

Original Article

Pengembangan E-Modul Pada Mata Kuliah Laundry untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Penanganan Guest Laundry

Nadya Putri Maharani*, Vania Zulfa, Nurlaila Abdullah Mashabi
Universitas Negeri Jakarta

Abstrak: E-modul perlu dibuat karena pembelajaran berbasis digital memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, e-modul memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, video, dan interaktivitas, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa. Tujuan pengembangan mengembangkan produk e-modul “Penanganan *Guest Laundry*” adalah sebagai media pembelajaran yang layak untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami materi penanganan *guest laundry*. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Riset dan Pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada konsentrasi Akomodasi Perhotelan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta. Penelitian diawali dengan menganalisis kesenjangan yang terjadi pada proses pembelajaran Mata Kuliah *Laundry*. Selanjutnya tahap desain dengan membuat *storyboard*. Setelah itu pada tahap pengembangan merealisasikan e-modul yang sudah dirancang. Kemudian e-modul diuji validasi oleh tiga validator yaitu dua orang ahli materi dan satu orang ahli media serta diuji coba kepada mahasiswa untuk mengetahui tanggapan dan kelayakan e-modul. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E- Modul Penanganan *Guest Laundry* berhasil dikembangkan dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah *Laundry*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, E-Modul, Penanganan *Guest Laundry*

Corresponding author: Nadya Putri Maharani, E-mail: nadyaputrimaharani@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting di dalam kehidupan. Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang didapat (Fitri, 2021). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah sebuah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara aktif melalui proses pembelajaran. Melalui pendidikan, diharapkan peserta didik dapat memiliki kepribadian yang cerdas, berakhlak mulia, dan juga memiliki keterampilan untuk

dirinya sendiri ataupun untuk lingkungan masyarakat sekitarnya. Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sarana untuk peserta didik dapat mengembangkan potensi, akhlak, dan keterampilan melalui proses pembelajaran.

Kebijakan pendidikan tinggi di Indonesia didasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Pada pasal 5 ayat (1) menyatakan bahwa standar kompetensi lulusan mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang mencakup keterampilan umum dan keterampilan khusus. Sesuai dengan pasal tersebut, dikutip dari website resmi Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga terdapat CPL (Capaian Pembelajaran Lulusan), yaitu memiliki keterampilan teknis dan pengelolaan di bidang Front Office, Food and Beverage, Housekeeping, dan Laundry yang diharapkan mampu dikuasai oleh mahasiswa lulusan konsentrasi Akomodasi Perhotelan.

Untuk mencapai CPL tersebut dapat dilakukan dengan proses pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas mahasiswa secara keseluruhan, membuat mahasiswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan (Nofitasari, 2014). Proses pembelajaran dijalankan sesuai standar yang terdapat pada Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 pasal 10 ayat (1) dan (2) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran terdiri atas sifat interaktif dengan mengutamakan proses interaksi dua arah antara mahasiswa dan dosen.

Pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan terdapat Mata Kuliah Laundry. Dalam proses pembelajarannya, dosen mengajar dengan pedoman RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Setelah mengikuti proses pembelajaran Mata Kuliah Laundry dalam satu semester mahasiswa diharapkan untuk memiliki keterampilan yang sesuai dengan CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) yang dirumuskan dalam RPS. Kegiatan pembelajarannya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran.

Dalam Mata Kuliah Laundry terdapat pokok bahasan penanganan guest laundry. Berdasarkan RPS Mata Kuliah Laundry (Hamiyati, 2023), penulis mengamati pokok bahasan tentang penanganan guest laundry memiliki beberapa sub materi yang cukup banyak dan cukup kompleks. Diantaranya; menerima, mencatat serta mendokumentasikan permintaan khusus tamu hotel, prosedur penanganan dan identifikasi jenis objek pencucian tamu, tahapan pencatatan biaya dan penetapan biaya proses pencucian barang tamu, jenis layanan yang diberikan dan proses administrasi hasil pencucian, serta tindak lanjut layanan binatu untuk tamu hotel dan melakukan prosedur penanganan keluhan tamu atas objek pencucian. Di dalam RPS juga tertera proses pembelajarannya dilakukan dengan 4 cara, yaitu presentasi (penyajian) materi oleh dosen, penugasan, diskusi kelas, dan teleconferences.

Untuk menyajikan materi kepada mahasiswa secara interaktif, selain dengan menggunakan metode belajar yang sesuai juga harus didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan perhatian mahasiswa pada materi yang akan dipelajari. Selain itu dengan bantuan media pembelajaran minat dan motivasi mahasiswa dapat ditingkatkan, mahasiswa akan lebih konsentrasi dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga pada akhirnya pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan (Istiqlal, 2018).

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara dosen dan mahasiswa (Syahputra et al., 2024). Banyak penelitian yang menjelaskan manfaat media pembelajaran. Salah satunya berdasarkan penelitian yang dilakukan Istiqlal (2018) teridentifikasi bahwa setidaknya terdapat delapan manfaat media dalam proses pembelajaran, yaitu; penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan, proses belajar dan mengajar menjadi lebih menarik, proses belajar mahasiswa menjadi lebih interaktif, jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan, proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, sikap positif mahasiswa terhadap bahan

belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan, peran dosen dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Media pembelajaran yang ada saat ini telah mengalami serangkaian perkembangan. Sebelum adanya media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran, pendidik hanya mengandalkan komunikasi langsung. Kemudian pada tahun 1657 terbit sebuah buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah pertama yang ditulis oleh pendidik Ceko bernama Johan Amos Comenius (1592-1670). Sekitar tahun 1900-an media pembelajaran lebih dikenal dengan istilah alat bantu belajar, seperti papan tulis hitam, kapur, dan penggaris kayu. Media pembelajaran pada akhir tahun 1950 mulai dipengaruhi oleh penggunaan alat bantu visual berupa model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman nyata, sehingga dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran.

Media pembelajaran era 2000-an awal tentunya semakin canggih. Papan tulis hitam dan kapur sudah banyak ditinggalkan dan diganti dengan papan tulis putih (white board dan spidol). Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi juga sudah banyak dilakukan, seperti penggunaan handphone, komputer, serta melalui siaran televisi.

Kini perkembangan dan kebutuhan media pembelajaran lebih meningkat lagi kualitasnya. Banyak pendidik yang sudah menggunakan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran berbasis komputer yang memuat berbagai macam konten (Shoffa, dkk., 2021). Kontennya bisa berupa gambar, video, teks, grafik, animasi serta efek suara yang disertai menu/instruksi sebagai sarana untuk mendapatkan informasi (Rachmadtullah, dkk., 2018; Sesva et al., 2022; Syahputra et al., 2022). Multimedia interaktif yang digunakan contohnya modul elektronik (e-modul), Virtual Learning Environment (VLE), Augmented Reality (AR), video conference, jejaring sosial, blog/website (Syahputra, 2024).

Guest laundry sendiri merupakan salah satu bentuk pelayanan prima yang diberikan hotel kepada tamu yang datang dan menginap. Secara harfiah pelayanan prima atau excellent service berarti pelayanan terbaik atau sangat baik. Disebut sangat baik atau terbaik karena sesuai dengan standar pelayanan yang berlaku atau dimiliki instansi pemberi layanan (Mukarom & Laksana, 2018). Pada dasarnya yang dimaksud pelayanan prima adalah pelayanan yang baik dan memuaskan pelanggan atau masyarakat atau pemangku kepentingan lainnya; upaya memenuhi kebutuhan atau permintaan; menyiapkan, mengurus yang diperlukan secara prima, sehingga pelanggan mendapatkan sesuatu yang melebihi harapannya (Firmansyah & Syamsudin, 2016 dalam Maulyan, dkk., 2022).

Pelayanan tersebut merupakan tanggung jawab dari seksi laundry yang berada di hotel. Sebenarnya laundry di hotel sendiri ditujukan untuk menunjang kelancaran operasional hotel yaitu bertanggungjawab dalam menangani pencucian seluruh linen hotel dan seragam karyawan. Namun, disamping itu laundry di hotel juga sebagai bentuk pelayanan prima yang dapat memenuhi kebutuhan tamu, sebagai tambahan pendapatan, sebagai promosi hotel, serta memberikan citra yang baik bagi hotel dengan adanya pelayanan cuci dan setrika pakaian tamu atau biasa dikenal dengan istilah guest laundry (Novita, 2018).

Dalam menangani guest laundry cukup panjang prosesnya dan petugas yang terlibat cukup banyak. Diantaranya mulai dari order taker, valet, checker, marker, washerman, hingga front office cashier. Masing-masing petugas memiliki peran dan tanggung jawab yang besar. Prosedur penanganan guest laundry juga harus dilakukan sesuai dengan SOP (Standar Operasional Prosedur) yang ditetapkan oleh pihak hotel. Maka dari itu untuk memahami prosedur menangani guest laundry, selain dengan membaca materi mahasiswa juga perlu melakukan kegiatan praktik penanganan guest laundry.

Pada proses pembelajaran Mata Kuliah Laundry mahasiswa angkatan tahun 2016-2018 media pembelajaran yang digunakan berupa powerpoint. Kemudian pada mahasiswa angkatan tahun 2019 dan 2020 proses pembelajaran Mata Kuliah Laundry diintegrasikan dengan program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). MBKM adalah program yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan untuk bekal memasuki dunia kerja dengan belajar dan mengembangkan diri

melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan. Program MBKM tersebut mahasiswa jalankan bersamaan dengan pelaksanaan PKL (Praktik Kerja Lapangan). Sehingga harapannya mahasiswa dapat mempelajari ilmu terkait Mata Kuliah Laundry di hotel tempat mahasiswa PKL.

Namun kenyataannya terjadi beberapa ketimpangan yang perlu mendapatkan perhatian. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan melalui wawancara 11 mahasiswa dari konsentrasi Akomodasi Perhotelan angkatan 2019 dan 2020, pada saat mempelajari penanganan guest laundry di hotel 100% mahasiswa menemukan beberapa kendala, diantaranya; 7 mahasiswa menempati departemen yang berbeda dengan departemen laundry dan pekerjaan yang cukup padat, 3 mahasiswa merasa kesulitan untuk menentukan waktu yang sesuai dengan staff laundry untuk mempelajari guest laundry, 1 mahasiswa lainnya tidak mendapatkan kesempatan untuk praktik di bagian laundry. Kemudian 9 dari 11 mahasiswa mengalami beberapa masalah, diantaranya; 6 mahasiswa merasa bahwa pada saat mempelajari guest laundry kurang diberikan dan dijelaskan terkait formulir-formulir yang digunakan serta kurang dijelaskan prosedur penanganan guest laundry, 3 mahasiswa merasa kurang dijelaskan komunikasi saat menangani guest laundry. Dalam segi media pembelajaran untuk membantu mahasiswa memahami guest laundry, 1 mahasiswa diberikan media pembelajaran untuk mempelajari guest laundry, sementara 10 lainnya tidak. Hanya mendengarkan penjelasan dari staff laundry.

Di sisi lain, 100% mahasiswa mengalami kendala ketika mempelajari guest laundry dengan metode telekonferensi. Kendala tersebut diantaranya; 10 dari 11 mahasiswa merasa bahwa materi guest laundry yang dipaparkan pada media powerpoint kurang lengkap sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami penanganan guest laundry, 4 dari 11 mahasiswa merasa tidak terlibat dengan media pembelajaran yang digunakan, 6 dari 11 mahasiswa merasa powerpoint dirasa kurang menarik perhatian, 6 dari 11 mahasiswa mengalami benturan waktu dengan jam bekerja (PKL), 4 dari 11 mahasiswa ada yang terkendala sinyal yang kurang kuat untuk melaksanakan zoom meeting. Kemudian mahasiswa mengalami beberapa masalah dalam mempelajari guest laundry saat kuliah yaitu tidak mempraktikkan penanganan guest laundry pada saat perkuliahan dikarenakan keterbatasan waktu.

Kondisi atau ketimpangan tersebut dapat diminimalisir dengan pemberian suatu tindakan atau dengan melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dengan pemberian media pembelajaran yang tepat dalam menyajikan materi sehingga dapat membantu mahasiswa dalam memahami prosedur penanganan guest laundry dengan prosedur yang tepat, media pembelajaran yang dapat melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan stimulus keaktifan mahasiswa. Mahasiswa bukan saja hanya menjadi pendengar, tetapi mahasiswa mampu membangun atau mengkonstruksikan pengetahuannya melalui media pembelajaran tersebut sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna, baik dari segi kognitif yang mampu meningkatkan pemahaman dalam mengidentifikasi jenis objek pencucian tamu. Segi psikomotorik yang mampu menunjang kegiatan praktik prosedur penanganan guest laundry, pencatatan biaya, dan proses administrasi hasil pencucian. Serta segi afektif yang dapat menanamkan sikap yang diperlukan petugas laundry kepada mahasiswa.

Oleh karena itu, untuk mengatasi ketimpangan tersebut maka dilakukan analisis kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan maka solusinya adalah mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul yang berisi materi prosedur penanganan guest laundry secara lengkap serta pada proses pembelajarannya dilakukan praktik yang berpedoman pada e-modul. E-modul dipilih berdasarkan kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran yang berbentuk elektronik, bersifat audiovisual, dapat disertakan video, gambar, dan voice notes, serta dapat diakses secara mandiri kapan saja dan dimana saja.

Sebenarnya dalam proses pembelajaran prosedur penanganan guest laundry, dosen pengampu Mata Kuliah Laundry sudah memiliki kemampuan mengajar yang baik, tetapi kurang didukung dengan penyajian materi menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang

mahasiswa dalam menguasai prosedur penanganan guest laundry. Media yang sudah ada yaitu video pembelajaran powtoon penanganan guest laundry memiliki kelemahan yaitu membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar. Terdapat juga powerpoint namun materinya kurang lengkap. Selain itu pihak hotel juga sudah cukup baik dengan memberikan beberapa pengetahuan penanganan guest laundry, namun dikarenakan keterbatasan waktu pada saat PKL mengakibatkan pihak hotel banyak yang tidak mengajarkan praktik penanganan guest laundry. Sehingga pada proses pembelajaran nantinya diharapkan dapat melakukan kegiatan praktik yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami prosedur penanganan guest laundry dengan berpedoman pada e-modul yang akan dikembangkan.

Pengembangan e-modul ini dibuat menggunakan aplikasi flip pdf professional. Aplikasi flip pdf professional dapat menyertakan video, gambar, animasi sehingga proses pembelajaran tidak monoton tulisan saja (Seruni, dkk., 2019, diacu dalam Nisa, dkk., 2020). Aplikasi flip pdf professional dipilih dibandingkan aplikasi pembuatan e-modul lainnya karena aplikasi ini memiliki keunggulan, diantaranya; memungkinkan pengguna untuk menggabungkan beberapa PDF menjadi satu e-book, dapat menambahkan berbagai macam animative rich media ke dalam flipbook, seperti YouTube video, hyperlink, animative text, image gallery, dan audio file, dapat menghasilkan output digital magazine dalam berbagai format, seperti SWF/EXE/HTML/SCR/CD/DVD/MAC APP.

E-modul ini berisi materi dokumentasi permintaan khusus tamu hotel, prosedur penanganan dan jenis objek pencucian tamu, tahapan pencatatan biaya dan penetapan biaya pencucian barang tamu, jenis layanan yang diberikan dan proses administrasi hasil pencucian serta tindak lanjut layanan binatu untuk tamu hotel dan prosedur penanganan keluhan tamu atas objek pencucian sesuai dengan sub materi yang tertera pada RPS Mata Kuliah Laundry. Produk e-modul ini penting untuk dikembangkan, karena dapat membantu mahasiswa dalam memahami prosedur penanganan guest laundry secara lengkap sehingga pada saat pelaksanaan kegiatan PKL maupun bekerja di suatu hotel nantinya mahasiswa sudah siap menjadi petugas laundry.

Pada dasarnya e-modul merupakan modul yang berbentuk elektronik. E-modul adalah modul yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, sifatnya interaktif, memudahkan dan dapat menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana dan Mahayukti, 2013). E-modul dapat dijadikan media pembelajaran sebab memiliki kelebihan yaitu dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Wahyuni, dkk., 2020). Adapun kelebihan lain e-modul diantaranya; anggaran pembuatan ekonomis, efisien untuk dibawa, kuat serta tidak akan usang dimakan waktu, dan dapat dilengkapi dengan gambar, video, audio dan animasi (Sugihartini dan Jayanta, 2017, diacu dalam Nisa, dkk., 2020). Pembelajaran yang menggunakan e-modul akan mengarahkan mahasiswa untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri, karena e-modul mudah untuk diakses dan mudah dalam pengoperasiannya. Selain itu, jika alokasi waktu untuk mempelajari materi prosedur penanganan guest laundry secara keseluruhan pada Mata Kuliah Laundry dalam pembelajaran tatap muka sangat sedikit, maka e-modul ini cocok untuk dijadikan media pembelajaran secara mandiri oleh mahasiswa di luar jam pelajaran. Tentunya dalam penggunaan e-modul ini diperlukan beberapa perangkat penunjang seperti handphone, laptop, maupun komputer.

Penggunaan e-modul terbukti sudah berhasil diterapkan dalam beberapa pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Herawati dan Muhtadi (2018) mendapatkan hasil penggunaan e-modul sebagai sumber belajar efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam penguasaan materi Kimia kelas XI IPA semester genap pada materi asam basa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil tes yang dilakukan sebelum penggunaan (pretest) dan setelah penggunaan e-modul (posttest). Nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$, dimana hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara gain skor yang diperoleh siswa sebelum dan setelah menggunakan modul elektronik. Penelitian serupa juga

dilakukan oleh Rahmadhani, dkk. (2021) yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan e-modul memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan e-modul membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, siswa lebih antusias terlibat aktif sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna. Dari respon siswa menunjukkan hasil yang sangat baik pada kategori e-modul layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut berupa e-modul dengan bantuan aplikasi flip pdf professional yang layak untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan dalam mempelajari penanganan guest laundry.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah research and development (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian ini dilakukan sampai pada tahap *development* yaitu tahap pengembangan e-modul dan tahap validasi e-modul hingga e-modul dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pemilihan model pengembangan ADDIE dipilih dengan pertimbangan bahwa dalam model ini tersusun urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam memecahkan permasalahan kegiatan belajar yang terkait dengan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar. Sehingga dengan menggunakan metode dan model ini akan mendapatkan hasil yang maksimal berupa produk e-modul yang sudah divalidasi oleh para ahli.

Partisipasi

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari 2 orang ahli materi yaitu Dr. Hamiyati, M.Si dan Bapak Hari Supriadi, 1 orang ahli media yaitu ZE. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd., M.Pd. T, berprofesi sebagai dosen di Universitas Negeri Jakarta yang berkonsentrasi pada bidang Pendidikan Teknik Informatika & Komputer, dan mahasiswa Konsentrasi Akomodasi Perhotelan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta angkatan tahun 2019 dan tahun 2020 dengan jumlah total sebanyak 34 mahasiswa.

Materials and Apparatus

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner/angket. Instrumen angket digunakan untuk memvalidasi e-modul yang telah dikembangkan. Pengisian kuesioner ini akan melibatkan ahli media, ahli materi dan mahasiswa sebagai validator terhadap kelayakan dari pengembangan dan penggunaan e-modul. Berikut kisi-kisi angket validasi:

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Kelayakan Tampilan Desain Layar	1). Komposisi warna terhadap latar belakang	2
		2). Tata letak (<i>lay out</i>)	2
		3). Sinkronisasi antara ilustrasi grafis dengan visual dan verbal	1
		4). Kemenarikan desain	2
2.	Kelayakan Kemudahan Penggunaan	1). Sistematis penyajian	1
		2). Kemudahan pengoperasian	4
3.	Kelayakan Konsistensi	1). Konsistensi penggunaan kata, istilah, dan kalimat	1
		2). Konsistensi penggunaan bentuk font dan ukuran	1

		3). Konsistensi tata letak (<i>lay out</i>)	1
4.	Kelayakan Kemanfaatan	1). Pemberian motivasi	1
		2). Menarik fokus perhatian mahasiswa	1
		3). Kemudahan interaksi dengan modul	2
		4). Mempermudah kegiatan belajar mengajar	3
5.	Kelayakan Kegratikan	1). Penggunaan huruf	2
		2). Penggunaan ilustrasi	2
		3). Penggunaan warna	1
Jumlah			27

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Kurikulum	1). Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	1
		2). Kesesuaian materi dengan indikator keberhasilan	1
		3). Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		4). Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
2.	Materi	1). Keakuratan materi	1
		2). Kedalaman materi	1
		3). Materi yang disajikan menarik	1
		4). Kesesuaian materi dengan karakteristik mahasiswa	1
		5). Materi mudah dipahami	1
		6). Materi didukung oleh gambar dan audio yang sesuai	1
		7). Konsep-konsep yang disajikan secara logis dapat dipahami dengan jelas	1
3.	Bahasa	1). Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	1
		2). Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik mahasiswa	1
4.	Evaluasi	1). Proporsi soal latihan seimbang dengan materi yang diberikan	1
		2). Soal-soal yang diberikan mudah dipahami	1
		3). Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran	1
		4). Kesesuaian pertanyaan dengan capaian pembelajaran dan indikator keberhasilan	1

Prosedur

Produk yang dikembangkan peneliti akan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Namun terdapat pembatasan pada langkah penelitian model ADDIE yaitu peneliti akan

melakukan penelitian hanya sampai pada tahap development atau pengembangan. Berikut penjelasan langkah penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti:

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti menganalisis kesenjangan yang terdapat dalam proses pembelajaran Mata Kuliah *Laundry* pada mahasiswa angkatan tahun 2019 dan 2020 Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Akomodasi Perhotelan serta melakukan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berupa e-modul materi penanganan *guest laundry*.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan produk untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan produk e-modul ini berupa *storyboard* e-modul termasuk semua fitur yang akan tersedia dalam media e-modul.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti merealisasikan produk e-modul yang sudah dirancang. Selain itu, peneliti juga akan melakukan validasi terhadap e-modul yang sudah dibuat dengan bantuan ahli media dan ahli materi. Setelah e-modul divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian dilanjutkan dengan uji coba perorangan dan uji coba terbatas untuk menilai apakah produk e-modul layak dijadikan sebagai media pembelajaran.

Data Analisis

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil ulasan dari ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi e-modul yang dikembangkan.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk angka. Langkah untuk menganalisis angket validasi ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

- 1). Lembar angket validasi ahli materi dan ahli media dikumpulkan
- 2). Menghitung jumlah skor setiap aspek pada angket setiap subjek
- 3). Kemudian dianalisis untuk mencari nilai presentase dari jumlah skor setiap aspek
- 4). Didapat data berupa hasil presentase dari jumlah skor setiap aspek yang digunakan untuk menentukan kelayakan e-modul yang dikembangkan, kemudian data tersebut diinterpretasikan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Interpretasi Kualitas Media Pembelajaran

Nilai Presentase (%)	Nilai Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Tidak Layak

Sumber: Mahendri dkk. (2023)

Produk e-modul Penanganan Guest Laundry dapat dinyatakan layak jika pada setiap aspek penilaian validator memenuhi hasil persentase $\geq 61\%$ dengan kategori “Layak”. Oleh karena itu, e-modul yang dikembangkan dianggap layak digunakan apabila hasil presentase setiap aspek dari ahli materi dan ahli, diperoleh nilai 61%– 100% dengan kategori “Layak” hingga “Sangat Layak”. Selanjutnya langkah untuk menganalisis angket respon mahasiswa pada uji coba perorangan dan uji coba terbatas adalah sebagai berikut:

- 1) Angket respon mahasiswa yang dikumpulkan melalui google form kemudian didownload dengan format excel
- 2) Menghitung jumlah skor seluruh responden pada setiap aspek
- 3) Kemudian dianalisis untuk mencari nilai presentase dari jumlah skor setiap aspek

Hasil dan Pembahasan

Setelah produk e-modul berhasil dikembangkan selanjutnya dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, Hasil uji validasi ditentukan berdasarkan: (1) Ahli materi (Aspek Kurikulum, Aspek Materi, Aspek Bahasa, dan Aspek Evaluasi); (2) Ahli media (Aspek Kelayakan Tampilan Desain Layar, Aspek Kelayakan Kemudahan Penggunaan, Aspek Kelayakan Konsistensi, Aspek Kelayakan Kemanfaatan dan Aspek Kelayakan Kegrafikan). Hasil uji validasi tersebut akan menentukan kelayakan pada media pembelajaran e-modul yang telah dikembangkan. Uji validitas oleh ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan RPS Mata Kuliah *Laundry* pada e-modul yang dikembangkan. Berikut hasil validasi ahli materi menggunakan instrumen penelitian yang sudah dibuat:

Tabel 4 Rekapitulasi Penilaian Uji Validasi Ahli Materi 1 Pertama

Aspek	Nilai Presentase
Kurikulum	86,67%
Materi	80%
Bahasa	90%
Evaluasi	85%

Berdasarkan kategori kelayakan e-modul oleh Mahendri dkk. (2023), interpretasi kualitas media pembelajaran berdasarkan hasil presentase setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Interpretasi Kualitas Media Pembelajaran

Nilai Presentase (%)	Nilai Kategori
81%– 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% –60%	Cukup Layak
21% –40%	Kurang Layak
0% –20%	Tidak Layak

Sumber: Mahendri dkk. (2023)

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai presentase setiap aspek dari hasil uji validasi ahli materi 1 pertama dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 6 Interpretasi Penilaian Uji Validasi Ahli Materi 1 Pertama

Aspek	Nilai Presentase	Kategori
Kurikulum	86,67%	Sangat Layak
Materi	80%	Layak
Bahasa	90%	Sangat Layak
Evaluasi	85%	Sangat Layak

Hasil uji validasi ahli materi 1 pertama juga disimpulkan bahwa materi e-modul “layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dan saran”. Saran yang dianjurkan oleh ahli materi 1 adalah sebagai berikut; (1) Berikan penjelasan bahwa tidak semua hotel besar memiliki *laundry*, (2) Tambahkan penjelasan perbedaan antara *laundry* normal dan *dry cleaning*, (3) Tambahkan pembahasan proses pencucian pakaian gaun pesta, jas dengan *treatment* khusus (*dry cleaning*), (4) Berikan contoh agen *outside laundry*. Atas saran yang diberikan oleh ahli materi 1, kemudian peneliti melakukan revisi pada materi penanganan *guest laundry*. Semua saran dari ahli materi 1 peneliti ikuti, sehingga menghasilkan perubahan berupa penambahan beberapa pembahasan dalam e-modul seperti yang disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 7 Hasil Revisi Materi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tidak ada penjelasan mengenai kepemilikan <i>laundry</i> pada setiap hotel besar	Diberikan penjelasan bahwa tidak semua hotel besar memiliki <i>laundry</i> serta diberikan beberapa contoh hotel besar yang menggunakan jasa <i>outsourcing</i> untuk menangani <i>laundry</i> .
2.	Tidak ada pembahasan perbedaan antara <i>laundry</i> normal dan <i>dry cleaning</i>	Diberikan tabel perbedaan antara <i>laundry</i> normal dan <i>dry cleaning</i> dari segi tujuan, alat dan bahan yang digunakan, jenis pakaian, waktu pemrosesan, dan hasil akhir.
3.	Tidak ada pembahasan proses pencucian pakaian dengan <i>treatment</i> khusus (<i>dry cleaning</i>)	Diberikan pembahasan proses pencucian pakaian gaun pesta, jas dengan <i>treatment</i> khusus (<i>dry cleaning</i>) mulai dari alat dan bahan, prosedur proses dan kelebihannya.
4.	Tidak ada contoh agen <i>outside laundry</i>	Diberikan contoh agen <i>outside laundry</i> .
5.	Tidak menjelaskan proses menyetrika	Dijelaskan proses menyetrika pakaian secara umum.

Setelah melakukan revisi, maka materi divalidasi kembali oleh ahli materi. Berikut hasil uji validitas kedua oleh ahli materi 1:

Tabel 8 Rekapitulasi Penilaian Uji Validasi Ahli Materi 1 Kedua (Setelah Revisi)

Aspek	Nilai Presentase
Kurikulum	100%
Materi	97,14%
Bahasa	90%
Evaluasi	95%

Berdasarkan kategori kelayakan e-modul oleh Mahendri dkk. (2023), maka nilai presentase setiap aspek dari hasil uji validasi ahli materi 1 kedua dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 9 Interpretasi Penilaian Uji Validasi Ahli Materi 1 Kedua (Setelah Revisi)

Aspek	Nilai Presentase	Kategori
Kurikulum	100%	Sangat Layak
Materi	97,14%	Sangat Layak
Bahasa	90%	Sangat Layak
Evaluasi	95%	Sangat Layak

Hasil uji validasi ahli materi 1 kedua juga diperoleh kesimpulan “layak untuk diujicobakan”. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi materi, media pembelajaran e-modul “Penanganan *Guest Laundry*” ini layak digunakan untuk menunjang pemahaman pembelajaran. Selanjutnya dilakukan validasi materi oleh ahli materi 2. Berikut hasil uji validitas oleh ahli materi 2:

Tabel 10 Rekapitulasi Penilaian Uji Validasi Ahli Materi 2

Aspek	Nilai Presentase
Kurikulum	100%
Materi	97,14%
Bahasa	90%
Evaluasi	95%

Berdasarkan kategori kelayakan e-modul oleh Mahendri dkk. (2023), maka nilai presentase setiap aspek dari hasil uji validasi ahli materi 2 dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 11 Interpretasi Penilaian Uji Validasi Ahli Materi 2

Aspek	Nilai Presentase	Kategori
Kurikulum	100%	Sangat Layak
Materi	97,14%	Sangat Layak
Bahasa	90%	Sangat Layak
Evaluasi	95%	Sangat Layak

Hasil uji validasi ahli materi 2 juga diperoleh kesimpulan “layak untuk diujicobakan”. Pada uji validasi ahli materi 2 terdapat satu saran, yaitu perbaiki total *amount* pada materi contoh mengisi *laundry list*. Komentar dari ahli materi adalah bahwa materi ini sudah benar dan sesuai dengan standar *laundry hotel*. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi materi, media pembelajaran e-modul “Penanganan *Guest Laundry*” ini layak digunakan untuk menunjang pemahaman pembelajaran. Saran dari ahli materi 2 peneliti ikuti, sehingga menghasilkan perubahan berupa penambahan total *amount* dalam e-modul seperti yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 12 Hasil Revisi Materi

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Total <i>amount</i> pada contoh mengisi <i>laundry list</i> Rp71.400	Total <i>amount</i> pada contoh mengisi <i>laundry list</i> diperbaiki menjadi Rp130.400

Setelah uji validitas materi, dilanjutkan dengan validitas media. Uji validitas oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media e-modul yang dikembangkan. Berikut hasil validasi ahli media menggunakan instrumen penelitian yang sudah dibuat:

Tabel 13 Rekapitulasi Penilaian Uji Validasi Ahli Media Pertama

Aspek	Nilai Presentase
Kelayakan Desain Tampilan Layar	88,58%
Kelayakan Kemudahan Penggunaan	96%
Kelayakan Konsistensi	100%
Kelayakan Kemanfaatan	94,28%

Kelayakan Kegrafikan	88%
----------------------	-----

Berdasarkan kategori kelayakan e-modul oleh Mahendri dkk. (2023), maka nilai presentase setiap aspek dari hasil uji validasi ahli media pertama dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 14 Interpretasi Penilaian Uji Validasi Ahli Media Pertama

Aspek	Nilai Presentase	Kategori
Kelayakan Desain Tampilan Layar	88,58%	Sangat Layak
Kelayakan Kemudahan Penggunaan	96%	Sangat Layak
Kelayakan Konsistensi	100%	Sangat Layak
Kelayakan Kemanfaatan	94,28%	Sangat Layak
Kelayakan Kegrafikan	88%	Sangat Layak

Hasil uji validasi ahli media pertama juga disimpulkan bahwa media e-modul diperoleh kesimpulan “layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dan saran”. Pada uji validasi pertama oleh ahli media terdapat beberapa saran sebagai berikut; (1) Tambahkan *cover* belakang, (2) Tambahkan gambar pendukung materi, (3) Petunjuk penggunaan e-modul diletakkan di belakang *cover* depan, (4) *Margin* e-modul diperbesar sedikit ukurannya. Atas saran yang diberikan oleh ahli media, kemudian peneliti melakukan revisi pada media e-modul. Setelah melakukan revisi, maka media divalidasi kembali oleh ahli media. Berikut hasil uji validitas kedua oleh ahli media:

Tabel 15 Rekapitulasi Penilaian Uji Validasi Ahli Media Kedua (Setelah Revisi)

Aspek	Nilai Presentase
Kelayakan Desain Tampilan Layar	97,14%
Kelayakan Kemudahan Penggunaan	100%
Kelayakan Konsistensi	100%
Kelayakan Kemanfaatan	97,14%
Kelayakan Kegrafikan	96%

Berdasarkan kategori kelayakan e-modul oleh Mahendri dkk. (2023), maka nilai presentase setiap aspek dari hasil uji validasi ahli media pertama dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 16 Interpretasi Penilaian Uji Validasi Ahli Media Kedua (Setelah Revisi)

Aspek	Nilai Presentase	Kategori
Kelayakan Desain Tampilan Layar	97,14%	Sangat Layak
Kelayakan Kemudahan Penggunaan	100%	Sangat Layak
Kelayakan Konsistensi	100%	Sangat Layak
Kelayakan Kemanfaatan	97,14%	Sangat Layak
Kelayakan Kegrafikan	96%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media kedua diperoleh kesimpulan “layak untuk diujicobakan”. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi media, media pembelajaran e-modul “Penanganan *Guest Laundry*” ini layak digunakan untuk menunjang pembelajaran. Setelah peneliti memperoleh hasil validasi kelayakan dari ahli materi dan ahli media selanjutnya dilakukan uji coba kelayakan produk oleh responden yaitu mahasiswa menggunakan lembar instrumen penilaian yang telah disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang valid. Hasil uji coba perorangan (*one to one*) dan uji coba terbatas (*small group*) ditentukan berdasarkan: Aspek kelayakan penyajian materi, Aspek kelayakan bahasa, Aspek kelayakan pemanfaatan, dan Aspek kelayakan grafik. Hasil uji coba tersebut akan menentukan kelayakan pada media

...

pembelajaran e-modul Penanganan *Guest Laundry* yang telah dibuat. Tahap yang dilakukan dalam mengukur kelayakan produk yaitu sebagai berikut:

Penilaian uji coba perorangan atau *one to one* dilakukan kepada 3 orang mahasiswa yang terdiri dari 2 mahasiswa Akomodasi Perhotelan angkatan tahun 2019 dan 1 mahasiswa Akomodasi Perhotelan angkatan tahun 2020. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap kelayakan media e-modul yang dibuat. Hasil uji coba perorangan dengan memberikan kuesioner atau angket adalah sebagai berikut:

Tabel 17 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Perorangan

Aspek	Nilai Presentase
Kelayakan Penyajian Materi	99.33%
Kelayakan Bahasa	95%
Kelayakan Pemanfaatan	98.51%
Kelayakan Grafis	97.14%

Berdasarkan kategori kelayakan e-modul oleh Mahendri dkk. (2023), maka nilai presentase setiap aspek dari hasil uji coba perorangan dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 18 Interpretasi Penilaian Uji Coba Perorangan

Aspek	Nilai Presentase	Kategori
Kelayakan Penyajian Materi	99.33%	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa	95%	Sangat Layak
Kelayakan Pemanfaatan	98.51%	Sangat Layak
Kelayakan Grafis	97.14%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba perorangan diperoleh kesimpulan sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-modul “Penanganan *Guest Laundry*” ini layak diujicoba kepada kelompok kecil. Selanjutnya dilakukan ujicoba terbatas kepada responden yaitu mahasiswa Konsentrasi Akomodasi Perhotelan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta angkatan tahun 2020 sebanyak 31 mahasiswa. Hasil uji coba terbatas dengan memberikan kuesioner atau angket adalah sebagai berikut:

Tabel 19 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Terbatas

Aspek	Nilai Presentase
Kelayakan Penyajian Materi	86.25%
Kelayakan Bahasa	81.69%
Kelayakan Pemanfaatan	82.93%
Kelayakan Grafis	84.97%

Berdasarkan kategori kelayakan e-modul oleh Mahendri dkk. (2023), maka nilai presentase setiap aspek dari hasil uji coba terbatas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 20 Interpretasi Penilaian Uji Coba Terbatas

Aspek	Nilai Presentase	Kategori
Kelayakan Penyajian Materi	86.25%	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa	81.69%	Sangat Layak
Kelayakan Pemanfaatan	82.93%	Sangat Layak
Kelayakan Grafis	84.97%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba terbatas diperoleh kesimpulan “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-modul Penanganan *Guest Laundry* layak digunakan

sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman mahasiswa pada materi penanganan *guest laundry* dalam Mata Kuliah *Laundry*.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum dapat memperlancar proses interaksi antara dosen dan mahasiswa. Dengan menggunakan media pembelajaran juga hasil belajar dapat ditingkatkan dan dapat membantu dosen dan mahasiswa untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Pada proses pembelajaran Mata Kuliah *Laundry* mahasiswa angkatan tahun 2016-2018 media pembelajaran yang digunakan berupa *powerpoint*. Kemudian pada mahasiswa angkatan tahun 2019 dan 2020 proses pembelajaran Mata Kuliah *Laundry* diintegrasikan dengan program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka).

Materi penanganan *guest laundry* pada Mata Kuliah *Laundry* merupakan materi yang dipelajari oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Akomodasi Perhotelan angkatan tahun 2019 pada semester 116. Mata Kuliah *Laundry* yang diambil oleh mahasiswa saat semester 116 merupakan konversi dari kegiatan MBKM yang terselenggara bersamaan dengan kegiatan PKL. Sehingga pada proses pembelajarannya mahasiswa diharapkan dapat memperoleh ilmu *Laundry* di hotel tempat mahasiswamenjalankan PKL. Namun, pada kenyataannya saat PKL di hotel mahasiswa sulit memperoleh ilmu terkait *laundry*. Mahasiswa juga tidak mempraktikkan penanganan *guest laundry* karena waktu yang terbatas. Media pembelajaran yang ada pada saat proses kuliah berupa *powepoint* kurang menjelaskan penanganan *guest laundry* sehingga mahasiswa merasa tidak mudah dalam memahami penanganan *guest laundry*. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman penanganan *guest laundry* yang memiliki sifat praktis dan efektif serta dapat diakses secara mandiri.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk e-modul yang layak sebagai media pembelajaran untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami materi penanganan *guest laundry*. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Riset dan Pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan yang diadaptasi dari Tegeh, I Made, et.al (2014) yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada konsentrasi Akomodasi Perhotelan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta. Pada penelitian ini, peneliti mengambil data secara *online* dengan memanfaatkan *google form*.

Pada tahap *Analyze* (Analisis), peneliti melakukan obeservasi untuk menganalisis masalah atau kesenjangan yang terjadi pada proses pembelajaran penanganan *guest laundry* di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga konsentrasi Akomodasi Perhotelan. Didapatkan beberapa permasalahan yaitu pada saat mahasiswa mempelajari penanganan *guest laundry* di hotel terkendala dengan perbedaan jam kerja dengan staff *laundry* sehingga sulit saat menentukan jam belajar, perbedaan departemen yang ditempati mahasiswa dengan departemen *laundry* dan pekerjaan yang cukup padat, serta tidak mendapatkan kesempatan untuk praktik di bagian *laundry*. Mahasiswa juga merasa bahwa pada saat mempelajari *guest laundry* kurang diberikan dan dijelaskan terkait formulir-formulir yang digunakan serta kurang dijelaskan prosedur penanganan *guest laundry*, kurang dijelaskan komunikasi saat menangani *guest laundry*, serta tidak adanya media pembelajaran di hotel untuk mempelajari penanganan *guest laundry*.

Di sisi lain mahasiswa mengalami kendala ketika mempelajari *guest laundry* dengan metode telekonferensi. Kendala tersebut diantaranya; mahasiswa merasa bahwa materi *guest laundry* yang dipaparkan pada media *powerpoint* kurang lengkap sehingga mahasiswa

mangalami kesulitan dalam memahami penanganan *guest laundry*, mahasiswa merasa tidak terlibat dengan media pembelajaran yang digunakan, mahasiswa merasa powerpoint dirasa kurang menarik perhatian, mahasiswa mengalami benturan waktu dengan jam bekerja (PKL), mahasiswa ada yang terkendala sinyal yang kurang kuat untuk melaksanakan *zoom meeting*. Kemudian mahasiswa mengalami beberapa masalah dalam mempelajari *guest laundry* saat kuliah yaitu tidak mempraktikkan penanganan *guest laundry* pada saat perkuliahan dikarenakan keterbatasan waktu.

Kemudian peneliti mencari solusi dengan menganalisis kebutuhan mahasiswa yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi yang dialami mahasiswa, dimana mahasiswa memiliki waktu belajar yang berbeda-beda dikarenakan perbedaan waktu kerja masing-masing mahasiswa serta perbedaan aksesibilitas ilmu *laundry* di hotel tempat pelaksanaan PKL. Sehingga peneliti memutuskan untuk mengembangkan e-modul yang mana dengan e-modul tersebut mahasiswa dapat mengaksesnya untuk mempelajari materi penanganan *guest laundry* di mana saja dan kapan saja secara mandiri namun tetap di bawah arahan dan pengawasan oleh dosen pengampu Mata Kuliah *Laundry*. Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan mahasiswa merasa antusias dengan pengembangan e-modul penanganan *guest laundry*. Setelah menganalisis permasalahan yang terjadi dan kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran, selanjutnya peneliti melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada mahasiswa dan analisis materi yang sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu *Design* (Desain) dengan beberapa langkah, diantaranya merancang *flowchart* tahap penelitian, merancang *storyboard* desain e-modul, menyusun materi yang terdapat dalam e-modul, menyusun instrumen validasi, mengumpulkan bahan pendukung seperti gambar dan ilustrasi grafis yang berkaitan dengan *laundry*, audio pendukung materi yang terdiri dari 3 audio yaitu percakapan *order taker* dengan tamu saat *pick up guest laundry*, percakapan *valet* dengan tamu saat *pick up* dan *deliver guest laundry*, dibuat berupa teks yang diubah menjadi suara dengan bantuan aplikasi *ElevenLabs* serta memilih aplikasi yang akan digunakan dalam pembuatan e-modul yaitu *Flip Pdf Professional*. Tahap selanjutnya, yaitu tahap *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini peneliti merealisasikan produk e-modul yang sudah dirancang dengan menuangkan seluruh materi beserta rancangan desain gambar, ilustrasi grafis, warna, dan audio. Pembuatan e-modul ini menggunakan aplikasi *Flip Pdf Professional*.

Setelah media pembelajaran dikembangkan, selanjutnya media pembelajaran diuji validasi oleh tiga validator yaitu dua orang ahli materi dan satu orang ahli *media* serta diuji coba kepada mahasiswa untuk mengetahui tanggapan dan kelayakan media pembelajaran. Media pembelajaran e-modul yang dikembangkan ini oleh ahli materi pertama mendapatkan perolehan nilai sebesar 96,25% dengan kategori sangat layak, oleh ahli materi kedua mendapatkan perolehan nilai sebesar 96,25% dengan kategori sangat layak, serta oleh ahli media mendapatkan perolehan nilai sebesar 97,78% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, uji coba kelayakan media pembelajaran pada tahap uji coba perorangan yang dilakukan terhadap 3 orang mahasiswa memperoleh nilai sebesar 97,65% dengan kategori sangat layak dan pada tahap uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 31 orang mahasiswa memperoleh nilai sebesar 84,04% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-Modul Penanganan *Guest Laundry* berhasil dikembangkan dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah *Laundry*. Namun terdapat

faktor penghambat dan pendukung selama proses penelitian dan pengembangan produk yang dibuat, diantaranya:

1. Faktor penghambat: peneliti kesulitan dalam mendapatkan gambar yang akan disajikan pada e-modul terutama gambar contoh formulir *laundry*, beberapa gambar didapatkan ketika wawancara sedangkan untuk mencukupi gambar yang lain didapatkan dengan *browsing internet*; pada saat ujicoba perorangan terdapat seorang mahasiswa yang terkecoh dengan pernyataan negatif pada kuesioner sehingga harus mengulangi kembali mengisi kuesioner;
2. Faktor pendukung: para validator sangat menyambut baik peneliti dan bersedia untuk menjadi validator dengan menilai kelayakan e-modul yang dikembangkan; beberapa responden memberikan respon yang positif dan tertarik dengan adanya audio yang terdapat dalam e-modul.
 - a. Kelebihan Produk

Kelebihan media pembelajaran modul elektronik “Penanganan *Guest Laundry*” yang didapat saat melakukan ujicoba pada mahasiswa yaitu sebagai berikut:

 - 1). Materi pada media pembelajaran merupakan materi yang faktual telah divalidasi oleh ahli yaitu dosen pengampu Mata Kuliah *Laundry* dan *executive housekeeper* hotel
 - 2). Materi pada media pembelajaran sudah tepat sesuai dengan RPS Mata Kuliah *Laundry*
 - 3). Media pembelajaran dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi
 - 4). Media pembelajaran mudah dioperasikan baik oleh dosen maupun mahasiswa
 - 5). Dapat dioperasikan melalui *handphone* maupun *laptop*
 - 6). Media pembelajaran menarik minat belajar
 - 7). Media pembelajaran tidak terbatas oleh waktu sehingga dapat digunakan kapan saja
 - b. Kekurangan Produk

Kekurangan media pembelajaran modul elektronik yang didapat setelah melakukan ujicoba pada mahasiswa yaitu sebagai berikut:

 - 1) Tidak dilengkapi dengan video pembelajaran
 - 2) Memerlukan kuota untuk mengakses e-modul

Conclusions

Pengembangan media pembelajaran e-modul “*Penanganan Guest Laundry*” didasari atas permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran Mata Kuliah *Laundry*. Dalam mempelajari proses penanganan *guest laundry* diperlukan materi yang memuat penanganan *guest laundry* secara lengkap dan sesuai dengan standar hotel. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul “*Penanganan Guest Laundry*” dengan tujuan sebagai media pembelajaran yang layak untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami materi penanganan *guest laundry*.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran e-modul “*Penanganan Guest Laundry*” pada Mata Kuliah *Laundry* yang telah dilakukan dan ditinjau dari hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media serta uji perorangan (one to one) dan uji terbatas (small group) kepada mahasiswa memperoleh kategori sangat layak. Adapun hasil uji validasi oleh ahli materi pertama memperoleh nilai sebesar 96,25% dan oleh ahli materi kedua memperoleh nilai sebesar 96,25% uji validasi oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 97,78%. Selanjutnya uji coba kelayakan media pembelajaran pada uji coba perorangan memperoleh nilai sebesar 97,65% dan pada uji coba terbatas memperoleh nilai sebesar 84,04%. Dari hasil validasi dan uji coba kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat disimpulkan bahwa

pengembangan media pembelajaran e-modul “Penanganan *Guest Laundry*” layak digunakan untuk mendukung pemahaman mahasiswa terhadap penanganan guest laundry serta dapat dijadikan media pembelajaran mandiri yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Daftar Pustaka

- Aryawan, R., Sudatha, I. G., & Sukmana, A. I. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pedidikan Ganesha*, 6(2): 180-191.
- Batubara, H. H. & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1):33-46.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Chairunisa, E. D. & Zamhari, A. (2022). Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Panduan Pengembangan Modul Elektronik*.
- Fitri. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1):1617-1620.
- Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2):139- 144.
- Komikesari, H., Mutoharoh, M., Dewi, P. S., Utami, G. N., Anggraini, W., & Himmah, E. F. (2020). Development of E-Module using Flip Pdf Professional on Temperature and Heat Material. *Journal of Physics: Conference Series*, 1572(1): 1-10.
- Mahendri, R. P., Amanda, M., & Latifah, U. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook sebagai Media Pembelajaran Distance Learning. *J-HyTEL: Journal Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 1(1): 1-14.
- Novita, Y. 2018. *Housekeeping: Laundry*. Dumai: CV. Mifan Karya Sekawan.
- Nurmitasari, Khoiriyah, S., & Kayyis, R. (2023). Pengembangan E-Modul Matematika Bilingual Menggunakan Flip Pdf Corporate Untuk Mendukung Belajar Mandiri Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2):2547- 2560.
- Sejarah dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1): 84-96.
- Sesana, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Google Form Dalam Pelaksanaan Pat Berbasis Online Di Smkn 1 Tembuku. *Widyadewata: Jurnal Balai Diklat Keagamaan Denpasar*, 3, 1-11.
- Sesva, M., Syahputra, Y., & Erwinda, L. (2022). Predicting Social Media Addiction in Adolescent with Narcistic Variables: Predicting Social Media Addiction in Adolescent with Narcistic Variables. *Journal of Learning and ...*, 2(2), 13–20. <https://doi.org/10.46637/jlis.v2i2.19>
- Suarsana, I. M. & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2):264-275.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Syahputra, Y. (2024). *Model Konseling Keluarga dengan Pendekatan Experiential Family Therapy untuk Mengurangi Agresi Relasional*. Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/569003/model-konseling-keluarga-dengan-pendekatan-experiential-family-therapy-untuk-men>
- Syahputra, Y., Ifdil, I., Hafni, M., Solihatun, S., Oktara, T. W., & Erwinda, L. (2022). Narcissism and Social Media Addiction: Gender, Social Demographics, and Social Media Use.

- COUNS-EDU: The International Journal of Counseling and Education*, 7(2).
<https://doi.org/10.23916/0020220736310>
- Syahputra, Y., Solihatun, S., Hafni, M., Miswanto, M., Asbi, A., Fajri, N., Putri Karisma, S., Prasiska Rahmat, C., & Erwinda, L. (2024). Digital Dynamics: Investigating the Correlation between Social Media Addiction and Students' Relational Aggression. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 6(2).
<https://doi.org/10.51214/00202406843000>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*.
- Wahyuni, D., Sari, M., & Hurriyah. (2020). Efektifitas e-Modul Berbasis Problem Solving Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Bidang IPadan Pendidikan Ipa*, 6(2):180-189.