

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK
PEMBERSIHAN *HOUSEKEEPING* BERBASIS APLIKASI
SCRATCH PADA MATA PELAJARAN *HOUSEKEEPING* DI
SMK NEGERI 66 JAKARTA**



Intelligentia - Dignitas

**YASMIN INAYATI
1504620016**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pembersihan
Housekeeping Berbasis Aplikasi *Scratch* pada Mata
Pelajaran *Housekeeping* di SMK Negeri 66 Jakarta
Penyusun : Yasmin Inayati
NIM : 1504620016

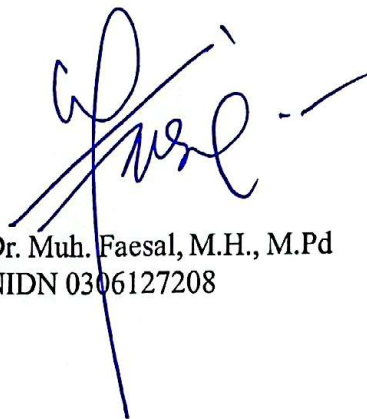
Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Mulyati, S.Pd., M.Si
NIP 197312242024212006



Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd
NIDN 0306127208

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora, S.Si., M.Si
NIP 199003082019032019

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pembersihan
Housekeeping Berbasis Aplikasi *Scratch* pada Mata Pelajaran
Housekeeping di SMK Negeri 66 Jakarta
Nama : Yasmin Inayati
NIM : 1504620016
Tanggal Ujian : 06 Januari 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Mulyati, S.Pd., M.Si
NIP 197312242024212006

Pembimbing II



Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd
NIDN 0306127208

Pengesahan Panitia Ujian Skripsi:

Ketua Penguji,



Prastiti Laras Nugraheni, M.Si
NIP 198907172023212066

Anggota Penguji I,



Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd
NIP 199310272019032030

Anggota Penguji II,



Elmanora, S.Si, M.Si
NIP 199003082019032019

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora, S.Si, M.Si
NIP 199003082019032019

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 06 Januari 2025
Yang membuat pernyataan



Yasmin Inayati
1504620016

Intelligentia - Dignitas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yasmin Inayati
NIM : 1504620016
Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Alamat email : yasmininayatizarwani@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pembersihan *Housekeeping* Berbasis Aplikasi *Scratch* pada Mata Pelajaran *Housekeeping* di SMK Negeri 66 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 17 februari 2025

Penulis

(Yasmin Inayati)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pembersihan *Housekeeping* Berbasis Aplikasi *Scratch* pada Mata Pelajaran *Housekeeping* di SMK Negeri 66 Jakarta”. Penulis menyadari bahwa penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga di Universitas Negeri Jakarta.

Selama proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini, izinkan penulis menyampaikan ucapan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si, Apt., M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
3. Elmanora, S.Si., M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta.
4. Mulyati, S.Pd., M.Si dan Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah sabar membimbing, meluangkan waktunya dan memberikan masukan serta pengarahan dengan baik sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dra. Nurlaila Abdullah Mashabi, M.Kes dan Jaka Marsita, S.Hum., M.Par selaku Ketua Penguji dan Dosen Penguji pada Seminar Proposal yang telah memberikan saran dan masukan untuk penelitian penulis.
6. Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd selaku validator instrumen yang telah memberikan bantuan dan masukan dalam menyusun butir-butir instrumen penelitian penulis.
7. Aditya Maulana, S.Tr.Par selaku ahli materi yang telah memberikan bantuan dan masukan dalam menilai materi yang sesuai dan tepat untuk digunakan dalam penelitian penulis.
8. Murien Nugraheni, S.T., M.Cs selaku ahli media yang telah memberikan bantuan dan saran dalam menilai desain media pembelajaran untuk penelitian penulis.
9. Prastiti Laras Nugraheni, M.Si selaku Ketua Penguji pada Sidang Skripsi yang telah memberikan saran dan masukan untuk penelitian penulis.
10. Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd dan Elmanora, S.Si., M.Si selaku Dosen Penguji I dan Dosen Penguji II pada Sidang Skripsi yang telah memberikan saran dan masukan untuk penelitian penulis.
11. Seluruh dosen di Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, khususnya Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan pengalaman yang tidak terlupakan kepada penulis.
12. Abdul Malik, M.Pd dan Eko Gusti Priambodo, S.Pd selaku staff Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga yang telah memberikan bantuan dalam administrasi dan mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian.
13. Kepala SMK Negeri 66 Jakarta, kepala program studi perhotelan, para guru-guru SMK Negeri 66 Jakarta khususnya guru-guru dari perhotelan, serta peserta didik kelas XI Perhotelan di SMK Negeri 66 Jakarta atas waktu yang

telah disediakan, bantuan, dan dukungan yang diberikan selama proses penelitian di sekolah ini.

14. Kedua orang tua penulis, Zarwani dan Isna Purwanti yang telah memberikan ketenangan, membesarkan, merawat, mendidik, memberikan doa, dukungan, serta kasih sayang kepada penulis. Serta kedua kakak dan tiga adik penulis Nabila, Rafika, Muthia Maulida, Muhammad Fajar, dan Amira yang selalu mendukung, mendoakan dan memotivasi untuk selalu semangat. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual hingga terselesaikannya skripsi ini.
15. Kakek dan nenek penulis, Abdul Somad dan Marwati yang telah memberikan semangat, doa, kasih sayang, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
16. Teman-teman se-payungan penulis, Nayla, Wahidah, dan Tiara yang selalu memberikan semangat, mendukung, menemani, memberikan motivasi, doa serta masukan-masukan yang besar dalam penyusunan skripsi ini.
17. Teman-teman terdekat penulis, Aga, Ojo, Karin, Abil, Kirey, Fira, Ica, Tuti, dan Chelsy yang sudah memberikan semangat, dukungan, serta doa dalam penyusunan skripsi ini.
18. Seluruh pihak yang terkait yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, namun tidak mengurangi rasa hormat dan cinta serta terima kasih banyak atas segala bantuan, semangat, dan doa yang telah diberikan selama ini.

Akhir kata, semoga Tuhan yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya dan membalas semua amal kebaikan. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu mohon maaf atas segala kesalahan serta kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis sangat menghargai setiap saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 06 Januari 2025



Yasmin Inayati
1504620016

Intelligentia - Dignitas

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK PEMBERSIHAN
HOUSEKEEPING BERBASIS APLIKASI SCRATCH PADA MATA
PELAJARAN HOUSEKEEPING DI SMK NEGERI 66 JAKARTA**

Yasmin Inayati

Dosen Pembimbing: Mulyati, S.Pd. M.Si dan Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang tertarik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *scratch* pada materi teknik pembersihan *housekeeping* yang melibatkan peserta didik kelas XI Perhotelan sebanyak 68 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Proses penelitian ini melalui lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *development*. Media pembelajaran ini dirancang berdasarkan materi yang dipelajari oleh peserta didik terkait teknik pembersihan di bidang *housekeeping*, yang disajikan dalam bentuk video interaktif. Proses pengembangan media *scratch* dimulai dengan pembuatan *storyboard*, dilanjutkan dengan tahap validasi oleh ahli materi yang mendapat persentase sebesar 98,18% dan ahli media sebesar 100%. Selain itu media ini diuji coba pada peserta didik dalam bentuk uji *one to one* yang memperoleh persentase sebesar 93,58%, uji *small group* 88,36%, dan uji *field test* 90,33%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *scratch* dapat dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran *housekeeping*, khususnya pada materi teknik pembersihan untuk kelas XI Perhotelan.

Kata Kunci: *housekeeping*, media pembelajaran, *research and development*, *scratch*

Intelligentia - Dignitas

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR HOUSEKEEPING
CLEANING TECHNIQUES BASED ON SCRATCH APPLICATIONS IN
HOUSEKEEPING SUBJECTS AT SMK NEGERI 66 JAKARTA**

Yasmin Inayati

Supervisors: Mulyati, S.Pd., M.Si dan Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd

ABSTRACT

The use of learning media that has not been varied can cause students to feel bored and less interested. This research aims to produce a product in the form of scratch-based learning media on the material of housekeeping cleaning techniques involving class XI Hospitality students as many as 68 people. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. This research process goes through five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This learning media is designed based on the material learned by students related to cleaning techniques in the field of housekeeping, which is presented in the form of interactive videos. The scratch media development process begins with making a storyboard, followed by the validation stage by material experts who get a percentage of 98,18% and media experts of 100%. In addition, this media was tested on students in the form of a one to one test which obtained a percentage of 93,58%, a small group test of 88,36%, and field test 90,33%. Based on the results obtained from this study, researchers concluded that scratch-based learning media can be said to be valid and feasible to use in learning housekeeping, especially in cleaning technique material for class XI Hospitality.

Keywords: *housekeeping, learning media, research and development, scratch*

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Pengembangan Produk	7
2.1.1 <i>Research and Development</i> (Penelitian dan Pengembangan)	7
2.1.2 Model Pengembangan	8
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan	14
2.2.1 Media Pembelajaran	14
2.2.2 Scratch	22
2.2.3 Mata Pelajaran <i>Housekeeping</i>	26
2.2.4 Penelitian Relevan	28
2.3 Kerangka Teoritik	31
2.4 Rancangan Produk	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.2 Metode Pengembangan Produk	35
3.2.2 Metode Pengembangan	35
3.2.3 Sasaran Produk	37
3.2.4 Instrumen	37
3.3 Prosedur Pengembangan	40
3.3.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	40
3.3.2 Tahap Perencanaan	40
3.3.3 Tahap Desain Produk	40
3.3.4 Uji Ahli Media dan Ahli Materi	41
3.3.5 Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>)	41
3.3.6 Uji Coba Terbatas (<i>Small Group</i>)	41
3.3.7 Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>)	41
3.4 Teknik Pengumpulan Data	42
3.5 Teknik Analisis Data	43
3.5.1 Analisis Kelayakan Angket oleh Para Ahli	43
3.5.2 Analisis Kelayakan Uji Validasi Peserta Didik	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45

4.1	Hasil Pengembangan Produk	45
4.1.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	46
4.1.2	<i>Design</i> (Perancangan)	47
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	50
4.2	Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris)	61
4.2.1	Uji Validasi Ahli Materi	62
4.2.2	Uji Validasi Ahli Media.....	67
4.3	Efektivitas Produk (Uji Coba Pengguna).....	76
4.3.1	Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	76
4.3.2	Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	77
4.3.3	Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	79
4.4	Pembahasan.....	80
4.4.1	Kelebihan Produk.....	84
4.4.2	Kekurangan Produk.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Implikasi.....	86
5.3	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....		88
LAMPIRAN.....		95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		120



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
3.1	Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	37
3.2	Kisi-kisi Instrumen ahli Media	38
3.3	Kisi-kisi Responden	39
3.4	Skala Likert	42
3.5	Kriteria Penilaian Media	44
3.6	Kriteria Penilaian Kelayakan Media	44
4.1	<i>Storyboard</i> Media Pembelajaran	47
4.2	Hasil Media Pembelajaran	57
4.3	Hasil Penilaian Validasi Pertama Aspek Pembelajaran	62
4.4	Hasil Penilaian Validasi Kedua Aspek Pembelajaran	63
4.5	Hasil Penilaian Validasi Pertama Aspek Isi	63
4.6	Saran dan Perbaikan Validasi Pertama Aspek Isi	64
4.7	Hasil Perbaikan Validasi Pertama Aspek Isi	65
4.8	Hasil Penilaian Validasi Kedua Aspek Isi	66
4.9	Hasil Validasi Materi oleh Aditya Maulana, S.Tr.Par	66
4.10	Hasil Penilaian Validasi Pertama Aspek Tampilan Media	68
4.11	Hasil Penilaian Validasi Kedua Aspek Tampilan Media	68
4.12	Hasil Penilaian Validasi Pertama Aspek Format Isi	69
4.13	Hasil Perbaikan Validasi Pertama Aspek Format Isi	70
4.14	Hasil Penilaian Validasi Pertama Aspek Efektivitas Media	70
4.15	Hasil Penilaian Validasi Pertama Aspek Efektivitas Media	71
4.16	Hasil Perbaikan Validasi Pertama Aspek Efektivitas Media	71
4.17	Hasil Penilaian Validasi Kedua Aspek Efektivitas Media	72
4.18	Hasil Penilaian Validasi Pertama Aspek Pemilihan Media	72
4.19	Hasil Perbaikan Validasi Pertama Aspek Pemilihan Media	73
4.20	Hasil Penilaian Validasi Kedua Aspek Pemilihan Media	73
4.21	Hasil Penilaian Validasi Pertama Aspek Kejelasan Penggunaan Media	74
4.22	Hasil Penilaian Validasi Kedua Aspek Kejelasan Penggunaan Media	74
4.23	Hasil Validasi Media oleh Murien Nugraheni, S.T., M.Cs	75
4.24	Hasil Uji Coba <i>One to One</i>	77
4.25	Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	78
4.26	Hasil Uji Coba <i>Field Test</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
2.1	Tahapan-tahapan Model 4D	8
2.2	Tahapan-tahapan Model Borg and Gall	10
2.3	Tahapan-tahapan Model ADDIE	12
2.4	Kerangka Teoritik	33
2.5	Rancangan Produk	34
4.1	Halaman Web	50
4.2	<i>Sign In</i>	51
4.3	Tampilan Pembuatan Proyek <i>Scratch</i>	51
4.4	Desain	52
4.5	Cara Unggah <i>Backdrops</i> di <i>Scratch</i>	52
4.6	Tampilan <i>Scratch</i> setelah Unggah <i>Backdrops</i>	52
4.7	Cara Unggah <i>Sprite</i> di <i>Scratch</i>	53
4.8	Tampilan <i>Scratch</i> setelah unggah <i>Sprite</i>	53
4.9	Contoh <i>Coding</i> untuk <i>Sprite</i> Bergerak	54
4.10	Contoh <i>Coding</i> untuk Berganti <i>Backdrops</i>	54
4.11	Cara Awal Menambahkan <i>Backsound</i>	55
4.12	Contoh <i>Coding</i> untuk Menambahkan <i>Backsound</i>	55
4.13	Cara <i>Save Project Scratch</i>	55
4.14	Tampilan <i>Project Scratch</i> yang telah di <i>Share</i>	56

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1.	Validasi Ahli Instrumen	95
Lampiran 2.	Hasil Validasi Ahli Instrumen	99
Lampiran 3.	Hasil Validasi Para Ahli	103
Lampiran 4.	Surat Pernyataan Uji Validitas	109
Lampiran 5.	Hasil Media Pembelajaran	112
Lampiran 6.	Surat Izin Penelitian	115
Lampiran 7.	Data Uji Coba Pengguna	116
Lampiran 8.	Data Hasil Uji Coba Pengguna	118



Intelligentia - Dignitas