



# Pengembangan Video Pembelajaran Making Bed untuk Mata Pelajaran Housekeeping Kelas XI di SMK Negeri 1 Singaraja

Kadek Okky Dina Donita<sup>1</sup>, Ni Made Suriani<sup>2</sup>, Cokorda Istri Raka Marsiti<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Universitas Pendidikan Ganesha

## ARTICLE INFO

### Article History:

Received 07.02.2026  
Received in revised form 24.02.2026  
Accepted 01.03.2026  
Available online 30.04.2026

## ABSTRACT

*Housekeeping instruction in vocational education requires mastery of practical skills in accordance with hotel industry Standard Operating Procedures (SOP), particularly in Making Bed competency. However, practical learning is often constrained by limited demonstration time and the lack of visual learning media that can be accessed independently by students. This study aimed to develop a Making Bed instructional video for Housekeeping subjects for eleventh-grade hospitality students at SMK Negeri 1 Singaraja and to evaluate its feasibility. This study employed a Research and Development approach using the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The instructional video was developed based on the duvet method in accordance with hotel industry SOP. Media feasibility was assessed through expert validation involving two subject-matter experts and two media and instructional design experts using a Likert-scale questionnaire. Data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed that the instructional video achieved a feasibility score of 100% from subject-matter experts and 99.47% from media and instructional design experts, both categorized as very feasible. These findings indicate that the developed instructional video meets content accuracy, procedural correctness, visual quality, and instructional design standards. In conclusion, the Making Bed instructional video is highly feasible and relevant as a supporting medium for Housekeeping instruction in vocational schools, particularly in enhancing students' understanding of procedural skills aligned with hotel industry standards.*

### Keywords:

*Instructional Video, Making Bed, Housekeeping, Vocational Education, 4D model.*

DOI. 10.30653/003.2026121.478



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited ©2026.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang informatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Putra et al., 2025). Inovasi pembelajaran menjadi penting agar peserta didik mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta memiliki kompetensi yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Salah satu sektor pendidikan yang memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten adalah pendidikan kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

<sup>1</sup> Corresponding author's address: Universitas Pendidikan Ganesha  
e-mail: [oky.dina@unidksha.ac.id](mailto:oky.dina@unidksha.ac.id)

(Natasha et al., 2024). Pendidikan kejuruan merupakan bagian dari program pemerintah yang berfokus pada pengembangan keterampilan kerja peserta didik sebagai bekal kesiapan memasuki dunia kerja. Fokus tersebut diarahkan pada peningkatan keahlian praktis yang relevan dengan kebutuhan lapangan kerja, khususnya dalam pembekalan keterampilan siap kerja (Karnati & Samsun, 2024)

Pada Program Keahlian Perhotelan, khususnya mata pelajaran *Housekeeping*, pembelajaran menitikberatkan pada penguasaan keterampilan prosedural sesuai Standar Operasional Prosedur (SOP) industri perhotelan, seperti kompetensi *Making Bed* (Afrianti & Musril, 2021). Kompetensi ini menuntut ketelitian, urutan kerja yang sistematis, serta konsistensi terhadap standar kebersihan dan kerapian (Purnomo & Rahayu, 2025). Oleh karena itu, menurut (Marto & Yulianti, 2022) pembelajaran *Housekeeping* tidak cukup disampaikan melalui ceramah dan demonstrasi satu arah, melainkan memerlukan media pembelajaran yang mampu menampilkan tahapan kerja secara visual, runtut, dan dapat dipelajari secara berulang.

Sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, pembelajaran akan lebih efektif apabila materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan audio secara terintegrasi. Media video pembelajaran dinilai mampu membantu peserta didik memahami prosedur kerja yang kompleks, mengelola beban kognitif, serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktik (Lusiana et al., 2022). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media video dan multimedia interaktif pada pembelajaran kejuruan dapat meningkatkan minat belajar dan kualitas keterampilan praktik siswa. Namun, berdasarkan hasil observasi, wawancara guru, dan penyebaran kuesioner kepada siswa kelas XI Program Keahlian Perhotelan di SMK Negeri 1 Singaraja, ditemukan bahwa pembelajaran *Housekeeping* belum didukung oleh media video pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan terintegrasi dengan kurikulum. Pembelajaran masih didominasi oleh ceramah dan demonstrasi langsung, sehingga tidak semua siswa mampu mengamati detail tahapan kerja secara optimal. Selain itu, siswa belum memiliki sarana pembelajaran mandiri untuk mengulang materi praktik di luar jam pelajaran, yang berdampak pada kesenjangan pemahaman dan keterampilan antar siswa.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan video pembelajaran dan sebagian besar telah memanfaatkan video tutorial secara mandiri melalui platform digital. Namun, ketiadaan media video pembelajaran resmi yang terstruktur dan sesuai standar industri menyebabkan pemanfaatan tersebut belum optimal dalam mendukung pembelajaran di sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media video pembelajaran *Housekeeping* yang sistematis, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SMK serta standar industri perhotelan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran kompetensi *Making Bed* menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran praktik *Housekeeping* di SMK Negeri 1 Singaraja.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan mengembangkan media video pembelajaran pada kompetensi *Making Bed* dalam mata pelajaran *Housekeeping* di SMK Negeri 1 Singaraja. Proses pengembangan media menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan dkk., yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate* (Alghiffari et al., 2024). Pemilihan model 4D didasarkan pada alur pengembangannya yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis keterampilan proedural (Hasanah et al., 2023).

Dalam penelitian ini, pelaksanaan pengembangan dibatasi hingga tahap *develop*, sedangkan tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas kepada guru mata pelajaran *Housekeeping* dan uji coba kelompok kecil. Penelitian ini tidak mencakup uji efektivitas media terhadap hasil belajar siswa,

melainkan difokuskan pada penilaian kelayakan media video pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media.

Data penelitian diperoleh melalui angket kuantitatif menggunakan skala Likert empat poin dengan rentang skor 1–5 untuk menilai tingkat kelayakan media video pembelajaran. Angket digunakan pada tahap validasi ahli yang mencakup aspek kelayakan materi serta aspek kelayakan media dan desain pembelajaran. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan, data hasil penilaian dari para ahli dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Skor yang diperoleh dari lembar validasi dihitung dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = (\text{skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal}) \times 100\%$$

asil perhitungan persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat kelayakan media. Kriteria ini digunakan untuk menentukan kategori kelayakan produk yang dikembangkan, apakah termasuk sangat tidak layak, tidak layak, cukup layak, layak, atau sangat layak. Pengelompokan kategori kelayakan tersebut mengacu pada pendapat Putranadi et al. (2021) yang membagi rentang persentase ke dalam lima kategori sebagaimana disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1. Konversi Tingkat Kelayakan**

Persentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Putranadi et al., 2021)

Pada Tabel 1 dijelaskan bahwa persentase 0%–20% termasuk dalam kategori “Sangat Tidak Layak”, yang menunjukkan bahwa media belum memenuhi standar kelayakan dan memerlukan perbaikan menyeluruh. Persentase 21%–40% termasuk kategori “Tidak Layak”, yang berarti media masih memiliki banyak kekurangan dan belum dapat digunakan dalam pembelajaran. Persentase 41%–60% dikategorikan sebagai “Cukup Layak”, yang menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan revisi pada beberapa bagian tertentu. Selanjutnya, persentase 61%–80% termasuk kategori “Layak”, yang berarti media telah memenuhi sebagian besar kriteria kelayakan dan dapat digunakan dengan perbaikan minor. Adapun persentase 81%–100% termasuk kategori “Sangat Layak”, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi seluruh kriteria kelayakan dari aspek materi, tampilan, dan desain pembelajaran, sehingga dapat digunakan tanpa revisi berarti.

Dengan menggunakan kriteria tersebut, hasil validasi ahli terhadap media video pembelajaran *Making Bed* dapat ditentukan secara objektif dan terukur. Interpretasi ini menjadi dasar dalam menyimpulkan tingkat kelayakan produk sebelum dilakukan tahap penyebarluasan.

## DISKUSI

Model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate* diterapkan dalam pengembangan media video pembelajaran kompetensi *Making Bed* pada mata pelajaran *Housekeeping* untuk siswa kelas XI Program Keahlian Perhotelan di SMK Negeri 1 Singaraja. Hasil pengembangan media video pembelajaran berdasarkan penerapan model 4D disajikan sebagai berikut:

### Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan tahap analisis awal dalam model pengembangan 4D yang bertujuan untuk menetapkan dan merumuskan secara jelas kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan

media. Tahap ini meliputi lima jenis analisis, yaitu *front-end analysis*, *learner analysis*, *task analysis*, *concept analysis*, dan *specifying instructional objectives*.

a. Tahap *Front-End Analysis* (Analisis Awal-Akhir)

Analisis awal–akhir dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran *Housekeeping* di SMK Negeri 1 Singaraja berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada Maret–Juli 2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran praktik, khususnya pada materi *Making Bed*, masih didominasi oleh metode ceramah dan demonstrasi langsung dalam satu waktu, sehingga tidak semua peserta didik mampu mengamati detail tahapan kerja secara optimal.

Selain itu, pemanfaatan media video pembelajaran sebagai media pendukung masih sangat terbatas, menyebabkan peserta didik sepenuhnya bergantung pada penjelasan guru dan mengalami kesulitan dalam mengulang materi praktik secara mandiri di luar jam pelajaran. Kondisi tersebut menimbulkan kesenjangan antara pembelajaran yang berlangsung dengan pembelajaran praktik yang diharapkan, sehingga diperlukan pengembangan media video pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami urutan kerja *Making Bed* secara lebih jelas dan berkelanjutan.

b. Tahap *Learner Analysis* (Analisis Peserta Didik)

Analisis peserta didik dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner terhadap 170 siswa kelas XI Program Keahlian Perhotelan SMK Negeri 1 Singaraja untuk mengidentifikasi karakteristik, pengalaman belajar, dan kebutuhan pembelajaran pada materi *Making Bed*. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan media video pembelajaran belum optimal, di mana 50,6% siswa pernah belajar dengan dukungan video dan 49,4% belum pernah, meskipun siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media video. Sebanyak 57,1% siswa menyatakan lebih menyukai pembelajaran praktik *Making Bed* yang didukung video pembelajaran, dan 69,4% siswa telah terbiasa mengakses video tutorial secara mandiri melalui platform digital.

c. Tahap *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi dan menguraikan langkah kerja praktik *Making Bed* berdasarkan Standar Operasional Prosedur (SOP) industri perhotelan dan praktik pembelajaran di SMK Negeri 1 Singaraja. Hasil analisis menunjukkan bahwa prosedur *Making Bed* terdiri atas tahapan persiapan alat dan bahan, pelepasan linen kotor, pemasangan linen (bottom sheet dengan teknik hospital corner, top sheet, blanket, dan sheet ketiga), penataan bantal, serta pemeriksaan akhir (quality control). Tahapan tersebut bersifat prosedural, saling berkaitan, dan harus dilakukan secara runtut untuk menghasilkan tempat tidur yang rapi dan sesuai standar industri, sehingga menjadi dasar pengembangan media video pembelajaran.

d. Tahap *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Analisis konsep dilakukan untuk menelaah materi *Housekeeping* yang relevan dengan kurikulum dan capaian pembelajaran Fase F Program Keahlian Perhotelan. Berdasarkan hasil analisis, materi *Making Bed* merupakan salah satu kompetensi inti yang bersifat aplikatif dan membutuhkan dukungan visualisasi karena menuntut ketepatan urutan kerja dan konsistensi standar hasil. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran difokuskan pada materi *Making Bed* agar peserta didik dapat memahami konsep dan tahapan kerja secara lebih jelas serta sesuai dengan standar industri perhotelan.

e. Tahap *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil analisis awal–akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, dan analisis konsep. Tujuan pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan *Making Bed* secara sistematis sesuai Standar Operasional Prosedur (SOP) industri perhotelan. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu melaksanakan setiap tahapan kerja dengan tepat serta menunjukkan sikap kerja yang teliti dan bertanggung jawab sebagai bekal kesiapan kerja di industri perhotelan.

### Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* bertujuan merancang media video pembelajaran *Making Bed* pada mata pelajaran *Housekeeping* kelas XI SMK Negeri 1 Singaraja agar selaras dengan capaian pembelajaran Fase F, tujuan pembelajaran, dan kompetensi peserta didik sebagai calon *room attendant*. Perancangan media dilakukan secara sistematis melalui tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pada tahap pra produksi, materi pembelajaran disusun berdasarkan kurikulum SMK dan referensi buku paket *Housekeeping*. Materi mencakup konsep *Making Bed*, tujuan dan standar kualitas hasil kerja, alat dan bahan, serta prosedur *Making Bed* menggunakan metode duvet. Metode duvet dipilih karena umum digunakan di industri perhotelan dan menekankan kerapian, efisiensi, serta tampilan tempat tidur yang simetris dan profesional. Prosedur *Making Bed* disusun secara runtut meliputi tahap persiapan alat dan bahan, persiapan awal (*stripping bed*), pelaksanaan, dan pemeriksaan akhir (*quality control*).



Gambar 1. Proses pembuatan video pembelajaran

Seluruh prosedur kemudian dituangkan ke dalam skenario dan storyboard video pembelajaran yang memuat bagian pembuka, inti, dan penutup. Tahap produksi dilakukan melalui perekaman praktik *Making Bed* metode duvet secara langsung (*live action*) sesuai SOP industri perhotelan dengan penekanan pada kejelasan visual dan ketepatan urutan kerja. Selanjutnya, tahap pasca produksi meliputi proses pengeditan video, penambahan narasi dan teks langkah kerja, serta pengemasan video dalam format MP4 agar mudah digunakan sebagai media pendukung pembelajaran praktik dan sarana belajar mandiri peserta didik.



Gambar 2. Proses Pembuatan Video Pembelajaran *Making Bed*

Gambar 2 menunjukkan tahapan produksi video pembelajaran *Making Bed* yang dilakukan secara langsung (*live action*) sesuai dengan standar operasional prosedur (SOP) industri perhotelan. Pada tahap ini diperlihatkan proses praktik penataan tempat tidur, mulai dari pengelolaan linen kotor hingga langkah-langkah perapian tempat tidur secara sistematis, dengan penekanan pada ketepatan urutan kerja dan kejelasan visual.



**Gambar 3. Hasil Akhir Pembuatan Video Pembelajaran *Making Bed***

Gambar 3 menampilkan hasil akhir praktik *Making Bed* yang telah tersusun rapi, bersih, dan sesuai standar industri perhotelan. Tampilan akhir ini mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran yang divisualisasikan dalam video sebagai contoh hasil kerja yang ideal bagi peserta didik.



**Gambar 4. Penutup pada Video Pembelajaran *Making Bed***

Gambar 4 menampilkan bagian penutup video pembelajaran *Making Bed* yang memuat kredit dan informasi pihak-pihak yang terlibat dalam proses pengembangan media. Bagian ini mencakup nama penulis, dosen pembimbing, ahli materi, serta ahli media dan desain pembelajaran. Penutup video berfungsi sebagai bentuk apresiasi dan pertanggungjawaban akademik atas produk yang dihasilkan, sekaligus menandai berakhirnya rangkaian materi pembelajaran yang telah disajikan.

### **Tahap *Development* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan setelah tahap perancangan (*design*) dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran *Making Bed*. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video pembelajaran yang siap digunakan dalam proses pembelajaran sekaligus untuk menilai kelayakan produk melalui proses validasi. Pada tahap ini, rancangan video pembelajaran yang telah disusun pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi produk nyata dan dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan dari para ahli. Adapun berikut disajikan penilaian dari masing-masing ahli berdasarkan kuesioner yang terkumpul.

**Tabel 2. Persentase Kelayakan Produk oleh Ahli**

Penilaian	Persentase (%)	Keterangan
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Media dan Desain	99,47%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, penilaian kelayakan produk dilakukan oleh dua orang ahli materi dan dua orang ahli media dan desain pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan hasil penilaian dari ahli media dan desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 99,47% dengan kategori Sangat Layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran *Making Bed* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek materi maupun tampilan dan desain pembelajaran.

### **Tahap Dissemination (Penyebarluasan)**

Setelah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak oleh ahli materi serta ahli media dan desain pembelajaran, penelitian dilanjutkan ke tahap penyebarluasan (*dissemination*), yang merupakan tahap akhir dalam model pengembangan 4D. Tahap ini bertujuan untuk menyebarkan media video pembelajaran *Making Bed* agar dapat dimanfaatkan secara nyata oleh pengguna sasaran, yaitu guru dan peserta didik pada mata pelajaran *Housekeeping* di SMK Negeri 1 Singaraja. Pada tahap penyebarluasan, media video pembelajaran *Making Bed* didistribusikan melalui *Google Drive* dengan link berikut: <https://drive.google.com/file/d/1Erlwb5TIQsBayUfS8JSfcUXCFzoIDBm5>

Pendistribusian melalui *Google Drive* dilakukan untuk memastikan guru memiliki akses penuh terhadap file video pembelajaran dalam kualitas asli, sehingga dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas. Melalui penyediaan file video tersebut, guru dapat menyesuaikan penggunaan media dengan kebutuhan pembelajaran, baik untuk kegiatan demonstrasi, penguatan materi, maupun sebagai bahan pendukung dalam pembelajaran praktik *Making Bed*.

### **SIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran kompetensi *Making Bed* pada mata pelajaran *Housekeeping* yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D. Proses pengembangan dilaksanakan secara sistematis melalui tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, serta berlandaskan pada kebutuhan pembelajaran vokasional di SMK Negeri 1 Singaraja.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak baik dari aspek materi maupun aspek media dan desain pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa media video pembelajaran *Making Bed* telah memenuhi standar kelayakan isi, ketepatan prosedur sesuai SOP industri perhotelan, serta kualitas tampilan dan desain pembelajaran.

Dengan demikian, media video pembelajaran *Making Bed* dinyatakan layak dan relevan digunakan sebagai media pendukung pembelajaran *Housekeeping*. Media ini berpotensi membantu peserta didik memahami tahapan kerja secara lebih jelas dan sistematis, serta mendukung pembelajaran praktik yang lebih efektif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan pendidikan kejuruan.

### **REFERENSI**

- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>
- Alghiffari, E. K., Alam, R., & Siswanto, D. H. (2024). Tren Publikasi Terkait Model Pengembangan 4D pada Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(5).
- Hasanah, A. N., Purwandari, P., & Marsiti, M. (2023). Project Based Learning Model to Improve Communication Skills and Science Learning Outcomes. *Science Education and Application Journal*, 5(2). <https://doi.org/10.30736/seaj.v5i2.813>
- Karnati, N., & Samsun. (2024). Studi Literatur Sikap Dosen dalam Mendukung Keberhasilan Pendidikan Tinggi Vokasi (PTV). *Syntax Idea*, 6(2). <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i2.2887>
- Lusiana, M., Yupelmi, M., & Hayatunnufus, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Barat. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2470>
- Marto, H., & Yulianti. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Informatika Di Smk Negeri 1 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(20).

- Natasha, S. F., Siregar, S. J., Wahyuni, M. S., Hamdani, R., Lumban Gaol, N. Y., Ginting, E. F., . L., & Setiawan, F. (2024). Sosialisasi Dan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Digital Pada SMKN 2 Medan. *ABDIMAS IPTEK*, 4(1). <https://doi.org/10.53513/abdi.v4i1.9571>
- Purnomo, P. D., & Rahayu, E. (2025). Peran Penting Housekeeping dalam Menjaga Kepuasan Tamu Hotel Patra Cirebon. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 8(1). <https://doi.org/10.34007/jehss.v8i1.2816>
- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas X1 Ipa D1 Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>
- Putu Ardian Pratama Putra, Istri Raka Marsiti, C., & Masdarini, L. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Chiffon Cake Motif Zebra Pada Mata Kuliah Pastry. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(1). <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v22i1.87287>