



Pengembangan *Handout* Digital Berbasis *Flipbook* Pada Materi Ekonomi Bisnis Dan Administrasi Umum di SMKN 6 Surabaya

Dini Aulia Prinita^{1✉}, Rosita Dewi Iriyanti², Najwa Dafa Agustina³, Amirul Arif⁴, Luqman Hakim⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia, 60231

E-mail: dini.23198@mhs.unesa.ac.id ✉

Info Artikel:

Diterima: 5 Desember 2024

Diperbaiki: 10 Desember 2024

Disetujui: 15 Desember 2024

Keywords: *Handout, Economics Bussines and General Administration*

Kata Kunci: *Handout, Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum*

Abstract: *One of the benefits of technology in education is to facilitate student and teacher access to various learning resources. In this digital age, the use of traditional learning media has become less effective. This research aims to create digital handouts in Flipbook form for Business Economics and General Administration material, as well as assessing how feasible these digital handouts are. This research is recommended as research using the development (R&D) method using the ADDIE research design. The feasibility evaluation carried out by two media validators resulted in an average score of 83.44% with the criteria "very feasible". On the other hand, the feasibility evaluation stage carried out by two material experts received an overall calculated score of 89.11% with very feasible criteria. The research results show that the digital handouts created are very suitable for implementation in teaching Business Economics and General Administration.*

Abstrak: *Salah satu manfaat teknologi dalam pendidikan adalah untuk memudahkan akses siswa dan guru ke berbagai sumber pembelajaran. Di zaman digital ini, penggunaan media pembelajaran tradisional menjadi kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan handout digital dalam bentuk Flipbook untuk materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum, serta menilai seberapa layak handout digital tersebut. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian dengan menggunakan metode pengembangan (R&D) yang menggunakan desain penelitian ADDIE. Evaluasi kelayakan yang dilakukan oleh validator media*



menghasilkan rata-rata skor 83,44% dengan kriteria “sangat layak”. Di samping itu, tahap evaluasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi mendapat skor yang dihitung keseluruhan sebesar 89,11% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa handout digital yang dibuat sangat cocok diimplementasikan dalam pengajaran Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum.

Pendahuluan

Pendidikan dalam masyarakat memiliki peran yang penting karena mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar untuk merangsang dan memajukan berbagai potensi baik fisik maupun mental sesuai dengan aturan yang sudah ada dalam masyarakat. Mengacu pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 BAB III Pasal 4 Ayat 4, dalam prinsip pendidikan di Indonesia, pendidikan dilakukan dengan menampilkan teladan yang baik, memperkuat niat, serta menumbuhkan kreativitas para siswa.

Bahan ajar harus mampu mengomunikasikan informasi secara efektif kepada siswa selama proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Dengan perkembangan suatu teknologi, banyak alat elektronik yang muncul untuk dengan berbagai keperluan. Perkembangan ini sangat mempengaruhi dari sektor pendidikan dan pembelajaran, sehingga melalui penggunaan teknologi yang dapat mendukung kelancaran pembelajaran.

Penggunaan sistem teknologi dalam pendidikan dibagi menjadi 2, yaitu pendidikan yang memanfaatkan Laptop /Komputer dan pendidikan yang memanfaatkan media digital. Contohnya media digital yang dimana mencakup *e-learning*, *e-book*, *e-magazine*, video, PPT, permainan berbasis website, modul digital, *handout* digital, dan sebagainya. Agar siswa tertarik untuk melaksanakan pembelajaran, yaitu dengan pembuatan *handout* digital yang inovatif.

Menurut Mohammad Prastowo (2015), *handout* adalah lembaran yang diberikan kepada siswa, yang bisa berupa ringkasan suatu topik, tugas, atau ujian, untuk membantu siswa dengan menyediakan informasi sebagai panduan serta



melengkapi kekurangan materi yang tidak ada dalam buku teks juga pada materi yang diajarkan secara verbal oleh guru. Handout digital dapat dimaknai sebagai suatu tipe dokumen elektronik yang bisa diakses melalui perangkat elektronik. Menurut penjelasan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, dokumen elektronik diartikan sebagai informasi dalam bentuk elektronik yang dibuat, didistribusikan, dikirim, diterima, serta disimpan dalam berbagai format seperti analog, digital, elektromagnetik, optik, atau semacamnya, yang bisa dilihat, ditampilkan, serta didengar melalui komputer atau sistem elektronik.

Media Pembelajaran Digital dipilih karena mudah dijangkau dan lebih praktis, sehingga siswa dapat mengakses kapan saja dan di mana saja, bahkan hanya dengan menggunakan *smartphone*.

Selain itu, peran teknologi di bidang pendidikan yaitu membantu guru serta siswa untuk dengan mudah menemukan berbagai sumber untuk belajar. Penggabungan teknologi dalam pendidikan adalah proses pemanfaatan atau kombinasi teknologi yang direncanakan dalam aktivitas pembelajaran di kelas.

Pada prinsipnya, Tujuan teknologi di dunia pendidikan yaitu untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan membekali peserta didik bisa menghadapi tantangan dunia digital yang berkembang pesat. Penggunaan *handout flipbook* merupakan salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran. *Flipbook* adalah salah satu dari banyak opsi yang dapat dipakai di *smartphone* yang menggunakan IOS maupun Android, sehingga semua pengguna *smartphone* dapat memanfaatkannya.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami cara pengembangan *handout* digital yang berbentuk *Flipbook* untuk topik Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum serta menilai kelayakan *handout* digital tersebut. Mengingat penjelasan masalah yang ada, adanya batasan supaya persoalan tidak meluas, dengan harapan pembahasan masalah menjadi lebih jelas. 1) Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan *handout* digital berbasis *Flipbook* pada materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum 2) Menguji kelayakan *handout* digital berbentuk *Flipbook* mengenai Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang memanfaatkan desain ADDIE, yang mencakup



Analisis (Pengumpulan Data), Desain (Pembuatan Produk), Pengembangan atau Produksi (Proses Pengembangan Produk), Implementasi atau Penyerahan (Proses Pelaksanaan Produk), dan Evaluasi (Revisi Produk). Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan produk akhir berupa *handout* digital berbentuk Flipbook yang berfokus pada materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum.

Subjek penelitian ini yaitu dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Angket observasi dan validasi merupakan dua teknik akumulasi data yang digunakan. Untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan *handout* digital yang dinilai oleh validator, khususnya ahli media dan materi menggunakan angket validasi.

Di sisi lain, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan aktivitas pembelajaran di sekolah dan mencatat aspek-aspek yang berkaitan dengan objek penelitian. Pengamatan ini berlangsung di SMKN 6 Surabaya. Data yang dikumpulkan dari validator kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif Data yang dikumpulkan dari validator kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang memenuhi syarat. Desain media pembelajaran yang telah dibuat kemudian dievaluasi oleh validator melalui lembar verifikasi. Hasil dari penilaian angket verifikasi kelayakan dianalisis dengan menggunakan skala Likert. Kriteria nilai skala Likert dapat dilihat di Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Aspek Validasi

Nilai	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Skor yang diperoleh dari angket validasi kelayakan akan dianalisis rata-ratanya, dan persentase keseluruhan kelayakannya akan ditentukan. Hasil kelayakan ini dapat dibagi menjadi 5 kategori seperti yang tertera di Tabel 2.



Tabel 2. Kategori Hasil Validasi

Nilai	Keterangan
<21%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Berdasarkan kriteria di atas, *handout* digital yang menggunakan Flipbook untuk materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum dianggap memenuhi syarat jika memperoleh persentase $\geq 61\%$.

Hasil dan Pembahasan

Secara umum ada dua hasil utama yang diperoleh dari penelitian ini yang mencakup penjelasan tentang pengembangan *handout* digital berbasis *Flipbook* pada materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum dan hasil validasi kelayakan *handout digital* berbasis *Flipbook* pada materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum. Pengembangan materi digital menggunakan Flipbook untuk bidang Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum dilakukan dengan pendekatan desain penelitian ADDIE. Tahapan pengembangan mencakup Analisis (Pengumpulan Data), Desain (Perancangan), *Development or Production* (Pembuatan Produk), Implementasi (Pengujian), dan Evaluasi (Penilaian).

Tujuan dari tahap analisis adalah untuk mendapatkan informasi mengenai isu-isu yang relevan dengan penelitian. Proses akumulasi data dilakukan dengan cara menganalisis berbagai komponen dalam kurikulum merdeka yang diimplementasikan di SMK dengan program keahlian Akuntansi untuk mengidentifikasi masalah, kemudian mengumpulkan referensi dari materi seperti kurikulum, bahan ajar, dan buku-buku yang berhubungan dengan topik yang digunakan sebagai inti materi dalam pengembangan media.

Tahap desain merupakan fase perencanaan media pembelajaran yang mencakup dari pembuatan *handout* digital menggunakan *Flipbook* untuk materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum yang berdasarkan dari kebutuhan siswa, menetapkan batasan *handout*, penyusunan materi sebagai konsep *handout*,



pengumpulan materi yang berkaitan dengan materi, dan menyusun alat untuk menilai kelayakan *handout*.

Tahap pengembangan produk (*development or production*) adalah pembuatan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Tahap ini terdiri dari 2 tahap, yaitu 1) tahap pembuatan *handout* yang menghasilkan produk *handout digital* berjumlah 41 halaman, meliputi sampul, kata pengantar, daftar isi, tujuan pembelajaran, pendahuluan, petunjuk penggunaan, uraian materi, evaluasi, penugasan, uji kompetensi, penutup, dan daftar pustaka. 2) tahap validasi kelayakan produk oleh pakar media dan materi untuk menilai sejauh mana *handout* dapat digunakan. Setelah hasil validasi dinyatakan layak dan revisi yang diperlukan telah dilakukan, *handout digital* berbasis *Flipbook* tentang Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum dapat dianggap berhasil dikembangkan. *Handout digital* berbasis *Flipbook* ini mencakup beberapa elemen meliputi sampul, kata pengantar, daftar isi, tujuan pembelajaran, pendahuluan, petunjuk penggunaan, uraian materi, evaluasi, penugasan, uji kompetensi, penutup, dan daftar pustaka.



Gambar 1. Tampilan Hasil *Handout*

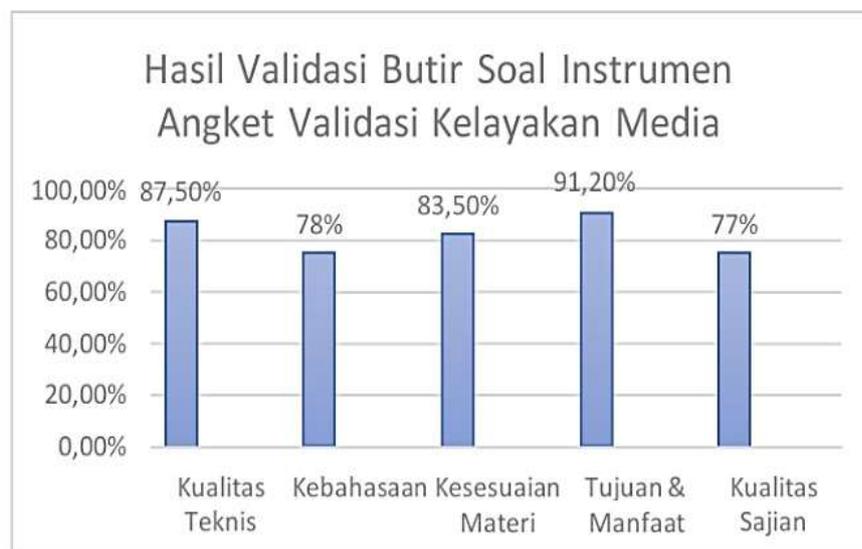
Tahap uji coba produk (*Implementation*) *handout* yang telah disusun akan dinilai oleh ahli bahasa, ahli materi, serta ahli desain. Untuk mengevaluasi kualitas *handout*, para ahli akan diberikan kuesioner, dan mereka bebas memberikan masukan dan saran untuk perbaikan. Setelah mendapat persetujuan ahli, *handout* akan dianggap siap atau tidak untuk pengujian. *Handout* akan dimodifikasi jika



para ahli berpendapat bahwa hal tersebut memungkinkan dapat dibuat dan dilanjutkan ke tahap pelaksanaan berikutnya.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) *handout* akan melalui proses revisi. Pada setiap *handout* akan dievaluasi dengan mengumpulkan data untuk meningkatkan proses pengembangan. Analisis data kualitatif mencakup komentar dan saran rekomendasi dari para ahli. Analisis kuantitatif memberikan evaluasi dari para ahli selain efektivitas peserta didik yang diukur dengan skor kuesioner, untuk menilai sejauh mana produk layak.

Hasil dari penelitian yang berfokus pada Flipbook mengenai Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum akan diuji oleh dua ahli media dan dua ahli materi untuk menilai kelayakannya. Penilaian dilakukan melalui kuesioner yang terdiri dari 5 aspek meliputi kualitas teknis, bahasa, kualitas presentasi, kesesuaian materi, serta tujuan dan manfaat. Hasil dari penelitian ini, kelayakan *handout* digital berbasis flipbook yang mencakup materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum dapat dilihat pada gambar 2 dan gambar 3 berikut:



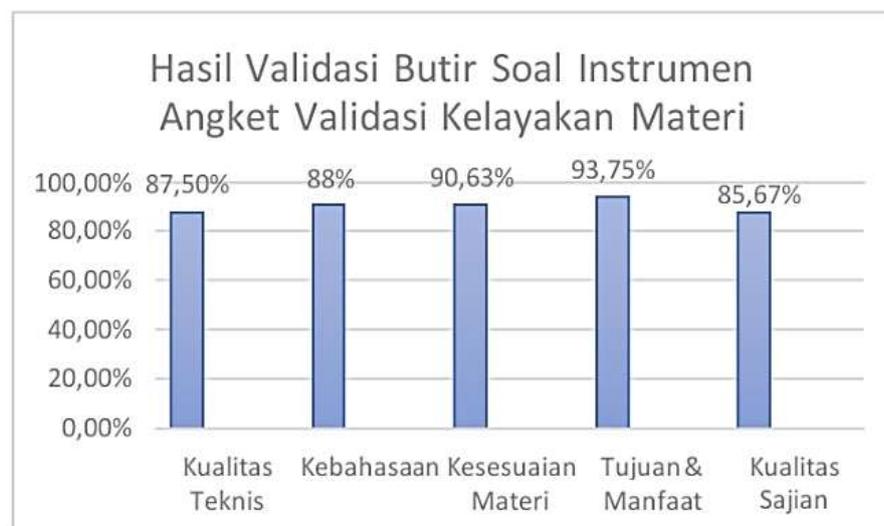
Gambar 2. Hasil Validasi Butir Soal Instrumen Angket Validasi Kelayakan Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Dari hasil validasi kelayakan yang tertera pada gambar 2 menunjukkan bahwa media *handout* digital berbasis *Flipbook* pada materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan perolehan skor rata-rata sebesar 83,44%. Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti, yang



berupa rekapitulasi hasil validasi materi, dapat disimpulkan nilai-nilai pada berbagai aspek yang diteliti.

Dari segi rincian hasil, kualitas teknis mendapat skor rata-rata 87,5%, sedangkan skor kebahasaan rata-rata 78%. Nilai rata-rata kualitas sajian sebesar 77%, nilai rata-rata kesesuaian materi sebesar 83,50%, dan nilai rata-rata tujuan dan manfaat sebesar 91,20%. Dengan persentase rata-rata sebesar 91,20% dan klasifikasi “sangat layak”, maka kesesuaian materi menjadi komponen yang memperoleh nilai tertinggi. Hal ini disebabkan pembuatan *handout digital* berbasis Flipbook untuk materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum yang memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Pratama (2020) menegaskan bahwa siswa sangat tertarik terhadap penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan standar kompetensi, yang kebanyakan peserta didik sekarang menggunakan handphone atau gadget.



Gambar 3. Hasil Validasi Butir Soal Instrumen Angket Validasi Kelayakan Materi

Sumber: Dokumen Pribadi (2024).

Hasil dari validasi kelayakan yang ditunjukkan di gambar 3 bahwa materi *handout digital* yang memanfaatkan Flipbook untuk Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum berada dalam kategori “sangat layak” dengan skor rata-rata sebesar 89,11%.

Menurut analisis data yang diterima oleh peneliti dalam bentuk rekap hasil validasi materi, arah nilai yang diperoleh mencakup rincian, seperti aspek kualitas teknis dengan rata-rata skor 87,50%, aspek kebahasaan dengan rata-rata skor 88%,



aspek kualitas penyajian dengan rata-rata skor 85,67%, dan aspek kesesuaian materi dengan rata-rata skor 90,63%. Aspek kebahasaan rata-rata skor tertinggi yaitu 93,75% dalam kategori “sangat layak”. Visual, ilustrasi dan desain yang ditambahkan dalam *handout* bertujuan menarik minat peserta didik serta mempermudah pemahaman informasi yang disampaikan melalui media.

Kesimpulan

Menurut hasil data analisis yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan *handout* digital berbasis Flipbook pada materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum menggunakan prosedur penelitian ADDIE dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pada tahap analisis, pengumpulan data *handout* digital dilakukan dengan menganalisis elemen-elemen kurikulum merdeka yang berlaku di SMK program keahlian Akuntansi, selain itu untuk mengidentifikasi masalah, referensi dikumpulkan berupa kurikulum, bahan ajar, dan buku-buku terkait materi yang akan menjadi subjek dalam pengembangan media. Proses desain produk dapat dimulai setelah data terkumpul.
2. Di tahap desain produk, *handout* dirancang bertujuan untuk membuat *handout* digital berbasis Flipbook materi Ekonomi Bisnis dan Administrasi Umum sesuai dengan kebutuhan siswa, menentukan ruang lingkup *handout*, sebagai rancangan awal dapat membuat poin-poin materi, mengumpulkan materi sesuai dengan topik, dan menyusun instrumen. Materi dari pengumpulan data tersebut dapat dikembangkan menjadi sub materi.
3. Pada tahap pengembangan produk dapat menghasilkan *handout* digital sebanyak 41 halaman, mencakup cover, kata pengantar, daftar isi, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, uraian materi, evaluasi, penugasan, uji kompetensi, glosarium, dan daftar pustaka.
4. Tahap Implementasi Handout akan dianggap layak untuk diuji setelah diverifikasi oleh para profesional. Jika para ahli menganggap hal ini mungkin, aplikasi tersebut akan diterapkan untuk membantu siswa belajar.
5. Selanjutnya, tahap validasi kelayakan produk dilakukan oleh media dan ahli materi untuk mengevaluasi sejauh mana *handout* yang dihasilkan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Tingkat kelayakan *handout* digital



didasarkan pada rata-rata hasil yang didapat dari penilaian dua ahli media yang mencapai 83,44% dan dua ahli materi yang memperoleh 89,11%. Guru diharapkan bisa menggunakan media pembelajaran digital seperti *handout digital* dalam proses belajar mengajar, sebab *handout digital* sangat mudah dipahami dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Referensi

- Adobe Inc. (2021). *Apa arti dari PDF?* Diambil kembali dari www.adobe.com:
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uac=t=8&ved=2ahUKEwj1n7CkkPyFAxVW3TgGHRI8AWk4FBAWegQIBBAB&url=http%3A%2F%2Fwww.adobe.com%2Fid_id%2Facrobat%2Fabout-adobe-pdf.html&usg=AOvVaw3_CZJ3aWEhMghbB8vW9BkV&opi=89978449
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (Revisi ed.). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Pusat Bahasa). (2023, Agustus). *Arti kata -Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Diambil kembali dari KBBI Daring Edisi III: <https://kbbi.web.id>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Fase E Untuk SMK/MAK*. Jakarta, Indonesia.
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Inayah, A. D., Agustin, R. S., & Sumarni, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Handout Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Konstruksi Dan Properti Di Smk Negeri 2 Surakarta. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, VI(1), 57-65. doi:<https://doi.org/10.20961/ijcee.v6i1.53692>
- Karend, K. A., Sutopo, Y., & Widjanarko, D. (2020). Developing Fashion Design Vocational Career Guidance Module. *Journal of Vocational and Career Education*, V(2), 165-174. doi:DOI: <https://doi.org/10.15294/jvce.v5i2.31952>
- Krisp Technologies. (2024). *Krisp*. Retrieved 2024, from <https://krisp.ai/glossary/d/digital-handout/>
- Menteri Pendidikan Nasional. (2007, November 23). *Standar Proses untuk Satuan*



- Pendidikan Dasar dan Menengah. *Permendiknas*, hal. 3.
- Munadhi, Y. (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Natsir, M. S. (2023). *Pengantar Teknologi Digital : Web dan Mobile Teknologi*. Makassar: Universitas Dipa Makassar.
- Novitaningrum, Mieta, Parmin, Pamelasari, & Diah, S. (2014). Pengembangan Handout IPA Terpadu Berbasis Inkuiri Pada Tema Mata untuk Kelas IX Siswa MTs Al-slam Sumurejo. *Unnes Science Education Journal*, III(2), 542-548. doi:10.15294/USEJ.V3I2.3356
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Presiden Republik Indonesia. (2003, Juli 8). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB III, Pasal 4 ayat 4*. Diambil kembali dari Undang-Undang Republik Indonesia: <https://jdih.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm>
- Presiden Republik Indonesia. (2016). *Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Diambil kembali dari Web Kominfo: <https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/users/4761/UU%2019%20Tahun%202016.pdf>
- Putri, D. (2021). *Pengembangan Handout Pada Materi Lichenes Di SMAN 2 Sampoiniet*. Banda Aceh: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY. Diambil kembali dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/20069>
- Putri, K. A., & Soeparno. (2021). Pengembangan E-Handout Kelas XI BKP SMKN 1 Madiun Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Konstruksi Dan Properti. *urnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, VII(2), 1-9. Diambil kembali dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/42560/36601>
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Saputri, N. I. (2023). *Pengembangan E-LKPD dan Handout Dalam Memudahkan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK Negeri 1 Darul Kamal*. Banda Aceh: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY. Diambil kembali dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/31478>
- Setiawan, U. (2022). *Media Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Stacy, E. M., & Cain, J. (2015). *Note-taking and Handouts in The Digital*



JURNAL PADMA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Politeknik Piksi Ganesha
Vol. 04 No. 02 (2024)

<https://journal.piksi.ac.id/index.php/Padma>

p-ISSN : 2797-6394 e-ISSN : 2797-3905



Age. *American Journal of Pharmaceutical Education*, LXXIX(7), 107.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:

Alfabeta. Sumaryati, C. (2013). *Dasar Desain II*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Sutama. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Surakarta: Fairuz M