



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 300/UN48.11.1/KM/2025
Perihal : Surat Permohonan Data

Singaraja, 3 Pebruari 2025

Yth. Kepala SMK Negeri 1 Sukasada
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : Dewa Putu Darmawan
NIM : 2115011012
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan : Teknologi Industri
Data yang dibutuhkan : Falidasi Media Pembelajaran Adobe Flash di SMK Negeri 1 Sukasada
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran House Keeping dengan menggunakan Adobe Flash di SMK Negeri 1 Sukasada

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Made Windu Antara Kesiman
NIP 19821111200812100100

309



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
JURUSAN TEKNOLOGI INDUSTRI

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 25571 Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 70/UN48.11.6/KM/2025
 Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data

Singaraja, 3 Februari 2025

Yth. Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan
 Cq. Wakil Dekan 1
 Di Tempat

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa:

Nama	: Dewa Putu Darmawan
NIM	: 2115011012
Semester	: VIII
Program Studi	: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan	: Teknologi Industri
Fakultas	: Teknik dan Kejuruan
Tempat Pengambilan Data	: SMK N 1 Sukasada
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran House Keeping Dengan Menggunakan Adobe Flash Di SMK N 1 Sukasada
Data yang diperlukan	: Falidasi Media Pembelajaran Adobe Flash Di SMK N 1 Sukasada.

Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan data untuk **Tugas Akhir / Skripsi** mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknologi Industri



Ketut Udy Ariawan
 NIP 197901232010121001

Sekretaris Jurusan Teknologi Industri



Gede Widayana
 NIP 197301102006041002

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



**Balai
Sertifikasi
Elektronik**



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSrE



UJI VALIDITAS INSTRUMEN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Housekeeping dengan Menggunakan *Adobe Flash* di SMK Negeri 1 Sukasada

Penulis : Dewa Putu Darmawan

Pembimbing I : Dr. Luh Masdarini, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II : Dr. Dra. Risa Panti Ariani, M.Si.

A. DEFINISI OPERASIONAL KONSEP

Definisi konseptual adalah unsur penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik sesuatu masalah yang hendak diteliti. Berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan, dapat dikemukakan definisi konseptual dari masing-masing variabel, sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran di desain untuk membelajarkan siswa. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam hal ini, pembelajaran sebagai suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media sebagai bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan afektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Siti Zaenab, 2018) media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non-fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar antara guru dan murid, dapat berupa alat bantu fisik dan non-fisik yang tujuannya adalah untuk

penyampaian ilmu pengetahuan, sehingga murid lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar kepada murid.

2. Media *Adobe Flash*

Pengembangan media *adobe flash* sebagai salah satu media interaktif. Media *adobe flash* sebagai media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media pembelajaran interaktif dapat dikemas sedemikian rupa sehingga dapat membuat peserta didik mau mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut. Media pembelajaran interaktif dapat diisi banyak sekali materi teori, praktik, maupun benda asli dalam bentuk text maupun visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. *Adobe flash* dapat mengatasi kesulitan pada pembelajaran sistem syaraf *adobe flash* memiliki suatu kelebihan diantaranya yaitu, dapat membantu ilustrasi secara detail, animasi yang dibuat memerlukan animasi yang kecil. *Adobe flash* ialah salah satu media yang jenis aplikasi multimedia yang memudahkan pembelajaran bagi peserta didik. Dengan demikian, peserta didik bisa mudah menangkap suatu pembelajaran dengan baik dan terarah tidak hanya menggunkan suatu buku paket atau modul saja melainkan harus adanya suatu media yang dapat menarik minat peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Dalam aplikasi *adobe flash* sendiri nantinya peserta didik dapat menangkap atau menerima pembelajaran dengan mudah dan terarah. Dengan hal ini penggunaan suatu media berbasis *adobe flash* ini tidak hanya berupa seperti animasi gambar atau seperti ppt saja melainkan dimana dalam suatu peranan *adobe flash* ini sendiri berupa seperti animasi bergerak yang mana dalam sebuah materi pembelajaran dapat mudah terarah dalam proses pembelajaran berlangsung.

3. Pembelajaran *Housekeeping*

Pembelajaran *housekeeping* merupakan suatu pembelajaran yang mengarah pada sebuah departemen operasional di dalam sebuah hotel.

Housekeeping departement adalah bagian yang cukup vital dalam memberikan pelayanan kepada para tamu hotel, terutama yang menyangkut pelayanan kenyamanan dan kebersihan ruangan hotel. *Housekeeping departement* adalah salah satu departemen yang bertugas dan bertanggung jawab untuk menjaga kebersihan, kerapian, keindahan dan kenyamanan di seluruh area di hotel baik diluar gedung maupun di dalam gedung, termasuk kamar-kamar maupun ruangan-ruangan yang disewa para tamu, restoran,office,dan toilet.

B. DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL

Dalam konteks penelitian, definisi operasional variabel adalah uraian yang menjelaskan secara spesifik bagaimana variabel-variabel abstrak dalam studi akan diukur, diamati, dan dikonsepskan secara konkret. Uraian ini penting untuk memastikan bahwa setiap variabel yang diteliti memiliki kriteria yang jelas dan indikator yang terukur, sehingga penelitian dapat direplikasi atau dievaluasi kembali secara konsisten.

1. Media *Adobe Flash*

Media *Adobe flash* merupakan salah satu media berbasis aplikasi multimedia yang mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik. Teknologi multimedia dalam dunia pendidikan berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pengajaran dan pembelajaran. Kriteria media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas materi dalam penggunaan media *adobe flash*, yaitu sebagai berikut.

1) Kelayakan isi merujuk pada seberapa baik materi atau konten pembelajaran memenuhi standar dan kriteria tertentu untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif. Hal ini mencakup:

1. Kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran
2. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa
3. Kemudahan instruksi dan keaktualan materi
4. Kelengkapan Referensi

5. Keterbaharuan materi

2) Kebahasaan merujuk pada penggunaan bahasa yang efektif dan sesuai dalam proses penyampaian materi, komunikasi, dan interaksi di lingkungan pembelajaran. Unsur kebahasaan mencakup:

1. Keterbacaan
2. Kejelasan Informasi
3. Bahasa

3) Penyajian merujuk pada penjelasan materi yang disajikan seperti penyajian Gambar dan video jelas. Unsur penyajian terdiri atas:

1. Kejelasan uraian
2. Kemampuan penyajian
3. Kejelasan tujuan
4. Urutan penyajian
5. Interaktivitas
6. Kesesuaian cakupan isi materi
7. Kesesuaian alokasi waktu, gambar, dan video pembelajaran

Sementara itu, kriteria media *adobe flash* yang baik dilihat dari aspek media dan desain apabila terdapat

- 1) *Screen design* / tampilan(unsur visual, warna, teks, gambar, dan animasi). Desain layar mengacu pada desain grafis dan tata letak antarmuka pengguna pada layar.
- 2) Interaktif Siswa. Penggunaan *adobe flash* dapat meningkatkan interaksi pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik.
- 3) Terdapat Umpan Balik / *Feedback*. Untuk mengukur pemahaman peserta didik, maka diperlukannya adanya umpan balik yang disediakan dalam media pembelajaran.

Penggunaan *Adobe flash* dalam pembelajaran dinilai berdasarkan beberapa aspek utama, yaitu kesesuaian materi, kejelasan penyampaian, dan interaktivitas. Dari segi kesesuaian materi, media ini harus dapat

mendukung capaian pembelajaran serta memenuhi kebutuhan siswa. Materi yang disampaikan harus relevan dengan tujuan pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan menghubungkan informasi yang diberikan dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Selain itu, materi harus aktual dan diperbarui secara berkala agar tetap sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Instruksi yang disertakan dalam materi harus disusun dengan jelas dan sistematis agar mudah diikuti oleh peserta didik. Kejelasan penyampaian juga dipengaruhi oleh penggunaan bahasa yang efektif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Bahasa yang digunakan harus bebas dari kesalahan tata bahasa serta dapat mendukung komunikasi dan interaksi dalam proses pembelajaran. Selain itu, referensi yang digunakan dalam materi harus lengkap dan relevan agar siswa memiliki sumber tambahan untuk memperdalam pemahaman mereka.

Dari segi penyajian, tampilan visual yang digunakan dalam *Adobe flash* harus menarik dan sistematis. Penggunaan elemen desain seperti warna, teks, gambar, dan animasi harus dirancang dengan baik agar dapat membantu pemahaman siswa tanpa mengganggu fokus mereka. Selain itu, media pembelajaran yang efektif harus memiliki fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Interaktivitas dalam media *Adobe flash* dapat ditingkatkan dengan adanya fitur yang memungkinkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik, serta antar peserta didik. Salah satu aspek penting dalam media interaktif adalah adanya umpan balik atau feedback terhadap aktivitas siswa. Fitur ini dapat membantu siswa memahami kesalahan mereka dan memberikan arahan untuk perbaikan, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan berbagai aspek di atas, dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran dengan *Adobe flash* sangat bergantung pada keseimbangan antara aspek materi, desain, dan interaktivitas. Media yang dirancang dengan baik tidak hanya akan menarik perhatian siswa, tetapi

juga akan membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih efektif. Dengan demikian, *Adobe flash* dapat menjadi alat yang optimal dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan bermakna.

2. Pembelajaran *Housekeeping*

Pembelajaran *housekeeping* merupakan bagian departemen hotel yang bertanggungjawab atas semua kebersihan hotel. Salah satu materi yang diberikan dalam pembelajaran *housekeeping* adalah *cleaning equipment*. *Cleaning equipment* adalah peralatan yang digunakan dalam membersihkan area dalam maupun area luar hotel. Pada capaian pembelajaran 2.4 Peserta didik mampu memahami tentang *cleaning equipment* dan bahan pembersih. Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, peserta didik dapat mengetahui peralatan yang digunakan untuk melakukan pembersihan di area hotel.

1. Komponen Utama dalam Definisi Operasional

- a. Indikator: Menentukan aspek atau komponen konkret yang merepresentasikan variabel. Dalam penelitian ini, indikator *Adobe flash* dapat mencakup efektivitas dalam menyampaikan materi, kemudahan penggunaan oleh siswa, serta interaktivitasnya dalam proses pembelajaran. Sementara itu, indikator pengembangan media pembelajaran *housekeeping* dapat mencakup peningkatan pemahaman siswa, efisiensi waktu pembelajaran, dan daya tarik media pembelajaran.
- b. Alat Ukur: Menetapkan instrumen atau metode yang digunakan untuk mengukur indikator, seperti kuesioner, skala penilaian, atau pengukuran fisiologis. Dalam penelitian ini, alat ukur yang digunakan berupa angket pengembangan media *adobe flash* dalam media pembelajaran *housekeeping*.

2. Prosedur Pengukuran: Langkah-langkah pengumpulan data meliputi penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh guru mata pelajaran di

SMK dan dosen untuk menilai kelayakan serta kesesuaian media pembelajaran *adobe flash* yang digunakan.

Definisi operasional variabel merupakan elemen krusial dalam penyusunan skripsi karena membantu menjembatani antara konsep teoretis dan data empiris. Dengan menetapkan indikator, alat ukur, dan prosedur pengukuran secara jelas, peneliti tidak hanya meningkatkan akurasi pengumpulan data, tetapi juga mendukung transparansi dan replikabilitas penelitian. Uraian ini harus disesuaikan dengan konteks dan tujuan penelitian agar hasil yang diperoleh benar-benar merefleksikan fenomena yang hendak dikaji.

C. KISI – KISI INSTRUMEN

Kisi-Kisi Instrumen Pakar Isi Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No.Soa
1.	Kelayakan isi merujuk pada seberapa baik materi atau konten pembelajaran memenuhi standar dan kriteria tertentu untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif	Kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	1,2
		Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan materi	4,5
		Kelengkapan Referensi	6
		Keterbaharuan materi	7
2.	Kebahasaan merujuk pada penggunaan bahasa yang efektif dan sesuai dalam proses penyampaian materi, komunikasi, dan interaksi di lingkungan pembelajaran.	Keterbacaan	8
		Kejelasan Informasi	9
		Bahasa	10,11
3.	Penyajian merujuk pada penjelasan materi yang disajikan seperti penyajian Gambar dan video jelas.	Kejelasan uraian	12
		Kemampuan penyajian	13,14
		Kejelasan tujuan	15,16
		Urutan penyajian	17

		Interaktivitas	18
		Kesesuaian cakupan isi materi	19,20
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar, dan video pembelajaran	21

Kisi-kisi Instrumen Pakar Media dan Desain

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Soal
1.	Tampilan	Kesesuaian penggunaan teks dan Warna	1,2,3,4,5,6
		Grafis	7,8,9,10,11
2.	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	12,13,14
		Kelengkapan fitur	15,16
		Jenjang pendidikan pengguna	17
3.	Evaluasi	Kesesuaian soal	18,19



**LEMBAR PENILAIAN AHLI INSTUMEN
VALIDASI ISI MATERI**

Mata Pelajaran : Housekeeping
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Housekeeping dengan Menggunakan *Adobe Flash* di SMK Negeri 1 Sukasada
 Penulis : Dewa Putu Darmawan
 Hari/tanggal : Rabu, 26 Maret 2025
 Validator : Dr. Made Diah Angendari, S.Pd., M.Pd
 Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai penilaian anda.

No	PERNYATAAN	Penilaian		Ketengan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Kelayakan Isi				
1	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan capaian pembelajaran akhir fase per elemen yaitu pada akhir fase F, peserta didik mampu melaksanakan tugas menyediakan layanan housekeeping untuk tamu, membersihkan area (kamar) dan menggunakan peralatan pembersih.	✓		
2	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) yaitu 2.4 Peserta didik mampu memahami tentang jenis-jenis alat dan bahan pembersih 2.5 Peserta didik mampu menggunakan bahan dan alat pembersih dengan benar	✓		
3	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan indikator pembelajaran.	✓		

4	Kemudahan dalam memahami intruksi pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
6	Refrensi materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓		
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> yang digunakan dalam pembelajaran.	✓		
B. Kehasiswaan				
8	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
9	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.	✓		
C. Penyajian				
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
13	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> dalam menarik perhatian peserta didik saat ada guru.	✓		
14	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> dalam menarik perhatian peserta didik saat tidak ada guru.	✓		
15	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓		

16	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
17	Ketetapan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
18	Interaktivitas (stimulus dan respons siswa).	✓		
19	Kesesuaian cakupan materi dengan capaian pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
20	Kesesuaian cakupan materi dengan tujuan pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi.	✓		

Kesimpulan

Media pembelajaran *Adobe flash* ini dinyatakan :

1. Relevan digunakan tanpa revisi
2. Relevan digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Relevan digunakan

(mohon lingkari pada nomor yang sesuai pada kesimpulan)

Kritik dan saran :

Singaraja, 26 Maret 2025
Validator



Dr. Made Diah Angendari, S.Pd., M.Pd
NIP 197403162006042001

**LEMBAR PENILAIAN AHLI INSTRUMEN
VALIDASI MEDIA DAN DESAIN**

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Housekeeping
Menggunakan *Adobe flash* di SMK Negeri 1 Sukasada

Penulis : Dewa Putu Darmawan

Hari/tanggal : Rabu, 26 Maret 2025

Validator : Dr. Made Diah Angendari, S.Pd., M.Pd

Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai penilaian anda.

No	PERNYATAAN	Penilaian		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>Adobe flash</i>				
1	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.	✓		
2	Ketepatan penggunaan spasi judul dan sub judul.	✓		
3	Kerapian tampilan pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
4	Ketepatan pengetikan materi pada media <i>Adobe flash</i> , termasuk kejelasan dalam penyusunan kata dan penggunaan tanda baca yang sesuai agar mudah dipahami oleh peserta didik maupun guru.	✓		
5	Keserasian warna background dengan huruf.	✓		
6	Ketepatan penggunaan warna teks dalam media pembelajaran, mencakup kontras dengan latar belakang, keterbacaan oleh pengguna, serta kesesuaian dengan prinsip desain grafis agar tidak mengganggu pemahaman materi.	✓		
7	Kesesuaian penataan paragraf teks dalam media <i>Adobe flash</i> , baik dari segi struktur, keterbacaan, dan	✓		

	keteraturan alur informasi yang disampaikan agar materi lebih mudah dipahami.			
8	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
9	Kualitas gambar yang digunakan pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
10	Kualitas vidio yang digunakan pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
11	Petunjuk penggunaan media <i>adobe flash</i> sudah sesuai.	✓		
B. Interaktivitas				
12	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses materi pelajaran.	✓		
13	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses video pelajaran.	✓		
14	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses soal evaluasi.	✓		
15	Kemandirian dalam konten pembelajaran interaktif.	✓		
16	Adanya tombol interaktif yang bisa mengarahkan ke materi pembelajaran ataupun refrensi lainnya	✓		
17	Kesesuaian media pembelajaran dengan jenjang pendidikan SMK.	✓		
C. Evaluasi				
18	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran yaitu 2.4 Peserta didik mampu memahami tentang jenis-jenis alat dan bahan pembersih 2.5 Peserta didik mampu menggunakan bahan dan alat pembersih dengan benar.	✓		
19	Kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam evaluasi	✓		

pembelajaran berjumlah 20 butir soal.			
---------------------------------------	--	--	--

Kesimpulan

Media pembelajaran *Adobe flash* ini dinyatakan :

1. Relevan digunakan tanpa revisi
- ②. Relevan digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Relevan digunakan

(mohon lingkari pada nomor yang sesuai pada kesimpulan)

Kritik dan saran :

Singaraja, 26 Maret 2025
Validator



Dr. Made Diah Angendari, S.Pd., M.Pd
NIP 197403162006042001

LEMBAR PENILAIAN AHLI INSTUMEN

VALIDASI ISI MATERI

Mata Pelajaran : Housekeeping
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Housekeeping dengan Menggunakan *Adobe Flash* di SMK Negeri 1 Sukasada
 Penulis : Dewa Putu Darmawan
 Hari/tanggal : *Konnis, 10 April 2025*
 Validator : Ni Made Suriani, S.Pd.,M.Par.
 Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai penilaian anda.

No	PERNYATAAN	Penilaian		Ketengan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Kelayakan Isi				
1	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan capaian pembelajaran akhir fase per elemen yaitu pada akhir fase F, peserta didik mampu melaksanakan tugas menyediakan layanan housekeeping untuk tamu, membersihkan area (kamar) dan menggunakan peralatan pembersih.	✓		
2	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) yaitu 2.4 Peserta didik mampu memahami tentang jenis-jenis alat dan bahan pembersih 2.5 Peserta didik mampu menggunakan bahan dan alat pembersih dengan benar	✓		
3	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan indikator pembelajaran.	✓		

4	Kemudahan dalam memahami intruksi pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
6	Refrensi materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓		
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> yang digunakan dalam pembelajaran.	✓		
B. Kebahasaan				
8	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
9	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.	✓		
C. Penyajian				
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
13	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> dalam menarik perhatian peserta didik saat ada guru.	✓		
14	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> dalam menarik perhatian peserta didik saat tidak ada guru.	✓		
15	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓		

16	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
17	Ketetapan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .	✓		
18	Interaktivitas (stimulus dan respons siswa).	✓		
19	Kesesuaian cakupan materi dengan capaian pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
20	Kesesuaian cakupan materi dengan tujuan pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi.	✓		

Kesimpulan

Media pembelajaran *Adobe flash* ini dinyatakan :

1. Relevan digunakan tanpa revisi
- ② Relevan digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Relevan digunakan

(mohon lingkari pada nomor yang sesuai pada kesimpulan)

Kritik dan saran :

Singaraja, 10 April 2025
Validator



Ni Made Suriani, S.Pd.,M.Par.
NIP 197212072002122003

**LEMBAR PENILAIAN AHLI INSTUMEN
VALIDASI MEDIA DAN DESAIN**

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Housekeeping
Menggunakan *Adobe flash* di SMK Negeri 1 Sukasada

Penulis : Dewa Putu Darmawan

Hari/tanggal : Kamis, 10 April 2025

Validator : Ni Made Suriani, S.Pd.,M.Par.

Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai penilaian anda.

No	PERNYATAAN	Penilaian		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>Adobe flash</i>				
1	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.	✓		
2	Ketepatan penggunaan spasi judul dan sub judul.	✓		
3	Kerapian tampilan pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
4	Ketepatan pengetikan materi pada media <i>Adobe flash</i> , termasuk kejelasan dalam penyusunan kata dan penggunaan tanda baca yang sesuai agar mudah dipahami oleh peserta didik maupun guru.	✓		
5	Keserasian warna background dengan huruf.	✓		
6	Ketepatan penggunaan warna teks dalam media pembelajaran, mencakup kontras dengan latar belakang, keterbacaan oleh pengguna, serta kesesuaian dengan prinsip desain grafis agar tidak mengganggu pemahaman materi.	✓		
7	Kesesuaian penataan paragraf teks dalam media <i>Adobe flash</i> , baik dari segi struktur, keterbacaan, dan	✓		

	keteraturan alur informasi yang disampaikan agar materi lebih mudah dipahami.			
8	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
9	Kualitas gambar yang digunakan pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
10	Kualitas vidio yang digunakan pada media <i>adobe flash</i> .	✓		
11	Petunjuk penggunaan media <i>adobe flash</i> sudah sesuai.	✓		
B. Interaktivitas				
12	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses materi pelajaran.	✓		
13	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses video pelajaran.	✓		
14	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses soal evaluasi.	✓		
15	Kemandirian dalam konten pembelajaran interaktif.	✓		
16	Adanya tombol interaktif yang bisa mengarahkan ke materi pembelajaran ataupun refrensi lainnya	✓		
17	Kesesuaian media pembelajaran dengan jenjang pendidikan SMK.	✓		
C. Evaluasi				
18	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran yaitu 2.4 Peserta didik mampu memahami tentang jenis-jenis alat dan bahan pembersih 2.5 Peserta didik mampu menggunakan bahan dan alat pembersih dengan benar.	✓		
19	Kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam evaluasi	✓		

pembelajaran berjumlah 20 butir soal.			
---------------------------------------	--	--	--

Kesimpulan

Media pembelajaran *Adobe flash* ini dinyatakan

1. Relevan digunakan tanpa revisi
2. Relevan digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Relevan digunakan

(mohon lingkari pada nomor yang sesuai pada kesimpulan)

Kritik dan saran :

Singaraja, 10 April 2025
Validator



Ni Made Suriani, S.Pd, M.Par.
NIP 197212072002122003

INSTUMEN UJI AHLI PRODUK

ASPEK MATERI

Mata Pelajaran : Housekeeping
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Housekeeping dengan Menggunakan *Adobe Flash* di SMK Negeri 1 Sukasada
 Penulis : Dewa Putu Darmawan
 Hari tanggal : Selasa, 15/4/25
 Validator : Made Riki Ponea Kusvanda, S.Tr.Par.,M.Par.
 Penunjuk pengisian

> Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai penilaian anda.

No	BUTIR PERNYATAAN	SKOR					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
A. Kelayakan Isi							
1	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan capaian pembelajaran akhir fase per elemen yaitu pada akhir fase F. peserta didik mampu melaksanakan tugas menyediakan layanan housekeeping untuk tamu, membersihkan area (kamar) dan menggunakan peralatan pembersih.					✓	Materi sudah sesuai dan sudah mampu elaborasi dengan peralatan industri
2	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) yaitu 2.4 Peserta didik mampu memahami tentang jenis-jenis alat dan bahan pembersih 2.5 Peserta didik mampu menggunakan bahan dan alat pembersih dengan benar					✓	Sudah sesuai dengan ATP yg ditetapkan di SMK
3	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan indikator pembelajaran.					✓	Sudah sesuai dengan indikator pembelajaran

4	Kemudahan dalam memahami intruksi pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .				✓	Sudah ada instruksi pada percontok
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> .				✓	Sudah sesuai dengan materi faktual & platform online
6	Refrensi materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.				✓	Sudah sesuai dengan topik & lingkungan
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> yang digunakan dalam pembelajaran.				✓	Sudah sesuai dengan perkembangan di industri
B. Kebahasaan						
8	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .				✓	Bisa di Baca
9	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .				✓	Jelas
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> .				✓	Mudah dimengerti
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.				✓	Sudah sesuai
C. Penyajian						
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .				✓	Jelas, tapi v
13	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> dalam menarik perhatian peserta didik saat ada guru.				✓	Video sangat menarik dapat diputar tnp di mobile phone
14	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> dalam menarik perhatian peserta didik saat tidak ada guru.				✓	Bisa menarik perhatian
15	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.				✓	Sesuai

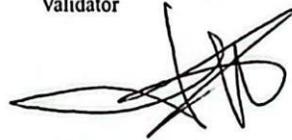
16	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓	Sesuai
17	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .					✓	Sudah sesuai
18	Interaktivitas (stimulus dan respons siswa).					✓	Sudah ada
19	Kesesuaian cakupan materi dengan capaian pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .					✓	Sudah mencakup Sub Materi yg dipilih
20	Kesesuaian cakupan materi dengan tujuan pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .					✓	Sudah sesuai
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi.					✓	sewa, namun perlu diperbaiki pada sistem di PC.

Keterangan

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Cukup setuju
4. Setuju
5. Sangat setuju

Catatan: Secara keseluruhan sudah sesuai dengan ATP namun pada Video perlu untuk di perbaiki agar mudah terbuka di PC.

Singaraja, 15/1/25
Validator



Made Riki Ponga Kusyanda, S.Tr.Par.,M.Par.
NIP 199410262020121015

INSTUMEN UJI AHLI PRODUK
ASPEK MATERI

Mata Pelajaran : Housekeeping
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Housekeeping dengan Menggunakan *Adobe Flash* di SMK Negeri 1 Sukasada
 Penulis : Dewa Putu Darmawan
 Hari/tanggal : Rabu, 16/4/2025
 Validator : Nyoman Sri Ayu Cahyani, S.Pd., M.Pd.
 Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai penilaian anda.

No	BUTIR PERNYATAAN	SKOR					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
A. Kelayakan Isi							
1	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan capaian pembelajaran akhir fase per elemen yaitu pada akhir fase F, peserta didik mampu melaksanakan tugas menyediakan layanan housekeeping untuk tamu, membersihkan area (kamar) dan menggunakan peralatan pembersih.					✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) yaitu 2.4 Peserta didik mampu memahami tentang jenis-jenis alat dan bahan pembersih 2.5 Peserta didik mampu menggunakan bahan dan alat pembersih dengan benar					✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media <i>adobe flash</i> dengan indikator pembelajaran.					✓	

4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .					✓
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> .					✓
6	Referensi materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.					✓
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> yang digunakan dalam pembelajaran.					✓
B. Kebahasaan						
8	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .					✓
9	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .					✓
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> .					✓
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.					✓
C. Penyajian						
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .					✓
13	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> dalam menarik perhatian peserta didik saat ada guru.					✓
14	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>adobe flash</i> dalam menarik perhatian peserta didik saat tidak ada guru.					✓
15	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.					✓

16	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓	
17	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran <i>adobe flash</i> .					✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons siswa).					✓	
19	Kesesuaian cakupan materi dengan capaian pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .				✓		
20	Kesesuaian cakupan materi dengan tujuan pembelajaran pada media <i>adobe flash</i> .				✓		
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi.				✓		

Keterangan

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Cukup setuju
4. Setuju
5. Sangat setuju

Singaraja, 16/4/25
Validator



Nyoman Sri Ayu Cahyani, S.Pd., M.Pd.
NIP 197212042006042011

INSTUMEN UJI AHLI PRODUK
ASPEK MEDIA DAN DESAIN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Housekeeping
Menggunakan *Adobe flash* di SMK Negeri 1 Sukasada

Penulis : Dewa Putu Darnawan

Hari/tanggal : Kamis, 17/04/25

Validator : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd

Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai penilaian anda.

No	BUTIR PERNYATAAN	SKOR					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>Adobe flash</i>							
1	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.					✓	
2	Ketepatan penggunaan spasi judul dan sub judul.					✓	
3	Kerapian tampilan pada media <i>adobe flash</i> .					✓	
4	Ketepatan penyetikan materi pada media <i>Adobe flash</i> , termasuk kejelasan dalam penyusunan kata dan penggunaan tanda baca yang sesuai agar mudah dipahami oleh peserta didik maupun guru.					✓	
5	Keserasian warna background dengan huruf.					✓	
6	Ketepatan penggunaan warna teks dalam media pembelajaran, mencakup kontras dengan latar belakang, keterbacaan oleh pengguna, serta kesesuaian dengan prinsip desain grafis agar tidak mengganggu pemahaman materi.					✓	
7	Kesesuaian penataan paragraf teks dalam media <i>Adobe flash</i> , baik dari segi struktur, keterbacaan, dan keteraturan alur informasi yang					✓	

	disampaikan agar materi lebih mudah dipahami.								
8	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media <i>adobe flash</i>							✓	
9	Kualitas gambar yang digunakan pada media <i>adobe flash</i> .							✓	
10	Kualitas vidio yang digunakan pada media <i>adobe flash</i> .							✓	
11	Petunjuk penggunaan media <i>adobe flash</i> sudah sesuai.							✓	
B. Interaktivitas									
12	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses materi pelajaran.							✓	
13	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses video pelajaran.							✓	
14	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses soal evaluasi.							✓	
15	Kemandirian dalam konten pembelajaran interaktif.						✓		
16	Adanya tombol interaktif yang bisa mengarahkan ke materi pembelajaran ataupun refrensi lainnya							✓	
17	Kesesuaian media pembelajaran dengan jenjang pendidikan SMK.							✓	
C. Evaluasi									
18	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran yaitu 2.4 Peserta didik mampu memahami tentang jenis-jenis alat dan bahan pembersih 2.5 Peserta didik mampu menggunakan bahan dan alat pembersih dengan benar.							✓	
19	Kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran berjumlah 20 butir soal.							✓	

Keterangan

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Cukup setuju
4. Setuju
5. Sangat setuju

Singaraja, 17 / 04 / 25
Validator

I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd
NIP 1995030220190310006

**INSTUMEN UJI AHLI PRODUK
ASPEK MEDIA DAN DESAIN**

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Housekeeping
Menggunakan *Adobe flash* di SMK Negeri 1 Sukasada

Penulis : Dewa Putu Darmawan

Hari/tanggal :

Validator : Dr. Made Diah Angendari, S.Pd., M.Pd

Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai penilaian anda.

No	BUTIR PERNYATAAN	SKOR					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>Adobe flash</i>							
1	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.					✓	
2	Ketepatan penggunaan spasi judul dan sub judul.				✓		
3	Kerapian tampilan pada media <i>adobe flash</i> .					✓	
4	Ketepatan pengetikan materi pada media <i>Adobe flash</i> , termasuk kejelasan dalam penyusunan kata dan penggunaan tanda baca yang sesuai agar mudah dipahami oleh peserta didik maupun guru.				✓		
5	Keserasian warna background dengan huruf.					✓	
6	Ketepatan penggunaan warna teks dalam media pembelajaran, mencakup kontras dengan latar belakang, keterbacaan oleh pengguna, serta kesesuaian dengan prinsip desain grafis agar tidak mengganggu pemahaman materi.					✓	
7	Kesesuaian penataan paragraf teks dalam media <i>Adobe flash</i> , baik dari segi struktur, keterbacaan, dan keteraturan alur informasi yang				✓		

	disampaikan agar materi lebih mudah dipahami.							
8	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media <i>adobe flash</i> .						✓	
9	Kualitas gambar yang digunakan pada media <i>adobe flash</i> .					✓		
10	Kualitas vidio yang digunakan pada media <i>adobe flash</i> .						✓	
11	Petunjuk penggunaan media <i>adobe flash</i> sudah sesuai.						✓	
B. Interaktivitas								
12	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses materi pelajaran.						✓	
13	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses video pelajaran.						✓	
14	Kemudahan pengoperasian konten media pembelajaran dalam mengakses soal evaluasi.						✓	
15	Kemandirian dalam konten pembelajaran interaktif.						✓	
16	Adanya tombol interaktif yang bisa mengarahkan ke materi pembelajaran ataupun refrensi lainnya						✓	
17	Kesesuaian media pembelajaran dengan jenjang pendidikan SMK.						✓	
C. Evaluasi								
18	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran yaitu 2.4 Peserta didik mampu memahami tentang jenis-jenis alat dan bahan pembersih 2.5 Peserta didik mampu menggunakan bahan dan alat pembersih dengan benar.						✓	
19	Kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran berjumlah 20 butir soal.						✓	

Keterangan

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Cukup setuju
4. Setuju
5. Sangat setuju

Singaraja, 25 April 2021
Validator



Dr. Made Diah Angendari, S.Pd., M.Pd
NIP 197403162006042001

158. CAPAIAN PEMBELAJARAN PERHOTELAN

A. Rasional

Perhotelan merupakan mata pelajaran yang berisi kompetensi perhotelan pada konsentrasi keahlian Perhotelan. Mata pelajaran Perhotelan mempelajari berbagai kompetensi pada *front office*, *housekeeping*, serta *food and beverages service*. Pada setiap kompetensi yang ada pada mata pelajaran Perhotelan berisi pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik. Kompetensi peserta didik konsentrasi keahlian Perhotelan, antara lain memiliki keterampilan melaksanakan tugas menyediakan layanan *Front Office* seperti layanan reservasi, layanan *porter*, layanan akomodasi *reception*, memberikan layanan melalui telepon, memberikan informasi yang dibutuhkan tamu. Kompetensi di bidang *housekeeping* seperti memiliki keterampilan untuk melaksanakan pembersihan *public area* secara benar, pembersihan dan penataan kamar, penanganan *laundry*, dan penyediaan rangkaian bunga. Kompetensi pelayanan makanan dan minuman terdiri dari menyiapkan dan menyajikan makanan dan minuman, menyediakan *room service*, kebersihan peralatan makan dan minum.

Mata pelajaran Perhotelan bermanfaat untuk: a) sarana pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan perkembangan teknologi dan dinamika layanan yang digunakan di industri perhotelan, b) memberikan pengalaman belajar peserta didik sesuai dengan persyaratan yang dituntut oleh dunia kerja, c) membangun dan menerapkan budaya dunia kerja bagi peserta didik, d) sebagai sarana kegiatan usaha bagi peserta didik, e) mengembangkan kreativitas dan inovasi bagi peserta didik, f) menyiapkan peserta didik untuk mendapatkan pengakuan dalam bentuk sertifikat kompetensi, dan g) menerapkan produktivitas/kinerja dari dunia kerja.

Perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan yang dicapai. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan berbagai model pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran *inquiry*, dan pembelajaran *discovery* serta *teaching factory* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mata pelajaran Perhotelan menyiapkan peserta

- 680 -

didik untuk memiliki sikap profesional, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik yang akan bekerja sebagai *hotelier*, melanjutkan sesuai keahliannya, dan/atau sebagai wirausaha sesuai bidangnya. Mata pelajaran ini mengembangkan profil pelajar Pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, bergotong royong, berkebinekaan global, bernalar kritis dan kreatif, serta memiliki budaya kerja yang baik.

B. Tujuan

Mata pelajaran Perhotelan bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan *softskills* dan *hardskills* yaitu kemampuan minimal berbahasa Inggris dan bahasa asing pilihan lainnya, pelayanan prima, menjaga kebersihan dan *hospitality* melalui proses pembelajaran:

1. menerapkan dan melakukan tugas operasional Kantor Depan Hotel (*Front Office*);
2. menerapkan dan melakukan tugas operasional Tata Graha dan Binatu (*Housekeeping and Laundry*); dan
3. menerapkan dan melakukan tugas operasional Pelayanan Makanan dan Minuman (*Food and Beverage Service*).

C. Karakteristik

Mata pelajaran Perhotelan merupakan jabaran dari kompetensi fungsional untuk menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki perilaku (*softskills*), pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang tepat dalam bidang perhotelan. Mata pelajaran perhotelan mengembangkan kemampuan peserta didik menerapkan cara melaksanakan layanan *Front Office*, *Housekeeping* dan *Laundry*, serta *Food and Beverage Service*, untuk menguatkan renjana (*passion*), visi (*vision*), imajinasi, dan kreativitas. Elemen yang terdapat pada mata pelajaran perhotelan dijelaskan pada tabel berikut.

Elemen	Deskripsi
<i>Front Office</i>	Meliputi konsep dan implementasi penanganan reservasi, penyediaan layanan porter, penyediaan layanan <i>reception</i> , pemrosesan transaksi keuangan, penjelasan fasilitas dan pelayanan hotel, serta penyajian informasi yang dibutuhkan tamu, dan komunikasi melalui telepon.
<i>Housekeeping</i> dan <i>Laundry</i>	Meliputi konsep dan implementasi penyediaan layanan <i>housekeeping</i> , pembersihan area publik hotel, dan penyiapan rangkaian bunga, pembersihan dan penataan kamar, penanganan fasilitas kehilangan dan penemuan barang tamu, penanganan linen, pakaian seragam karyawan dan pakaian tamu, pelaksanaan

- 681 -

	proses pencucian secara <i>laundry</i> , dan penyediaan layanan <i>laundry valet</i> .
<i>Food and Beverage Service</i>	Meliputi konsep penyediaan layanan makanan dan minuman, penyediaan <i>room service</i> , penerimaan dan penyimpanan persediaan barang.

D. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase F, peserta didik akan memiliki kompetensi keahlian yang dipilihnya sehingga menguatkan renjana (*passion*), visi (*vision*), imajinasi, dan kreativitas untuk mengikuti aktivitas pembelajaran. Selain itu pada akhir fase F, pada aspek *hard skills* peserta didik mampu mengidentifikasi dan mempraktikkan elemen-elemen kompetensi pada mata pelajaran Perhotelan sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
<i>Front Office</i>	Pada akhir fase F, peserta didik mampu melaksanakan tugas reservasi, menyediakan jasa <i>porter</i> , layanan akomodasi <i>reception</i> . Peserta didik mampu memproses transaksi keuangan, menjelaskan fasilitas dan pelayanan hotel, menyajikan informasi yang dibutuhkan tamu, dan melakukan komunikasi melalui telepon.
<i>Housekeeping dan Laundry</i>	Pada akhir fase F, peserta didik mampu melaksanakan tugas menyediakan layanan <i>housekeeping</i> untuk tamu, membersihkan lokasi/area dan peralatan, dan merangkai bunga sesuai pedoman dasar. Peserta didik mampu menyiapkan kamar untuk tamu, menangani kehilangan dan penemuan barang. Peserta didik mampu menangani <i>linen</i> , pakaian seragam karyawan dan tamu, melaksanakan proses <i>laundry</i> , dan layanan <i>laundry valet</i> .
<i>Food and Beverage Service</i>	Pada akhir fase F, peserta didik mampu melaksanakan tugas menyediakan layanan makanan dan minuman, menyediakan <i>room service</i> , menerima dan menyimpan persediaan barang.



ပိမ္မိန္ဒြာပိတၢ်ဗၢလိ
PEMERINTAH PROVINSI BALI

မိၢ်ကံၤပိၢ်ညိၣ်မိၢ်ကၢၤမိၢ်ပိၢ်ညိၣ်မိၢ်ကၢၤမိၢ်ပိၢ်ညိၣ်မိၢ်ကၢၤ
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
ၤမိၢ်ပိၢ်ညိၣ်မိၢ်ကၢၤမိၢ်ပိၢ်ညိၣ်မိၢ်ကၢၤမိၢ်ပိၢ်ညိၣ်မိၢ်ကၢၤ

SMK NEGERI 1 SUKASADA

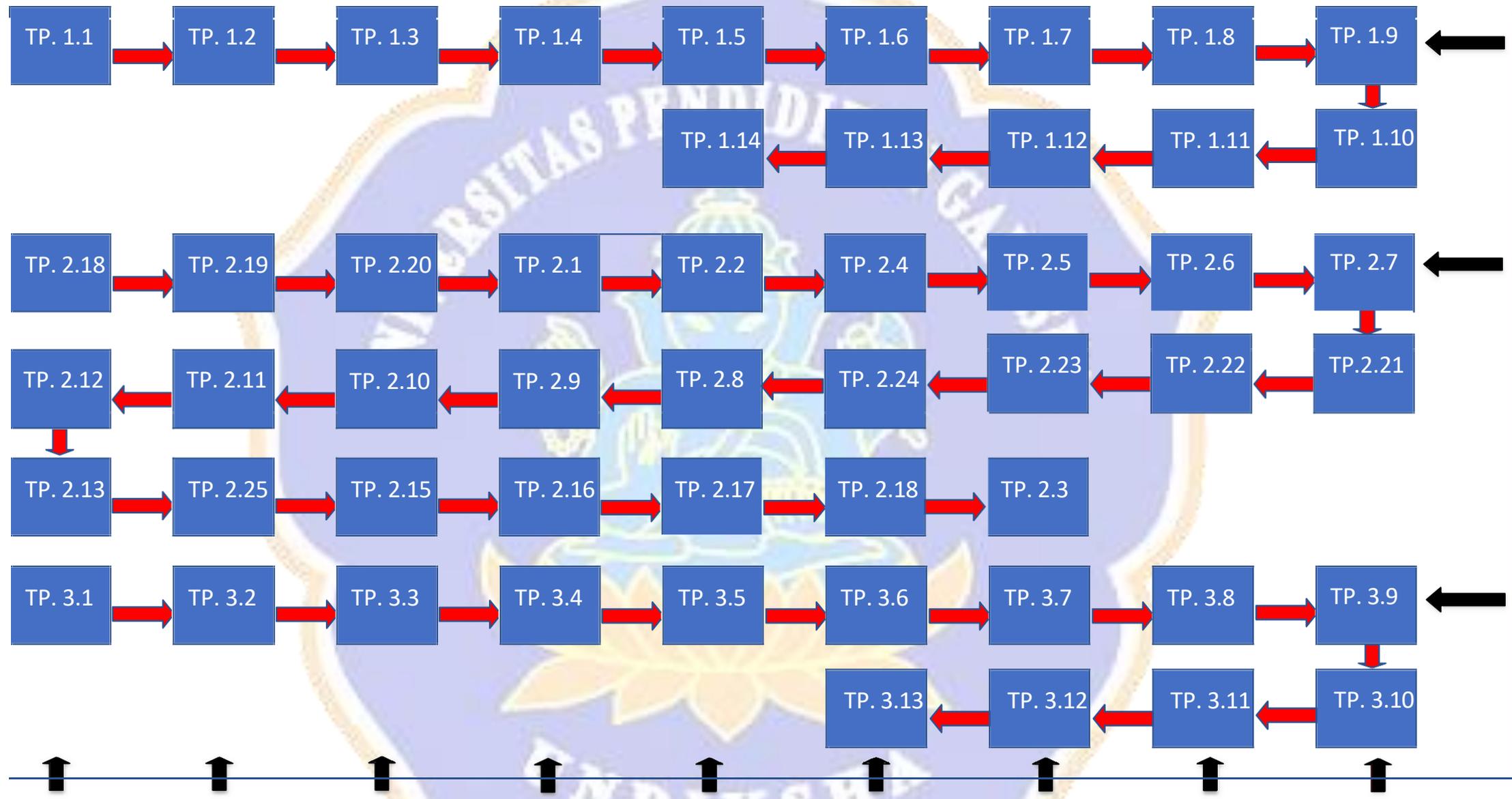
မိၢ်ပိၢ်ညိၣ်မိၢ်ကၢၤမိၢ်ပိၢ်ညိၣ်မိၢ်ကၢၤမိၢ်ပိၢ်ညိၣ်မိၢ်ကၢၤ (၀၃၆၂၀၃၀၃၀၃)
JALAN SRIKANDI, SAMBANGAN, SUKASADA (81161), TELEPON (0362) 26055
Website : www.smkn1sukasada.sch.id E-mail : smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id



ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN PROGRAM KEAHLIAN PERHOTELAN SMK NEGERI 1 SUKASADA

BIDANG KEAHLIAN	: PARIWISATA
KONSENTRASI	: PERHOTELAN
FASE	: F
NAMA PENYUSUN	: NYOMAN AYU SRI CAHAYANI
INSTANSI	: SMK NEGERI 1 SUKASADA





A
T
P

Capaian Pembelajaran : Pada akhir fase F, peserta didik akan memiliki kompetensi keahlian yang dipilihnya sehingga menguatkan renjana (passion), visi (vision), imajinasi, dan kreativitas untuk mengikuti aktivitas pembelajaran. Selain itu pada akhir fase F, pada aspek hard skills peserta didik mampu mengidentifikasi dan mempraktikkan elemen-elemen kompetensi pada mata pelajaran Perhotelan.

Jumlah Jam : 648

Elemen/Unit Kompetensi	Capaian akhir fase per elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	Jumlah Jam
<i>Housekeeping</i>	Pada akhir fase F, peserta didik mampu melaksanakan tugas	2.1 Peserta didik mampu Peserta didik mampu memahami tentang pengertian, tugas dan tanggungjawab, lingkup kerja housekeeping	2.18. Menangani linen, pakaian seragam karyawan dan tamu.	216 JP

<p>menyediakan layanan housekeeping untuk tamu, membersihkan lokasi/area dan peralatan, dan merangkai bunga sesuai pedoman dasar.</p>	<p>2.2 Peserta didik mampu Peserta didik mampu memahami tentang pengertian, tugas dan tanggungjawab, lingkup kerja housekeeping</p> <p>2.3 Peserta didik mampu mendeskripsikan tentang prosedur kerja di housekeeping</p> <p>2.4 Peserta didik mampu melaksanakan tugas menyediakan layanan housekeeping untuk tamu</p> <p>2.5 Peserta didik mampu memahami tentang ruang lingkup public area, jenis-jenis alat dan bahan pembersih</p> <p>2.6 Peserta didik mampu menggunakan bahan dan alat pembersih dengan benar</p> <p>2.7 Peserta didik mampu membersihkan area kering dan basah</p> <p>2.8 Peserta didik mampu menganalisis penyimpanan peralatan pembersihan dan bahan kimia</p> <p>2.9 Peserta didik mampu memahami pengertian, fungsi, manfaat, jenis-jenis, metode dan teknik merangkai bunga</p> <p>2.10 Peserta didik mampu merangkai bunga sesuai pedoman dasar</p> <p>2.11 Peserta didik mampu memahami <i>room section</i></p> <p>2.12 Peserta didik mampu melakukan penataan perlengkapan dan <i>trolley</i></p> <p>2.13 Peserta didik mampu menerapkan perhitungan room linen dan amenities</p> <p>2.14 Peserta didik mampu melakukan akses ke</p>	<p>2.19. Memilih bahan pembersih (penghilang noda) laundry.</p> <p>2.20. Menggunakan jenis peralatan dan perlengkapan manual laundry.</p> <p>2.1 Memahami tentang pengertian, tugas dan tanggungjawab, lingkup kerja housekeeping.</p> <p>2.2 Mendeskripsikan tentang prosedur kerja di housekeeping</p> <p>2.4 Memahami tentang ruang lingkup public area, jenis-jenis alat dan bahan pembersih</p> <p>2.5 Menggunakan bahan dan alat pembersih dengan benar</p> <p>2.6 Membersihkan area kering dan basah</p> <p>2.7 Menganalisis penyimpanan peralatan pembersihan dan bahan kimia</p> <p>2.21. Menggunakan jenis peralatan dan perlengkapan makinal laundry</p> <p>2.22. Melaksanakan proses laundry.</p> <p>2.23. Melakukan pencucian dry</p>	
---	--	--	--

kamar untuk pelayanan

- 2.14 Peserta didik mampu melakukan penataan kamar tamu
- 2.15 Peserta didik mampu menjelaskan SOP penyiapan kamar untuk tamu
- 2.16 Peserta didik mampu memahami konsep kehilangan dan penemuan barang
- 2.17 Peserta didik mampu menangani kehilangan dan penemuan barang

- 2.24. Melakukan pengemasan dan penyimpanan.
- 2.8. Memahami pengertian, fungsi, manfaat, jenis-jenis, metode dan teknik merangkai bunga
- 2.9. Merangkai bunga sesuai pedoman dasar
- 2.10. Memahami room section
- 2.11. Melakukan penataan perlengkapan dan trolley
- 2.12. Menerapkan perhitungan room linen dan amenities
- 2.13. Melakukan akses ke kamar untuk pelayanan
- 2.25. Mampu melakukan layanan valet laundry.
- 2.14. Melakukan akses ke kamar untuk pelayanan
- 2.15. Peserta didik mampu melakukan penataan kamar tamu
- 2.16. Menjelaskan SOP penyiapan kamar untuk tamu
- 2.17. Memahami konsep

			kehilangan dan penemuan barang	
			2.18. Menangani kehilangan dan penemuan barang	



SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Housekeeping* dengan Menggunakan *Adobe Flash* Di SMK Negeri 1 Sukasada”** seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 24 Juni 2025
Yang memberi pernyataan,



Dewa Putu Darmawan
NIM 2115011012

RIWAYAT HIDUP



Dewa Putu Darmawam atau bisa dipanggil Bobo lahir di Panji pada tanggal 4 Agustus 2002. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Dewa Ketut Sulinggih dan Ibu Desak Made Suci Astuti. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis tinggal di Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. Penulis pertama kali menempuh pendidikan tepat pada umur 7 tahun di Sekolah Dasar (SD) di SD

Negeri 5 Panji dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 4 Singaraja dan lulus pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di SMK Negeri 1 Sukasada. Setelah itu, penulis melanjutkan ke Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) dan memilih jurusan Teknologi Industri di Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Pariwisata pada tahun 2021 sampai tahun 2025.