

PENGEMBANGAN PROTOTIPE VIDEO PEMBELAJARAN SSW BIDANG PERHOTELAN SEBAGAI SALAH SATU OPSI MEDIA BELAJAR MANDIRI

Oleh

Muhammad Irsan¹, Euis Yuniarti Yanuari²

^{1,2}Politeknik Takumi, Kab. Bekasi, Jawa Barat

Email: ¹irsan.mir@takumi.ac.id, ²2214010005@takumi.ac.id

Article History:

Received: 19-01-2026

Revised: 09-02-2026

Accepted: 22-02-2026

Keywords:

Learning Media;

Video; SSW;

Hospitality; 5M

Abstract: This study was motivated by the low pass rate of candidates taking the Specified Skilled Worker (SSW) No.1 Examination in the Hospitality Accommodation field, particularly participants from Indonesia. In addition, the availability of supporting learning media remains very limited. Based on these conditions, this study aims to develop a prototype learning video as an alternative medium to support examination preparation. The research method employed was a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The video prototype was developed by integrating materials from the official SSW e-book, referring to the flow structure presented in reference videos, and incorporating the 5M learning approach (Observing, Questioning, Collecting Information, Associating, and Communicating), thereby promoting more interactive and contextual learning. The results of the study produced two types of video prototypes: (1) videos containing introductory material and multiple-choice practice questions along with their explanations, and (2) videos integrating visual information, such as pamphlets, as practice materials. The resulting product is expected to contribute to the development of video-based learning media in Japanese language education, particularly in the context of vocational skills training in the hospitality sector.

PENDAHULUAN

Pemerintah Jepang sejak tahun 2019 secara resmi membuka program Specified Skilled Worker (SSW) sebagai kebijakan strategis untuk mengatasi kekurangan tenaga kerja di berbagai sektor industri. Program ini memberikan kesempatan bagi tenaga kerja asing untuk bekerja di Jepang dengan persyaratan utama berupa kelulusan ujian kemampuan bahasa Jepang minimal setara JFT-Basic A2 atau JLPT N4 serta kelulusan ujian keterampilan sesuai bidang kerja yang dipilih. Salah satu bidang yang termasuk dalam skema ini adalah sektor perhotelan, yang memiliki kebutuhan tenaga kerja cukup besar seiring dengan perkembangan industri pariwisata Jepang.

Meskipun Indonesia merupakan salah satu negara pengirim tenaga kerja ke Jepang, partisipasi pekerja migran Indonesia dalam program SSW bidang perhotelan masih tergolong rendah dibandingkan sektor lain. Data menunjukkan bahwa jumlah pekerja Indonesia di sektor perhotelan jauh lebih sedikit dibandingkan bidang keperawatan lansia, pertanian, maupun manufaktur. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sektor perhotelan belum menjadi

pilihan utama atau masih menghadapi hambatan tertentu bagi calon pekerja Indonesia dalam mengikuti program SSW.

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya partisipasi tersebut adalah tingkat kelulusan ujian keterampilan SSW bidang perhotelan yang relatif rendah. Pada ujian SSW periode Januari 2025, tingkat kelulusan peserta asal Indonesia tercatat lebih rendah dibandingkan beberapa negara lain seperti Myanmar, Filipina, dan Vietnam. Perbedaan ini menunjukkan adanya tantangan dalam proses persiapan ujian, khususnya terkait pemahaman materi dan konteks keterampilan kerja perhotelan yang diuji. Dengan demikian, peningkatan kualitas persiapan calon peserta ujian menjadi aspek penting untuk diperhatikan.

Penyelenggara ujian sebenarnya telah menyediakan e-book resmi sebagai bahan pembelajaran bagi peserta. Namun, materi dalam e-book tersebut masih didominasi oleh penjelasan berbasis teks dengan visual yang terbatas, sehingga kurang mampu menggambarkan situasi kerja nyata di lingkungan perhotelan. Selain itu, media pembelajaran lain yang secara khusus membahas materi SSW bidang perhotelan juga masih sangat terbatas. Sebagian besar sumber yang tersedia lebih menitikberatkan pada latihan soal, tanpa disertai penjelasan kontekstual mengenai prosedur kerja dan standar pelayanan hotel. Akibatnya, calon peserta mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman yang komprehensif dan aplikatif.

Menurut Arsyad dalam (Hasan, et al., 2021), media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, mulai dari bahan cetak, rekaman audio, gambar diam, gambar bergerak seperti video, hingga gabungan media yang lebih kompleks. Dalam konteks pembelajaran keterampilan vokasional, media pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual memiliki peran penting. Video pembelajaran, khususnya, mampu menampilkan proses kerja secara nyata, memperjelas konsep yang bersifat abstrak, serta memberikan fleksibilitas bagi pembelajar untuk mengulang materi sesuai kebutuhan (Kristanto, 2016). Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar, terutama pada bidang keahlian yang menuntut pemahaman prosedural dan praktik kerja (Guswiani, Darmawan, Hamdani, & Noordiana, 2018).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dihadirkan untuk: (1) mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran untuk ujian Specified Skilled Worker (SSW) bidang perhotelan yang tersedia di platform digital YouTube; (2) merancang prototipe video pembelajaran SSW bidang perhotelan untuk mendukung pemahaman materi sesuai dengan konteks nyata di industri perhotelan, serta memberikan fleksibilitas bagi pembelajar dalam proses belajar mandiri.

METODE DAN TEORI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Research and Development (RnD) yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan prototipe video pembelajaran bagi persiapan ujian *Specified Skilled Worker* (SSW) bidang perhotelan. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada kebutuhan untuk memahami fenomena secara mendalam dalam konteks alami tanpa manipulasi variabel. Menurut Moleong dalam (Alaslan, et al., 2023), penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman perilaku, persepsi, dan

tindakan subjek melalui deskripsi kontekstual, sehingga mampu merepresentasikan kondisi nyata secara komprehensif.

Metode RnD dipilih karena memungkinkan pengembangan produk pembelajaran sekaligus evaluasi kelayakan dan relevansinya. RnD dipahami sebagai proses sistematis untuk menghasilkan produk inovatif yang bermanfaat serta memiliki dampak sosial dan edukatif (Yuliani & Banjarnaho, 2021). Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), yang dipandang efektif dalam desain instruksional karena bersifat sistematis, berorientasi pada pembelajar, dan fleksibel untuk pengembangan media pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021).

Tahap analisis difokuskan pada identifikasi kebutuhan materi ujian SSW bidang perhotelan dan karakteristik calon peserta. Tahap desain meliputi perancangan struktur video dan penyusunan materi berbasis pendekatan saintifik 5M (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengomunikasikan). Selanjutnya, tahap pengembangan menghasilkan prototipe video pembelajaran. Tahap implementasi tidak dilakukan secara luas, sedangkan evaluasi dilakukan secara formatif dan internal melalui validasi ahli.

Objek penelitian terdiri atas objek primer dan sekunder. Objek primer meliputi video pembelajaran dari kanal YouTube *TokyoGogakuGakko* serta e-book resmi SSW bidang perhotelan yang diterbitkan oleh CAIPT. Objek sekunder mencakup literatur ilmiah dan sumber pustaka relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis isi, studi dokumentasi, studi literatur, serta wawancara semiterstruktur dengan peserta yang telah lulus ujian SSW. Untuk menjamin validitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi teknik dan sumber sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli linguistik guna menilai kelayakan visual, kebahasaan, dan kesesuaian materi dengan standar ujian SSW bidang perhotelan.

Dalam konteks SSW bidang perhotelan, kompetensi menjadi aspek fundamental yang diukur melalui ujian kualifikasi. Rosmaini dan Tanjung (2019) memandang kompetensi sebagai karakteristik dasar yang memengaruhi kinerja, sedangkan Edison et al. (dalam Ayu Anjani, 2019) menekankan bahwa kompetensi mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan individu bekerja secara unggul. Sejalan dengan konsep tersebut, calon tenaga kerja SSW bidang perhotelan diwajibkan lulus ujian keterampilan dan ujian kemampuan bahasa Jepang. Ujian keterampilan mencakup aspek *front office*, pelayanan pelanggan, layanan restoran, hubungan masyarakat, serta keselamatan dan kesehatan kerja, sementara kemampuan bahasa dibuktikan melalui JLPT minimal N4 atau JFT-Basic A2 (sswjapanstudyportal, 2024).

Untuk mendukung pencapaian kompetensi tersebut, media pembelajaran memegang peran strategis. Media pembelajaran dipahami sebagai perantara yang membantu penyampaian pesan pembelajaran agar lebih efektif dan bermakna (Hasan et al., 2021; Ibrahim et al. dalam Haptanti et al., 2024). Berbagai jenis media memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris yang dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman pembelajar. Di antara berbagai media, video pembelajaran dinilai paling relevan untuk pembelajaran vokasional karena mampu memadukan unsur visual dan audio secara kontekstual. Kristanto (2016) menegaskan bahwa video dapat menghadirkan proses kerja nyata yang sulit diamati secara langsung, sedangkan Putri et al. (2023) menunjukkan bahwa

video meningkatkan konsentrasi dan pemahaman konsep, khususnya pada pembelajaran kejuruan.

Selain itu, penerapan pendekatan ilmiah 5M (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengomunikasikan) sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum 2013 (Permendikbud No. 81A Tahun 2013) dinilai relevan untuk pengembangan video pembelajaran SSW perhotelan. Pendekatan ini mendorong pembelajaran aktif, prosedural, dan kontekstual, sehingga mendukung penguasaan keterampilan pelayanan dan komunikasi yang menjadi inti kompetensi dalam industri perhotelan Jepang. Dalam diskursus ketenagakerjaan global, program *Specified Skilled Worker* (SSW) atau *Tokutei Ginō* merupakan inisiatif strategis pemerintah Jepang untuk mengatasi defisit tenaga kerja melalui rekrutmen tenaga terampil asing. Bagi calon tenaga kerja Indonesia, sektor perhotelan (*shukuhaku*) menawarkan peluang karir yang menjanjikan, namun sekaligus menghadirkan tantangan pedagogis yang kompleks. Urgensi pengembangan media pembelajaran mandiri dalam konteks ini muncul karena ujian evaluasi SSW tidak hanya menguji kompetensi linguistik (N4/JFT-Basic), tetapi juga pemahaman mendalam mengenai standar operasional industri perhotelan Jepang yang berlandaskan filosofi *Omotenashi*.

Kesenjangan yang sering ditemukan di lapangan adalah ketidakmampuan pembelajar mandiri untuk menjembatani teori teknis dalam buku teks dengan praktik situasional yang dinamis. Media visual-interaktif menjadi instrumen krusial dalam "Scaffolding" kognitif, di mana pembelajar diberikan bantuan terstruktur untuk memvisualisasikan prosedur kerja yang abstrak. Melalui integrasi media yang tepat, calon pekerja dapat membangun model mental yang akurat mengenai bagaimana keramahatan Jepang diwujudkan secara konkret. Penelitian ini bertujuan mensintesis kebutuhan tersebut ke dalam sebuah prototipe video pembelajaran yang fleksibel namun tetap mengakar pada konteks industri.

Transformasi dari pembelajaran pasif menuju aktif memerlukan evaluasi kritis terhadap ekosistem media yang saat ini tersedia. Sebagian besar materi di platform digital masih terjebak dalam pola instruksi searah. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya bertujuan merancang konten, tetapi juga mengevaluasi efektivitas alur penyampaian informasi menggunakan standar pedagogis formal. Hal ini menjadi landasan krusial sebelum kita membedah lebih dalam karakteristik media yang saat ini menjadi referensi utama para pembelajar mandiri di platform YouTube.

Karakteristik Media Pembelajaran Eksisting pada Platform YouTube

Analisis terhadap media pembelajaran eksisting merupakan langkah krusial dalam fase "Analysis" pada model pengembangan ADDIE. Platform YouTube, melalui kanal seperti *TokyoGogakuGakko*, telah menjadi sumber daya utama bagi ribuan calon pekerja SSW. Mengidentifikasi *best practices* dan celah pengembangan pada konten ini memungkinkan desainer instruksional untuk menghindari redundansi dan melakukan inovasi pada aspek-aspek yang masih lemah. Evaluasi terhadap struktur dan substansi konten menjadi parameter utama untuk mengukur sejauh mana media tersebut mampu menyiapkan pembelajar menghadapi kompleksitas ujian yang sesungguhnya.

Tabel 4.1 Daftar Video Referensi

No	Judul Video Bahasa Jepang	Judul Video Bahasa Indonesia	Durasi	Tanggal Upload	Topik Utama
----	---------------------------	------------------------------	--------	----------------	-------------

1	【特定技能 1 号宿泊業】「予約」 [Tokutei ginō ichi-gō shukuhaku-gyō] 'yoyaku'	Keahlian Khusus No. 1 Industri Akomodasi: Reservasi	3.08	6 Juli 2023	Tugas dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerima reservasi lewat telepon, serta informasi penting yang harus dikonfirmasi kepada tamu.
2	【特定技能1号宿泊業】「予約申込金」 [Tokutei ginō ichi-gō shukuhaku-gyō] 'yoyaku mōshikomi-kin'	Keahlian Khusus No. 1 Industri Akomodasi: Biaya Pendaftaran Reservasi	4.02	13 Juli 2023	Kebijakan hotel mengenai uang muka reservasi dan prosedur penanganan pembatalan reservasi.
3	【特定技能1号宿泊業】「クレジットカード」 [Tokutei ginō ichi-gō shukuhaku-gyō] 'kurejittokādo'	Keahlian Khusus No. 1 Industri Akomodasi: Kartu kredit	3.33	20 Juli 2023	Kebijakan penggunaan kartu kredit dan alat pembayaran lain, serta peran staf resepsionis.
4	【特定技能 1 号宿泊業】「チェックイン・チェックアウト」 [Tokutei ginō ichi-gō shukuhaku-gyō] 'chekkuin chekkuauto'	Keahlian Khusus No. 1 Industri Akomodasi: Check-in dan check-out	2.46	27 Juli 2023	Prosedur <i>check-in</i> dan <i>check-out</i> , ketentuan waktu, dan penanganan keterlambatan.
5	【特定技能1号宿泊業】「チェックイン」 [Tokutei ginō ichi-gō shukuhaku-gyō] 'chekkuin'	Keahlian Khusus No. 1 Industri Akomodasi: Check-in	2.40	3 Agustus 2023	Perbedaan data registrasi <i>check-in</i> antara tamu Jepang dan tamu asing.

Berdasarkan analisis struktural, video referensi ini menerapkan alur yang sangat sistematis yang terdiri dari lima fase utama: *Opening*, *Introduction*, *Main Content*, *Additional Points*, dan *Closing*. Penggunaan istilah teknis seperti *Tokutei Ginō Ichi-gō* (Keahlian Khusus Tingkat 1) dipertahankan untuk membiasakan pembelajar dengan terminologi resmi. Struktur ini dirancang untuk memaksimalkan retensi informasi dalam durasi yang sangat singkat (2-4 menit).

Secara pedagogis, penyajian soal pemantik di bagian "Introduction" menggunakan format *maru/batsu* (benar/salah) merupakan strategi "Schema Activation" yang efektif. Dengan memberikan soal di awal, otak pembelajar dipaksa untuk memanggil kembali pengetahuan yang sudah dimiliki (*prior knowledge*) dan mengidentifikasi celah informasi dalam memori mereka. Keberadaan waktu tunggu 10 detik memberikan ruang bagi "Cognitive Priming," di mana pembelajar tidak sekadar menerima jawaban, tetapi aktif melakukan pemrosesan informasi.

Namun, efektivitas alur ini dalam mempertahankan atensi pembelajar mandiri masih memiliki keterbatasan pada tingkat interaktivitas yang bersifat linier. Meskipun struktur video terorganisir, pembelajar seringkali terjebak dalam posisi sebagai penerima informasi pasif setelah fase pemantik selesai. Dalam perspektif desain instruksional, diperlukan analisis lebih mendalam menggunakan kacamata pedagogis formal melalui Pendekatan Saintifik (5M) untuk mengevaluasi apakah media tersebut benar-benar mampu membangun kompetensi analitis yang diperlukan dalam situasi kerja nyata yang tidak terduga.

Evaluasi Kritis Berbasis Pendekatan Saintifik (5M) terhadap Media Referensi

Pendekatan Saintifik 5M—Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengomunikasikan—dipilih sebagai standar evaluasi karena kerangka kerja ini mendukung terciptanya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Dalam konteks pendidikan vokasi perhotelan Jepang, 5M memastikan bahwa calon tenaga kerja tidak hanya menghafal naskah dialog, tetapi juga memahami logika operasional di balik setiap tindakan pelayanan. Evaluasi kritis terhadap video referensi menggunakan standar ini menyingkap sejauh mana media tersebut memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi.

Tabel 4.2 Analisa 5M pada Video Referensi

No	Tahap Video	Tahapan 5M	Terimplementasi	Penjelasan
1	Pembukaan	Mengamati	Sudah Terimplementasi	Visualisasi dan pengantar topik tersedia untuk membangun fokus awal terhadap fenomena yang akan dipelajari.
2	Pendahuluan	Menanya	Sudah Terimplementasi	Soal benar/salah mendorong pembelajar berpikir kritis dan mengambil keputusan logis berdasarkan situasi tertentu.
3	Isi Utama	Mengumpulkan Informasi	Sebagian Terimplementasi	Materi disampaikan secara visual dan naratif, namun tidak melibatkan aktivitas praktik atau simulasi langsung.
4	Poin Tambahan	Mengasosiasi	Belum Terimplementasi	Bersifat pengayaan kosakata; tidak ada ajakan untuk menganalisis, membandingkan, atau menarik kesimpulan analitis.
5	Penutup	Mengomunikasikan	Belum Terimplementasi	Hanya berupa pernyataan penutup dari narator, tanpa keterlibatan aktif pembelajar secara lisan maupun tulisan.

Analisis mendalam terhadap data di atas menunjukkan adanya "Missing Link" pada tahap 'Mengasosiasi' dan 'Mengomunikasikan'. Dalam teori belajar konstruktivisme, tahap mengasosiasi adalah momen di mana pembelajar mengolah informasi baru dan menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas. Tanpa fase ini, pembelajar mungkin tahu bahwa paspor tamu asing harus difotokopi, namun mereka mungkin gagal memahami

mengapa hal tersebut krusial secara hukum di Jepang dan bagaimana menjelaskannya secara sopan kepada tamu yang merasa keberatan.

Absennya tahap-tahap ini berdampak langsung pada kemampuan kritis pembelajar dalam menghadapi skenario kerja yang tidak standar. Kegagalan dalam mengimplementasikan tahap 'Mengomunikasikan' mengakibatkan pembelajar kehilangan kesempatan untuk mempraktikkan "Output-Driven Learning"—sebuah proses di mana penguasaan bahasa dan prosedur diperkuat melalui tindakan memproduksi pesan. Hal ini menciptakan risiko di mana kandidat mungkin lulus ujian CBT (*Computer-Based Test*), namun mengalami kegagalan *Omotenashi* saat berhadapan langsung dengan tamu karena kurangnya latihan respons situasional. Temuan kekurangan ini menjadi justifikasi fundamental bagi pengembangan prototipe video baru yang mengintegrasikan seluruh elemen 5M secara eksplisit.

Perancangan Arsitektur Prototipe Video Pembelajaran (Tahap Design)

Mengadopsi kerangka kerja ADDIE, fase perancangan (*Design*) dilakukan dengan mengintegrasikan pendekatan 5M ke dalam struktur narasi video secara sengaja (*intentional design*). Tujuan utamanya adalah mentransformasi video dari sekadar penyampai informasi menjadi lingkungan belajar interaktif. Penelitian ini membedah arsitektur video ke dalam dua jenis prototipe untuk menangani dua moda pemrosesan informasi yang berbeda dalam kurikulum SSW Perhotelan: berbasis dialog verbal dan berbasis literasi visual.

Tabel 4.3 Rancangan Prototipe Jenis 1 (Berbasis Teks/Dialog)

Bagian	Isi Konten	Tujuan	Bagian 5M
<i>Opening</i>	Salam pembuka & konteks awal topik	Memberikan konteks & menarik perhatian	Mengamati
<i>Brainstorming</i>	Soal benar/salah sederhana	Mengaktifkan pengetahuan awal pembelajar	Menanya
Isi	Penjelasan sistematis & kaitan situasi nyata	Memahami isi, konteks, dan penerapan materi	Mengumpulkan Informasi & Mengasosiasi
Latihan & Pembahasan	Pilihan ganda situasi nyata & <i>feedback</i>	Mengukur pemahaman & memberi umpan balik	Mengasosiasi & Mengomunikasikan
<i>Review</i>	Rangkuman kata kunci teknis	Memperkuat istilah teknis industri	Mengumpulkan Informasi
<i>Closing</i>	Motivasi & penguatan poin penting	Refleksi & motivasi belajar lanjutan	Mengamati

Tabel 4.4 Rancangan Prototipe Jenis 2 (Berbasis Visual/Pamflet)

Bagian	Isi Konten	Tujuan	Bagian 5M
<i>Opening</i>	Salam & penjelasan topik visual	Menarik perhatian pada aspek visual	Mengamati
<i>Brainstorming</i>	Pilihan ganda berbasis situasi visual	Membangkitkan pemikiran kritis awal	Menanya

Isi	Penjelasan konsep & aturan penataan	Memahami penerapan dalam simulasi visual	Mengumpulkan Informasi & Mengasosiasi
Latihan & Pembahasan	Analisis pamflet/menu & <i>feedback</i>	Mengasah literasi visual & pengambilan keputusan	Mengasosiasi & Mengomunikasikan
<i>Review</i>	Glosarium istilah teknis visual	Memperkuat komunikasi berbasis data visual	Mengumpulkan Informasi
<i>Closing</i>	Ringkasan materi & motivasi	Menutup dengan penguatan reflektif	Mengamati

Perbedaan strategis antara Jenis 1 dan Jenis 2 merepresentasikan pergeseran kognitif yang signifikan. Prototipe Jenis 1 berfokus pada "Auditory-Verbal Processing" yang melatih kemampuan pembelajar dalam memahami alur dialog pelayanan. Sebaliknya, Prototipe Jenis 2 menargetkan "Visual-Spatial Processing," di mana pembelajar dilatih untuk mengekstrak informasi dari dokumen teknis seperti peta evakuasi atau tata letak menu *ichijū-sansai*. Berdasarkan "Dual Coding Theory," penggunaan kedua jenis stimulasi ini secara bergantian akan memperkuat retensi memori jangka panjang.

Inovasi paling transformatif dalam rancangan ini adalah mekanisme umpan balik (*formative feedback*) pada bagian Latihan dan Pembahasan. Dalam media pasif, pembelajar hanya diberitahu jawaban yang benar. Namun, dalam prototipe ini, setiap opsi—baik benar maupun salah—dijelaskan logikanya. Hal ini berfungsi sebagai "Formative Assessment" yang mengoreksi miskonsepsi secara *real-time*. Dengan memahami mengapa sebuah opsi dianggap "salah" dalam konteks budaya hotel Jepang, pembelajar membangun intuisi profesional yang lebih tajam dibandingkan sekadar menghafal kunci jawaban.

Pengembangan dan Spesifikasi Produk Akhir (Tahap Develop)

Memasuki tahap pengembangan (*Develop*), arsitektur yang telah dirancang diterjemahkan ke dalam produk digital menggunakan Canva untuk visualisasi dan TTSMaker untuk narasi audio. Sinkronisasi audio-visual menjadi prioritas utama untuk menghindari "Split-Attention Effect," di mana pembelajar merasa terbebani jika informasi visual dan audio tidak berjalan selaras. Penggunaan teknologi *Text-to-Speech* (TTS) memungkinkan standarisasi pelafalan bahasa Jepang yang akurat, yang sangat penting bagi pembelajar tingkat dasar (N4).

Proses produksi teknis dilakukan melalui tujuh tahapan disiplin:

1. Scripting: Penyusunan naskah lengkap yang mengintegrasikan elemen 5M.
2. Visual Fabrication: Desain ilustrasi dan animasi situasi kerja hotel yang realistis.
3. Audio Generation: Konversi naskah menjadi narasi menggunakan AI dengan intonasi natural.
4. Composition (Editing): Penggabungan seluruh aset menjadi satu kesatuan alur video.
5. Subtitle Integration: Penambahan teks bilingual (Jepang-Indonesia) untuk bantuan linguistik.
6. Acoustic Enhancement: Penambahan musik latar dan efek suara transisi.
7. Internal Audit: Tinjauan akhir untuk memastikan akurasi konten terhadap modul resmi.

Tabel 4.7 Rincian Durasi Prototipe Video

Bagian	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4	Video 5
--------	---------	---------	---------	---------	---------

<i>Opening</i>	00.00-00.52	00.00-00.54	00.00-00.52	00.00-00.55	00.00-00.57
<i>Brainstorming</i>	00.53-01.30	00.55-01.34	00.53-01.35	00.56-01.35	00.58-01.38
<i>Isi</i>	01.31-02.55	01.35-03.59	01.36-03.39	01.36-03.20	01.39-02.53
<i>Latihan</i>	02.56-04.58	04.00-06.03	03.40-05.59	03.21-05.16	02.54-04.40
<i>Review</i>	04.59-05.19	06.04-06.29	06.00-06.17	05.17-05.42	04.41-05.06
<i>Closing</i>	05.20-06.04	06.30-07.13	06.18-07.08	05.43-06.34	05.07-05.58

Analisis durasi menunjukkan bahwa Video 2 dan 3 memiliki durasi yang lebih panjang (mencapai 7 menit) dibandingkan Video 1. Hal ini secara instruksional dapat dibenarkan karena kompleksitas tugas (Video 2 mengenai biaya pendaftaran dan Video 3 mengenai kartu kredit) memerlukan penjelasan prosedural yang lebih rinci untuk mencegah kebingungan kognitif.

Secara keseluruhan, durasi rata-rata 5-6 menit merupakan implementasi dari "Segmenting Principle" dalam multimedia learning. Prinsip ini menyatakan bahwa manusia belajar lebih efektif ketika informasi yang kompleks dibagi menjadi segmen-segmen pendek yang dapat dikelola. Bagi pembelajar mandiri yang seringkali memiliki keterbatasan waktu, durasi ini meminimalkan "Cognitive Load" sambil tetap memberikan kedalaman materi yang cukup melalui kelima fase 5M.

Implementasi Naratif Pendekatan 5M dalam Prototipe (Studi Kasus Video 1 & 5)

Tahap *scripting* memegang peranan vital sebagai tulang punggung pedagogis video. Penggunaan bahasa Jepang yang otentik, lengkap dengan Kanji, Hiragana, dan Romaji, bertujuan untuk menciptakan lingkungan "Immersion" bagi pembelajar. Berikut adalah implementasi naratif yang memperlihatkan bagaimana pendekatan 5M diintegrasikan ke dalam naskah video.

Tabel 4.5 Contoh Prototipe Jenis 1
***Yoyaku naiyō no kakunin* (Konfirmasi Reservasi)**

Bagian	Pendekatan 5M	Script Video (Jepang & Romaji)
<i>Opening</i>	Mengamati	皆さん、こんにちは！この動画では、特定技能・宿泊業の試験対策として、「予約内容の確認」について、一緒に勉強しましょう！ホテルで働くとき、チェックインの対応って、とても大事なんです！ <i>Minasan, kon'nichiwa! Kono dōgade wa, tokutei ginō shukuhaku-gyō no shiken taisaku to shite, yoyaku naiyō no kakunin' ni tsuite, issho ni benkyō shimashou! Hoteru de hataraku toki, chekkuin no taiō tte, totemo daijina ndesu!</i>
<i>Brainstorming</i>	Menanya	まずは問題にチャレンジしてみましょう！こちらの問題を見て、○か×かを選んでください。問題：外国人のお客様には、パスポートを提示してもらい、コピーを保管しなければならない。

		<i>Mazuwa mondai ni charenji shite mimashou! Kochira no mondai o mite, maru ka batsu ka o erande kudasai. Mondai: Gaikoku hito no okyakusama ni wa, pasupōto o teiji shite morai, kopī o hokan shinakereba naranai.</i>
Isi	Mengumpulkan Informasi & Mengasosiasi	ホテルでチェックインの手続きをする時には、いくつか大切な確認があります。まずは、予約の有無を確認します。予約がちゃんと取れているかどうかを確認することで、トラブルを防ぐことができます。特に、混んでいる時期は要注意ですね！ <i>Hoteru de chekkuin no tetsudzuki o suru tokiniha, ikutsu ka taisetsuna kakunin ga arimasu. Mazuwa, yoyaku no umu o kakunin shimasu. Yoyaku ga chanto torete iru ka dō ka o tashikameru koto de, toraburu o fusegu koto ga dekimasu. Tokuni, konde iru jiki wa yōchūidesu ne!</i>
Latihan	Mengasosiasi & Mengomunikasikan	はい、次は練習問題です！今の説明を思い出しながら、考えてみて下さい！問題：あなたはホテルのフロントスタッフです。日本に住所のない外国人のお客様がチェックインに来ました。どう対応しますか？ A. 在留カードをコピーする B. パスポートを提示してもらい、コピーを保管する C. 名前だけを確認する。 <i>Hai, tsugi wa renshūmondaidesu! Ima no setsume o omoidashinagara, kangaete mite kudasai! Mondai: Anata wa hoteru no furonto sutaffudesu. Nihon ni jūsho no nai gaikoku hito no okyakusama ga chekkuin ni kimashita. Dō taiō shimasu ka?</i>

Tabel 4.6 Contoh Prototipe Jenis 2
Washoku no rūru ya manā (Tata Krama Makanan Jepang)

Bagian	Pendekatan 5M	Script Video (Jepang & Romaji)
Brainstorming	Menanya	まずは問題にチャレンジしてみましょう。こちらの問題を見て、A-C から一つを選んでください。問題：あなたはホテルで働いていて、朝食会場で日本人のお客様に和食を出しました。次の中で、正しい料理の配置はどれですか。 <i>Mazuwa mondai ni charenji shite mimashou. Kochira no mondai o mite, A - C kara hitotsu o erande kudasai.</i>

		<i>Mondai: Anata wa hoteru de hataraite ite, chōshoku kaijō de nihonjin no okyakusama ni washoku o dashimashita. Tsugi no naka de, tadashī ryōri no haichi wa doredesu ka.</i>
Isi	Mengumpulkan Informasi & Mengasosiasi	和食では「一汁三菜（いちじゅうさんさい）」という考え方があります。これは、ごはん・汁物・主菜・副菜を組み合わせた、バランスの良い献立のことです。ごはんは左手前、汁物は右手前、主菜は右奥、副菜は左奥に置くのが基本ですよ。 <i>Washokude wa 'ichijūsansai' to iu kangaekata ga arimasu. Kore wa, gohan shirumono shusai fukusai o kumiawaseta, baransu no yoi kondate no kotodesu. Gohan wa hidarite zen, shirumono wa migite zen, shusai wa migi oku, fukusai wa hidari oku ni oku no ga kihondesu yo.</i>
Latihan	Mengasosiasi & Mengomunikasikan	はい、次は練習問題です！問題：外国人のお客様から「和食をおすすめしてもらえますか？」と聞かれました。次のメニューを見て、和食を3つ選んでください。 A. 焼き魚定食、天ぷら定食、グラタン B. 親子丼、ナポリタン、ポークソテー C. 冷やしうどん、親子丼、天ぷら定食 <i>Hai, tsugi wa renshūmondaidesu! Mondai: Gaikoku hito no okyakusama kara 'washoku o osusume shite moraemasu ka?' To kika remashita. Tsugi no menyū o mite, washoku o 3ttsu erande kudasai.</i>

Implementasi naskah di atas menunjukkan bagaimana "Brainstorming" dan latihan situasional berfungsi sebagai pemicu aktivitas mental. Pada Tabel 4.6, soal mengenai *ichijū-sansai* memaksa pembelajar untuk mengaktifkan skema visual mengenai budaya makan Jepang. Mereka tidak hanya menghafal teks, tetapi mempraktikkan pengambilan keputusan profesional. Penggunaan naskah bilingual dan penyediaan umpan balik untuk setiap pilihan jawaban (A, B, C) memastikan pembelajar memahami alasan di balik norma kesopanan yang berlaku, sehingga mereka tidak sekadar menjadi operator prosedur, melainkan duta *Omotenashi* yang cerdas.

Validasi Ahli dan Kelayakan Linguistik-Media

Validasi ahli merupakan mekanisme kontrol kualitas yang menjamin integritas akademis dan praktis dari prototipe yang dikembangkan. Proses ini melibatkan dua domain kompetensi: ahli media untuk menilai efektivitas penyampaian instruksional dan ahli linguistik untuk menjamin akurasi bahasa dan register sociolinguistik yang digunakan dalam industri perhotelan.

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor tinggi (4-5) pada aspek kejelasan visual dan integrasi multimedia. Namun, sebuah temuan kritis muncul terkait "Processing Time." Validator menyarankan penambahan jeda transisi materi sekitar 3 detik. Dalam desain instruksional, jeda ini sangat vital untuk memberikan "Brain Break" singkat yang memungkinkan pembelajar mentransfer informasi dari memori kerja (*working memory*) ke memori jangka panjang (*long-term memory*) sebelum terpapar konsep baru. Tanpa jeda ini, risiko terjadinya "Cognitive Overload" sangat tinggi, terutama pada materi teknis. Dari sisi linguistik, skor sempurna (5) diperoleh untuk kejelasan bahasa, namun ditemukan dua celah signifikan:

1. Absensi Furigana: Validator mencatat bahwa kosakata teknis tanpa *furigana* (huruf bantu baca di atas Kanji) menciptakan "Split-Attention Effect" yang menghambat pembelajar tingkat N4 untuk memahami konteks kalimat secara cepat.
2. Ketidakkonsistenan Register Bahasa: Ditemukan penggunaan bahasa non-formal pada detik 20-30 dalam sebuah video. Dalam industri perhotelan Jepang, kegagalan dalam menjaga konsistensi *Keigo* (bahasa hormat) adalah kegagalan profesional yang fatal. Perbaikan pada bagian ini krusial untuk memastikan pembelajar memahami batasan antara interaksi sosial biasa dan interaksi profesional dengan tamu hotel.

Implementasi Terbatas dan Evaluasi Relevansi Industri

Uji coba terbatas dilakukan melalui wawancara mendalam dengan "Mas Y", seorang informan yang merepresentasikan target audiens utama: pembelajar mandiri yang telah menempuh ujian SSW Perhotelan secara nyata. Mas Y memberikan validasi empiris terhadap relevansi konten yang dikembangkan. Ia menegaskan bahwa materi seperti tata cara makan *ichijū-sansai* dan prosedur identifikasi tamu asing benar-benar menjadi fokus dalam ujian resmi yang diselenggarakan oleh Prometric.

Testimoni Mas Y menyoroti keunggulan prototipe video dibandingkan dengan modul statis konvensional. Media interaktif ini dianggap mampu memberikan kepercayaan diri lebih karena simulasi soal visual yang mirip dengan lingkungan ujian sebenarnya. Namun, Mas Y juga memberikan kritik konstruktif terhadap kualitas audio AI yang masih terdengar kurang natural. Berdasarkan "Voice Principle" dalam pembelajaran multimedia, suara manusia yang natural cenderung lebih efektif dalam membangun koneksi sosial dan keterlibatan emosional dibandingkan suara robotik yang monoton.

Secara keseluruhan, implementasi terbatas ini mengonfirmasi bahwa prototipe telah memenuhi tujuan awalnya untuk menyediakan alat belajar mandiri yang fleksibel namun tetap kontekstual. Inovasi pada tahap Latihan dan Pembahasan terbukti menjadi elemen yang paling dihargai oleh pengguna karena memberikan kepastian pemahaman melalui umpan balik instan yang tidak ditemukan pada buku teks biasa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli linguistik, serta wawancara dengan informan, dapat disimpulkan bahwa prototipe video pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran mandiri. Dari sisi media, video dinilai menarik secara visual, memiliki kesesuaian antara audio dan gambar, serta menyajikan konten dengan konsistensi yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dari sisi linguistik, bahasa yang digunakan

dianggap jelas, mudah dipahami, sesuai dengan konteks perhotelan, serta tepat dari segi struktur tata bahasa dan kosakata.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan informan yang pernah mengikuti ujian SSW bidang perhotelan, video dipandang sangat membantu, relevan dengan kebutuhan ujian, serta berpotensi meningkatkan efektivitas persiapan peserta. Dengan demikian, prototipe ini terindikasi layak baik dari aspek media maupun linguistik, sehingga dapat menjadi referensi bagi pengembang dalam merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan industri pendidikan bahasa Jepang. Produk yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video, khususnya dalam konteks pelatihan keterampilan kerja di bidang perhotelan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A, P. (2023, December 22). *Pengertian Objek Penelitian, Macam-Macam, Prinsip, Cara, dan Tantangan dalam Memilih Objek*. Retrieved from unpes.ac.id: https://unpes.ac.id/objek-penelitian-adalah#utm_source
- [2] Adit, A. (2024, September 16). *Lansia di Jepang Capai Rekor Tertinggi, Segini Jumlahnya*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/global/read/2024/09/16/104200070/lansia-di-jepang-capai-rekor-tertinggi-segini-jumlahnya>
- [3] Alaslan, A., Amame, A. P., Suharti, B., Laxmi, Rustandi, N., Sutrisno, E., Richway. (2023). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Tasikmalaya:
- [4] Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT .
- [5] Andi Kristanto, S. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- [6] Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)”. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial, Vol. 1, No.2, Agustus 2020*, 74-86.
- [7] Bhimasta, R. A., & Pei-Yi Kuo. (2019). What causes the adoption failure of service robots? A Case of Henn-na Hotel in Japan. *the 2019 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and the 2019 ACM International Symposium*.
- [8] Dr. Muhammad Hasan, S. M., Milawati, M., Dr. Darodjat, M., Dr.Tuti Khairani Harahap, S. M., Tasdin Tahrir, S. M., Ahmad Mufit Anwari S.Pd.I., M., I Made Indra P., S. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- [9] Farish, M. G., Rohaeni2, N., & Ningsih, M. P. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PERSONAL GROOMING UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI HOUSEKEEPING DI SEKOLAH
- [10] MENENGAH KEJURUAN. *JPP (Jurnal Pendidikan dan Perhotelan)*, 25-34.
- [11] Guswiani, W., Darmawan, D., Hamdani, N. A., & Noordiana, M. A. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FRONT OFFICE DI KELAS XI AKOMODASI PERHOTELAN SMKN 3 GARUT. *JTEP-Jurnal*
- [12] *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 89-90.
- [13] Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA.

- [14] *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(9), 2024 , 972-980.
- [15] Mesmer, P. (2025, 08 21). *Japan turns to new technologies to counter labor shortages*. Retrieved from Le Monde: https://www.lemonde.fr/en/economy/article/2024/03/19/japan-turns-to-new-technologies-to-counter-labor-shortages_6632475_19.html?utm_source
- [16] MOFAJ. (n.d.). *Japan is looking for Specified Skilled Workers!* Retrieved from Ministry of Foreign Affairs of Japan: https://www.mofa.go.jp/mofaj/ca/fna/ssw/us/?utm_source
- [17] Nabila, A., Rohaeni, N., Jubaedah, Y., Yusuf, S. F., & Nenden. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENANGANAN RESERVASI HOTEL BERBASIS VIDEO MOTION GRAPHIC DI
- [18] SMK AKOMODASI PERHOTELAN. *JPP (Jurnal Pendidikan dan Perhotelan)* , 39-44.
- [19] Nafisa. (2025, February 11). *Subjek Penelitian: Pengertian, Jenis, dan Pentingnya dalam Metodologi Riset*. Retrieved from Solusi Jurnal: https://solusijurnal.com/subjek-penelitian-pengertian-jenis-dan-pentingnya-dalam-metodologi-riset/?utm_source
- [20] Nilamsari, N. (2014). MEMAHAMI STUDI DOKUMEN DALAM PENELITIAN KUALITATIF. *Wacana Volume XIII No.2, Juni 2014*, 177-181.
- [21] Nodokaya. (2025, Mei 6). *What is Japan's Specified Skilled Worker (SSW) System? A Comprehensive Guide from Overview to Challenges and Future Prospects*. Retrieved from 申請代行屋 WEB: https://nodokaya.jp/application_representation/en/japan-specified-skilled-worker-system/?utm_source
- [22] Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M.
- [23] W. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 826-833.
- [24] Prasetyo, I. (2012). TEKNIK ANALISIS DATA DALAM RESEARCH AND DEVELOPMENT. *Dosen Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*, 1-11.
- [25] Putri, I. S., Nazura, A., Abdiani, N., Apila, L., Putri, A. C., & Rafly, F. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR PESERTA
- [26] DIDIK. *Jurnal Pendidikan :SEROJA*, 347-354.
- [27] Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 506-516.
- [28] Raco. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia. Rangkuti, A. N. (2016). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan*
- [29] *Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- [30] repository.unpad. (2019, August 2). *BAB III SUBJEK, OBJEK, DAN METODOLOGI PENELITIAN*. Retrieved from <https://repository.unpad.ac.id>:

- https://repository.unpad.ac.id/thesis/210310/2015/210310150041_3_8171.pdf?utm_source
- [32] Ringkasan status notifikasi "Status Ketenagakerjaan Warga Negara Asing" (per akhir Oktober 2024). (2025, 1). Retrieved from Ministry of Foreign Affairs of Japan: https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_50256.html
- [33] Salmaa. (2023, September 29). *Apa itu Objek Penelitian? Macam dan Contoh Lengkap*. Retrieved from Deepublish: <https://penerbitdeepublish.com/apa-itu-objek-penelitian/>
- [34] sswjapanstudyportal. (2024, October 20). *Test Infomation — Accommodation*. Retrieved from SSW JAPAN STUDY PORTAL: https://sswjapanstudyportal.com/en/accommodation/test_info
- [35] Sudarsono, B. (2017). MEMAHAMI DOKUMENTASI. *Acarya Pustaka, Vo.3, No.1, Juni 2017*, 47-65.
- [36] Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung.
- [37] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: ALFABETA, CV.
- [38] Sukmawati, Sufyadi, S., Utama, A. H., & Mastur. (2024). Pemanfaatan Media Short Video Learning untuk Mendukung Pembelajaran Metode Self- Paced Learning. *Journal of Education Research*, 6263-6264.
- [39] Sukmawati, Sufyadi, S., Utama, A. H., & Mastur. (2024). Pemanfaatan Media Short Video Learning untuk Mendukung Pembelajaran Metode Self- Paced Learning. *Journal of Education Research*, 6255-6265.
- [40] Surani, P. (2012, January 16). *Makalah Subyek dan Obyek Penelitian*. Retrieved from Prahesti Blog's: https://prahesti10411084.blogspot.com/2012/01/makalah-subyek-dan-obyek-penelitian.html?utm_source
- [41] Tombalisa, N. F., Fathurahmi, E., & Wirawan, R. (2022, Desember 21). *Kerjasama Jepang dan Indonesia di Bidang Ketenagakerjaan dalam Program Tokutei Ginou tahun 2019*. Retrieved from Interdependence Journal of International Studies: https://ijis.fisip-unmul.ac.id/site/index.php/ijis/article/view/56?utm_source
- [42] *Understanding the Differences Between Specified Skilled Worker (SSW1 and SSW2)*. (2025, 04 29). Retrieved from Pray Social Group: https://www.pray-socials.com/specified-skilled-worker-ssw1-vs-ssw2-japan/?utm_source
- [43] Wahyuni, L., & Rahayu, Y. S. (2021). PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MELATIHKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN
- [44] TUMBUHAN KELAS XII SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 314.
- [45] Wati, S., Nurlaila, & Oktaviani, M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL FOOD AND BEVERAGE SERVICE DENGAN STANDAR KKNI SEBAGAI PERSIAPAN UJI
- [46] KOMPETENSI. *JPP (Jurnal Pendidikan dan Perhotelan)*, 26-38.
- [47] Wijayanti. (2022). Pembelajaran bahasa Jepang perhotelan bidang tata hidangan berbasis role playing pada program studi Diploma IV Perhotelan Universitas Triatma Mulya. *Journal of Tourism and Interdisciplinary Studies (JoTIS)*, 33-40.
- [48] Yuliani, W., & Banjarnaho, N. (2021). METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAMBIMBINGAN DAN
- [49] KONSELING. *Quanta Journal: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 113.
- [50] ZM, R. A., Lubis, S. A., Maha, S., & Yuliana. (2023). PERAN TEKNOLOGI
- [51] INFORMASI DALAM DUNIA . *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 1133.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN