga Animasi “Mang & Ming”. Media ini dapat digunakan oleh guru-guru dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran *Laundry*. Selain itu, penelitian pengembangan media untuk mata pelajaran *laundry* masih sedikit. Hal ini dapat menjadi ide penelitian untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran *Laundry*.

### **3.5 Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Sanitasi, *Hygiene*, dan Keselamatan Kerja**

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja adalah media pembelajaran berbantuan komputer. Komputer membantu guru menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan juga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer berhubungan signifikan dengan motivasi belajar pada siswa SMK pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja. Motivasi belajar siswa meningkat dengan penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer. Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer dan juga

motivasi belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sanitasi, hygiene, dan keselamatan kerja [34].

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja adalah animasi. Latar belakang penelitian ini adalah proses pembelajaran dalam mata pelajaran Sanitasi, Hygiene, dan Keselamatan Kerja masih ternilai monoton dan kurang menarik. Siswa terlihat kurang memperhatikan saat guru mengajar. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap, yaitu: tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (model), dan juga tahap *develop* (pengembangan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi layak untuk digunakan pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja [35].

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja adalah bahan ajar interaktif dengan web. Pengembangan media ini dilakukan karena adanya masalah dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Siswa merasa cepat bosan dan juga mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selama ini, media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan bahan ajar interaktif dengan web, khususnya pada materi personal hygiene. Metode yang digunakan untuk pengembangan media adalah model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Bahan ajar interaktif dengan web pada kompetensi dasar personal hygiene dalam kategori "Layak" digunakan sebagai bahan ajar materi personal hygiene di SMKN 2 Ponorogo [36].

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja adalah media audio visual. Pengembangan media ini dilakukan karena proses pembelajaran di kelas kurang kondusif. Hal ini terlihat dari siswa yang pindah-pindah tempat duduk, mengobrol, kurang memperhatikan materi, bersikap pasif dan juga kurang interaktif, serta cenderung jenuh dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Penerapan media audio visual sudah dilaksanakan dengan baik (tahap perencanaan), cukup baik (tahap pelaksanaan), dan cukup baik (tahap evaluasi) [37]. Dengan demikian, media audio visual layak untuk digunakan pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja.

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja adalah modul pembelajaran. Latar belakang dari pengembangan media ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menerapkan Kesehatan, Keselamatan Kerja (K3) dan *Hygiene* Sanitasi. Hasil belajar yang diperoleh siswa kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum. Masalah lainnya adalah kurangnya sumber belajar untuk siswa pada mata pelajaran Menerapkan Kesehatan, Keselamatan Kerja (K3) dan *Hygiene* Sanitasi. Dengan alasan itulah, modul pembelajaran dikembangkan. Prosedur pengembangan Four-D (4D) yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah modul pembelajaran untuk mata pelajaran Menerapkan Kesehatan, Keselamatan Kerja (K3) dan *Hygiene* Sanitasi yang valid untuk pembelajaran siswa [38]. Modul Pembelajaran Menerapkan Kesehatan, Keselamatan Kerja (K3) dan *Hygiene* Sanitasi ini valid untuk dimanfaatkan sebagai modul pembelajaran. Efektivitas penggunaan media masih perlu diuji lebih lanjut, terutama efektivitas terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja adalah Media Pembelajaran Berbasis Web. Latar belakang dari pengembangan media pembelajaran ini adalah kegiatan pembelajaran yang kurang efektif, terutama selama pembelajaran daring. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengembangan media menggunakan metode ADDIE yang terdiri atas lima tahapan pengembangan yaitu (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Pengembangan media yang dilakukan sampai pada tahap *development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web telah dikembangkan layak untuk digunakan berdasarkan hasil uji pada ahli media, hasil uji ahli materi, dan uji coba pada siswa [39].

Berdasarkan pemaparan tersebut, media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja adalah media pembelajaran berbantuan komputer, animasi, bahan ajar interaktif dengan web, modul pembelajaran, media audio visual, dan media pembelajaran berbasis web. Media tersebut dapat membantu guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian pengembangan media untuk mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja masih sedikit. Hal ini dapat menjadi ide penelitian untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Media memiliki peranan yang penting dalam kegiatan pembelajaran di SMK, khususnya Jurusan Akomodasi Perhotelan. Media sangat membantu siswa SMK Jurusan Akomodasi Perhotelan dalam belajar sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya. Banyak peneliti yang telah mengembangkan media yang dapat digunakan pada siswa SMK Jurusan Akomodasi Perhotelan. Media tersebut dikelompokkan dalam beberapa mata pelajaran, yaitu *front office, housekeeping, laundry, food and*

*beverage*, serta sanitasi, higiene dan keselamatan kerja. Adapun ragam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa SMK Jurusan Akomodasi Perhotelan adalah sebagai berikut:

1. buku ajar, video, blog, media gambar, media audio visual, media klipring, *e-module*, video tutorial, dan juga media kartu bergambar untuk mata pelajaran *food and beverage*
2. video pembelajaran, I-Guest, *video motion graphic*, media game puzzle, aplikasi edotel berbasis web, dan media audio visual untuk mata pelajaran *front office*
3. media proyeksi, *e-learning English for housekeeping material*, *Multimedia Interaktif Offline Bilingual*, *Android-based mobile learning*, media presentasi, dan SOLE (Self Organized Learning Environments) yang dikombinasikan dengan media video pembelajaran untuk mata pelajaran *Housekeeping*
4. multimedia pembelajaran berbasis bilingual dan juga Animasi “Mang & Ming” untuk mata pelajaran *Laundry*
5. media pembelajaran berbantuan komputer, animasi, bahan ajar interaktif dengan web, modul pembelajaran, media audio visual, dan media pembelajaran berbasis web untuk mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja

Ada banyak media yang dapat digunakan oleh guru SMK untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa SMK Jurusan Akomodasi Perhotelan. Analisis ragam media yang telah dilakukan diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk guru dalam memilih media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa masih sedikit penelitian pengembangan media untuk mata pelajaran laundry dan juga mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja. Hasil ini mengindikasikan bahwa penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran *laundry* dan juga mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja untuk siswa SMK.

#### REFERENSI

- [1] K. P. dan Kebudayaan, “Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003,” *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 39–45, 2017, doi: 10.24967/ekombis.v2i1.48.
- [2] D. T. Lestari and Supriyanto, “Pelaksanaan Program Teaching Factory Education Hotel (EDOTEL) Dalam Upaya Meningkatkan Pelayanan Prima (Studi Kasus Pada Program Keahlian Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo),” *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, vol. Vol 5 No 1, p. 7 Pages, 2017.
- [3] S. Sahari and Wahyudi, “A DARING Learning Innovation For Elementary School,” *Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING Untuk Siswa SD*, vol. 6, pp. 174–183, 2020.
- [4] D. Berangka, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke,” *Jurnal Jumpa Vol. VIII, No. 1, April 2020/ 30*, vol. VIII, no. 1, pp. 30–45, 2020.
- [5] G. S. Prayoga, “Rancangan Awal Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Untuk Mata Kuliah Hygiene , Sanitation And Safety Front Office,” *Jurnal Senapati*, vol. 5, no. 1, pp. 26–30, 2018.
- [6] M. D. Andini, N. Rohaeni, and M. P. Ningsih, “Peningkatan Penguasaan Pengetahuan Public Area Melalui Penggunaan Media Proyeksi Padapeserta Didik Di SMK Negeri 15 Bandung,” vol. II, no. 1, pp. 37–45, 2016.
- [7] Irwanto and W. Guswiani, “Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Front Office di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut,” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, vol. 10, no. 2, p. 77, 2019, doi: 10.21927/literasi.2019.10(2).77-91.
- [8] A. Zamzami, N. Rohaeni, and N. Rani, “Pembuatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Bilingual Pada Materi Prosedur Penanganan Guest Laundry Di Akomodasi Perhotelan,” *Pembuatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Bilingual Pada Materi Prosedur Penanganan Guest Laundry Di Akomodasi Perhotelan*, vol. 5, no. 1, pp. 38–47, 2019.
- [9] S. Hadi, H. K. Thahjono, and M. Palupi, *Systematic Review: Meta Sintesis Untuk Riset Perilaku Organisasional*. 2020.
- [10] Y. Astuti, A. Sonhadji, and A. Nyoto, “PENGEMBANGAN BUKU AJAR MATA PELAJARAN TATA HIDANG PAKET KEAHLIAN JASA BOGA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN,” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, vol. 1, no. 1, pp. 18–24, Jan. 2016, doi: 10.17977/JP.V1I1.6603.

- [11] A. Prihatiningtyas and P. Ekawatiningsih, "PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO TABLE SET UP UNTUK MENINGKATKAN PENCAPAIAN KOMPETENSI MATA PELAJARAN TATA HIDANG," *Journal of Culinary Education and Technology*, vol. 5, no. 6, Nov. 2016, doi: 10.21831/JCET.V5I6.5283.
- [12] M. Sekar Ayu and F. Rahmawati, "PENGEMBANGAN BLOG SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATA PELAJARAN TATA HIDANG KELAS XI SMK N 1 KALASAN," *Journal of Culinary Education and Technology*, vol. 6, no. 4, Oct. 2017, doi: 10.21831/JCET.V6I4.8293.
- [13] A. Setia Budi and S. Binarkaheni, "Pembuatan Video Tutorial Table Manner Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa SMK Negeri 3 Jember," *J-Dinamika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 22–26, Jun. 2017, doi: 10.25047/j-dinamika.v2i1.447.
- [14] H. Nurhabibah and M. Barus, "Perbedaan Penggunaan Media Video Dan Media Gambar Dalam Pembelajaran Table Set Up Terhadap Hasil Belajar Table Set Up SMK Negeri 3 Tebing Tinggi," *Garnish (Jurnal Pendidikan Tata Boga)*, vol. 3, no. 2, pp. 59–64, 2019, Accessed: Aug. 24, 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/garnish/article/view/26347>
- [15] N. Rohman and Saptariana, "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Audio Visual dengan Media Kliping pada Siswa SMK Ibu Kartini Semarang," *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, vol. 7, no. 2, pp. 88–92, Dec. 2019, doi: 10.15294/teknobuga.v7i2.20540.
- [16] L. F. Wati and A. Efi, "Design of E-Module Based on Discovery Learning in Basic Boga Students of Class X Tata Boga in SMK Negeri 1 Beringin," *JURNAL PENDIDIKAN TEKNOLOGI KEJURUAN*, vol. 4, no. 1, pp. 8–18, Jun. 2021, doi: 10.24036/JPTK.V4I1.17123.
- [17] R. Febriana and Y. Yulianti, "PENERAPAN VIDEO TUTORIAL RESTAURANT MISE EN PLACE UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA," *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. SNPPM2021P-257-SNPPM2021P-267, Dec. 2021, Accessed: Aug. 23, 2022. [Online]. Available: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/25618>
- [18] W. Hajj Ferrel *et al.*, "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL MATERI LIPATAN SERBET SMK PUTRA ANDA BINJAI," *Garnish (Jurnal Pendidikan Tata Boga)*, vol. 5, no. 2, Aug. 2021, Accessed: Aug. 24, 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/garnish/article/view/33112>
- [19] S. Musdalifah, L. T. Pangesthi, S. Sulandjari, and N. Purwidiani, "PENERAPAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK PROGRAM KEAHLIAN KULINER," *Jurnal Tata Boga*, vol. 10, no. 1, pp. 35–43, 2021, Accessed: Aug. 24, 2022. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/37806>
- [20] W. Guswiani *et al.*, "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*, vol. 3, no. 2, Sep. 2018, doi: 10.31980/TP.V3I2.416.
- [21] T. Martini, T. Tahyan, S. Pd, and M. Pd, "AKTIVITAS FRONT OFFICE DALAM MENERIMA TAMU DENGAN MENGGUNAKAN I-GUEST DI SMKN 11 BANDUNG," *Jurnal Komputer Bisnis*, vol. 13, no. 1, pp. 54–66, Jun. 2020, Accessed: Aug. 24, 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.lpkia.ac.id/index.php/jkb/article/view/262>
- [22] A. Nabila, N. Rohaeni, Y. Jubaedah, S. Fithriturrohmi Yusuf, and N. R. Rinekasari, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENANGANAN RESERVASI HOTEL BERBASIS VIDEO MOTION GRAPHIC DI SMK AKOMODASI PERHOTELAN," *Jurnal Pendidikan dan Perhotelan (JPP)*, vol. 1, no. 2, pp. 39–44, Nov. 2021, Accessed: Aug. 24, 2022. [Online]. Available: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpp/article/view/24116>
- [23] L. Suardani, "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Game Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kantor Depan (Reservasi)," *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 24–31, Mar. 2019, doi: 10.23887/JIPP.V3I1.17106.
- [24] A. G. Satria, "Sistem Aplikasi Edotel Berbasis Web Pada SMK Kridawisata Bandar Lampung," *Jurnal Teknologi Terkini*, vol. 2, no. 6, pp. 1–14, 2022, Accessed: Aug. 24, 2022. [Online]. Available: <http://teknologiterkini.org/index.php/terkini/article/view/191/173>
- [25] N. P. Melyawati, N. M. Suriani, and R. P. Ariani, "Penerapan Model Role Playing Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Front Office Di SMK Negeri 1 Kubu," *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, vol. 13, no. 2, pp. 101–111, Jul. 2022, doi: 10.23887/jppkk.v13i2.50548.
- [26] M. D. Andini, N. Rohaeni, and M. P. Ningsih, "Peningkatan Penguasaan Pengetahuan Public Area Melalui Penggunaan Media Proyeksi Padapeserta Didik Di SMK Negeri 15 Bandung," *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, vol. 2, no. 1, 2016, Accessed: Aug. 24, 2022. [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/view/4794>

- [27] N. Kurniadi, K. Putu, M. A. Nitiasih, D. Gede Batan, and M. A. English, "DEVELOPING E-LEARNING ENGLISH FOR HOUSEKEEPING MATERIAL FOR THE HOTEL ACCOMODATION DEPARTMENT STUDENTS OF GRADE ELEVEN AT SMKN 2 SINGARAJA".
- [28] M. Mubarakah, N. Rohaeni, and A. Ana, "Perancangan Multimedia Interaktif Offline Bilingual Untuk Penguasaan Istilah Asing Pada Materi Public Area Di Akomodasi Perhotelan," *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, Aug. 2018, Accessed: Aug. 24, 2022. [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/view/11954>
- [29] U. Hasanah, S. Doriza, and R. Rahmadhani, "The implication of Android-based mobile learning on housekeeping subject," *IOP Conf Ser Mater Sci Eng*, vol. 1098, no. 2, p. 022100, Mar. 2021, doi: 10.1088/1757-899X/1098/2/022100.
- [30] I. G. N. Wiragunawan, "Penerapan Model Tutor Sebaya Berbantuan Media Presentasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa," *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, vol. 2, no. 7, pp. 1016–1028, Jul. 2021, doi: 10.47387/JIRA.V2I7.188.
- [31] I. Gusti, N. Wiragunawan, S. Negeri, and K. Selatan, "PENERAPAN PEMBELAJARAN SOLE BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 1 KUTA SELATAN," *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, vol. 2, no. 2, pp. 232–240, Jul. 2022, doi: 10.51878/TEACHER.V2I2.1349.
- [32] A. Zamzami, N. Rohaeni, and N. R. Rinekasari, "Pembuatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Bilingual Pada Materi Prosedur Penanganan Guest Laundry Di Akomodasi Perhotelan," *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, vol. 5, no. 1, pp. 38–47, May 2019, Accessed: Aug. 23, 2022. [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/view/17577>
- [33] I. N. D. A. Ana, "Penggunaan Animasi 'Mang & Ming' Melalui Konsep 5M Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Laundry di SMK Negeri 1 Bebandem pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)," *LAMPUHYANG*, vol. 12, no. 1, pp. 107–121, Jan. 2021, Accessed: Aug. 23, 2022. [Online]. Available: <https://e-journal.stkip-amlapura.ac.id/index.php/jurnallampuhyang/article/view/255>
- [34] Qurotu Ainin, "Hubungan Antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar SHKK (Sanitasi Hygiene dan Keselamatan Kerja) (Studi Korelasi Pada Peserta Didik Kelas X Akomodasi Perhotelan di SMKN 1 Bojo)," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, May 01, 2016. <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/491#> (accessed Aug. 23, 2022).
- [35] S. Fatimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene, dan Keselamatan Kerja SMKN 1 Sewon," *Journal of Culinary Education and Technology*, vol. 7, no. 1, p. 1, Sep. 2018, doi: 10.21831/JCET.V7I1.11541.
- [36] A. Tyas Utami, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Kecelakaan Keselamatan Kerja," *Journal of Education Action Research*, vol. 3, no. 4, pp. 426–432, Nov. 2019, doi: 10.23887/JEAR.V3I4.22374.
- [37] A. P. Rizkia and A. Sekar Sari, "Representasi Penerapan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sanitasi, Higiene dan Kesehatan Keselamatan Kerja di SMK," *KELUARGA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, vol. 5, no. 1, pp. 155–159, Aug. 2019, doi: 10.30738/KELUARGA.V5I1.3821.
- [38] C. Andriani and Y. I. Sari, "Validitas Modul Pembelajaran Menerapkan Kesehatan Keselamatan Kerja dan Hygiene Sanitasi," *JTEV (Jurnal Teknik Elektrodan Vokasional)*, vol. 7, no. 1, pp. 86–91, 2021, Accessed: Aug. 23, 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/article/view/111978/104772>
- [39] R. I. Pane, A. Rahmi, E. Emilia, A. I. Anugerah, and D. Agustina, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Kesehatan Dan Keselamatan Kerja (K3) SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan," *Garnish (Jurnal Pendidikan Tata Boga)*, vol. 6, no. 1, pp. 51–61, 2022, Accessed: Aug. 23, 2022. [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/garnish/article/view/33100>