



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor1, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 28/01/2024
 Reviewed : 02/02/2024
 Accepted : 15/02/2024
 Published : 28/02/2024

Restutiasih¹
 Depi Pramika²
 Riswan Aradea³

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOOKLET PADA MATA PELAJARAN PERBANKAN DASAR UNTUK SISWA KELAS X DI SMKN 1 PLAKAT TINGGI

Abstrak

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis booklet pada mata pelajaran perbankan dasar untuk siswa kelas X yang di kembangkan mampu menjelaskan materi mengenai sub materi sistem moneter di Indonesia secara jelas dan bahasa yang di gunakan sesuai dengan pemahaman siswa seusianya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode PPE (Planning, Production, and Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan angket, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan hasil dari pengembangan yaitu menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis booklet pada mata pelajaran perbankan dasar untuk siswa kelas X di SMKN 1 Plakat Tinggi sangat praktis untuk di gunakan dalam pembelajaran. Kemudian pada uji coba terbatas yang di lakukan pada 10 siswa untuk menguji hasil belajar menggunakan booklet mendapatkan persentase 80% dengan kriteria sangat tinggi dan mendapatkan persentase 20% dengan kriteria tinggi dengan rata-rata 91% mendapatkan kriteria sangat tinggi. Dengan analisis data di atas dapat di simpulkan bahwa booklet dapat di gunakan sebagai solusi media pembelajaran yang efektif.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Booklet, Mata Pelajaran, Perbankan,

Abstract

The aim of this research was to determine the process of developing booklet-based learning media in basic banking subjects for class The type of research used in this research is the PPE (Planning, Production, and Evaluation) method. Data collection techniques used were questionnaires, documentation and tests. Data analysis techniques are carried out to obtain results from development, namely using descriptive statistics. The results of this research are the development of booklet-based learning media in basic banking subjects for class X students at SMKN 1 Plakat Tinggi which is very practical to use in learning. Then in a limited trial carried out on 10 students to test learning outcomes using booklets, they got a percentage of 80% with very high criteria and got a percentage of 20% with high criteria with an average of 91% getting very high criteria. By analyzing the data above, it can be concluded that booklets can be used as an effective learning media solution.

Keywords: Booklet Based Learning, Subjects, Banking.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses kegiatan untuk mencapai tujuan di dunia pendidikan bagi siswa dalam hal menuntut ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga dapat mencetak penerus generasi bangsa yang mempunyai pedoman hidup dalam menghadapi perkembangan zaman. Proses kegiatan pembelajaran harus lebih di kembangkan lagi sehingga dapat di jadikan sebagai alat ukur untuk melihat kecenderungan adanya keberhasilan atau tidak adanya keberhasilan dalam suatu proses kegiatan belajar. Proses belajar itu sebaiknya harus melalui tahapan-tahapan yang sudah ditetapkan agar dapat memperoleh hasil belajar yang baik sesuai dengan apa yang diinginkan (Aradea dan Harapan, 2019).

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
 email : restutiasihra07@gmail.com, depi.neynda0506@gmail.com , riswanaradea@gmail.com

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar, dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat di pahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan pengajar merupakan salah satu hasil dari pemilihan media belajar yang tepat. Sehingga seorang pengajar hendaknya bisa cermat dan teliti dalam memilih bahan ajar yang digunakan. Hal ini dikarenakan, apabila bahan ajar yang digunakan menarik maka siswa akan termotivasi untuk membaca buku dan atau menonton media tersebut dan belajar atas dorongan dirinya sendiri (belajar secara mandiri), sehingga tujuan pembelajaranpun dapat tercapai (Pramika dan Sari, 2020).

Media pembelajaran merupakan sumber mengajar yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat di jadikan sebagai stimulasi belajar siswa atau sumber pertanyaan. Dalam proses kegiatan belajar mengajar media diartikan sebagai sumber yang memberikan informasi mengenai materi pembelajaran. Ada beberapa jenis-jenis media yaitu media visual yang dapat di lihat dalam proses kegiatan belajarnya menggunakan alat proyektor atau LCD kemudian media audio yang dapat di dengar dalam proses kegiatan belajarnya menggunakan laboratorium bahasa, dan media audio visual yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam proses kegiatan belajarnya menggunakan video pembelajaran (Kusumo, 2023).

Booklet merupakan salah satu bahan ajar yang berbentuk buku cetak disebut juga sebagai sebuah buku kecil dengan isi yang memaparkan informasi sesuai materi yang dibahas. Bahan ajar booklet dibuat supaya dapat memvariasikan bahan ajar guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Booklet menampilkan kalimat yang lugas, ukuran booklet lebih praktis dibandingkan buku cetak biasa, dan disertai gambar (Diki et al., 2022).

Booklet merupakan media pembelajaran berbentuk buku kecil yang dapat memberikan informasi mengenai materi mata pelajaran, media booklet dapat di jadikan sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa karena isi dari booklet sangat menarik yang di sertai dengan halaman berwarna serta materi yang di sampaikan di dalamnya lebih singkat padat dan jelas sehingga media pembelajaran booklet dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis booklet memberikan informasi mengenai materi pembelajaran yang lebih singkat padat dan jelas serta halaman yang berwarna sebagai pemicu daya tarik siswa sehingga siswa akan lebih rajin belajar dirumah secara mandiri dan dapat menjadikan siswa lebih memahami materi pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran tersebut mendorong siswa untuk menganalisis, berfikir kritis dan kreatif dalam membuat dan memecahkan masalah melalui kegiatan pembelajaran, agar hasil belajar yang didapatkan optimal dan sesuai dengan yang diharapkan (Meriyani, Yulaini dan Aradea, 2021).

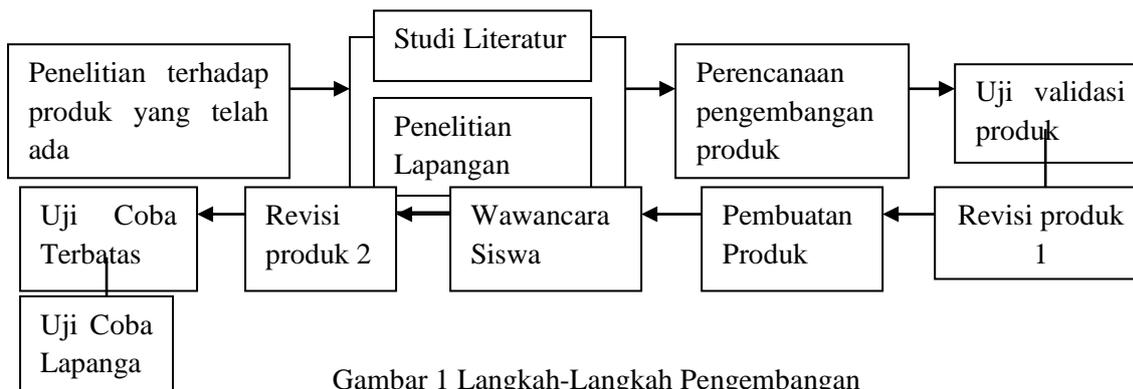
Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang peneliti lakukan di sekolah Menengah Kejuruan (SMKN) 1 Plakat Tinggi proses kegiatan belajar mengajarnya menggunakan media buku cetak yang di fasilitasi sekolah kemudian setelah jam mata pelajaran berakhir maka buku cetak di kembalikan ke perpustakaan lagi.

METODE

Pada penelitian dan tahapan pengembangan terdapat beberapa tahapan yang harus di kerjakan dalam suatu penelitian berdasarkan teori dari beberapa ahli. Model pengembangan yang digunakan adalah teori Richey dan Klein yang terdiri dari 3 metode yaitu PPE (Planning, Production, and Evaluation). Berdasarkan model pengembangan yang di gunakan berikut penjabaran dari ketiga tahapan pengembangan tersebut yang di sesuaikan dengan penelitian ini.

Untuk menciptakan produk baru yang teruji maka di perlukan penelitian (research) untuk menghasilkan rancangan dan development adalah membuat dan menguji produk yang di hasilkan. Seperti di nyatakan oleh Jared Lewis bahwa “The first phase of the planning process when creating any new product or technology is to conduct research so you can examine the

feasibility of your idea” (Sugiyono, 2022). Berikut langkah-langkah untuk menciptakan produk baru :



Gambar 1 Langkah-Langkah Pengembangan

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang di kumpulkan untuk mengumpulkan data yang akurat yaitu angket/kuesioner, tes dan dokumentasi

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yang dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Uji validitas ahli media dan ahli materi yang di kembangkan perlu validasi oleh ahli validator untuk melihat kevalidan media yang akan di pergunakan. Instrumen yang di gunakan berupa angket. Presentase hasil validasi dapat di hitung dengan menggunakan persamaan berikut :

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang di Observasi}}{\text{Skor yang di harapkan}} \times 100$$

Tabel 1. Penilaian Ahli Validasi

Persentase (%)	Angka	Keterangan
78-100	4	Sangat Valid
52-77	3	Valid
26-51	2	Tidak Valid
0-25	1	Sangat Tidak Valid

(Arikunto, 2021)

Angket respon siswa di peroleh dari angket yang telah di bagikan. Skor penilaian yang di gunakan yaitu : (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju. Presentase respon guru dan siswa dapat di hitung menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Angka presentase
- f : Frekuensi siswa yang menjawab
- N : Jumlah siswa keseluruhan/banyaknya individu

Tabel 2. Penilaian respon siswa

Presentase (%)	Angka	Keterangan
78-100	4	Sangat Setuju
52-77	3	Setuju
26-51	2	Tidak Setuju
0-25	1	Sangat Tidak Setuju

(Arikunto, 2021)

Hasil belajar siswa di peroleh dari 15 evaluasi soal yang di bagikan, dengan skor penilaian yang di gunakan yaitu :

$$\text{Persentase tuntas} = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{Siswa yang ada}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase yang tidak tuntas} = \frac{\sum \text{Siswa yang tidak tuntas}}{\sum \text{Siswa yang ada}} \times 100\%$$

(Kemendikbud, 2018).

Tabel 3 Penilaian hasil belajar

Interval	Kriteria
0 – 59%	Sangat rendah
60 – 69%	Rendah
70 – 74%	Sedang
75 – 84%	Tinggi
85 – 100%	Sangat tinggi

(Kemendikbud, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Plakat Tinggi di dapatkan bahwa siswa belum memiliki pegangan buku sebagai bahan pembelajaran secara mandiri di rumah, untuk itu siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah di bawa kemana saja karena booklet merupakan buku kecil yang berisikan mengenai materi mata pelajaran secara lebih singkat, padat dan jelas. Penyajian data pengembangan ini berpedomankan pada model pengembangan PPE, yaitu (Planning, Production, Evaluation).

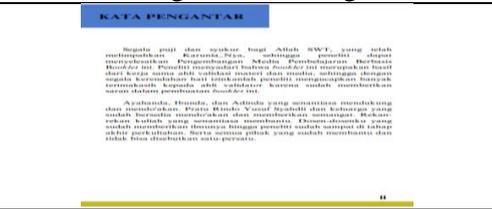
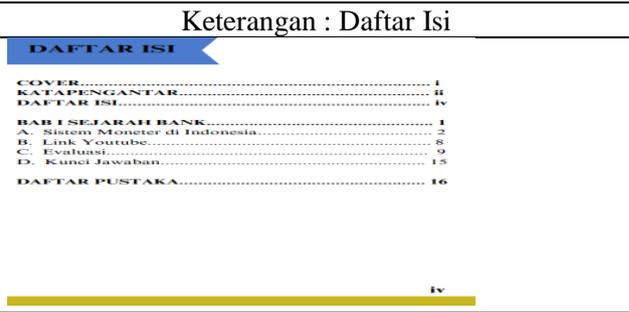
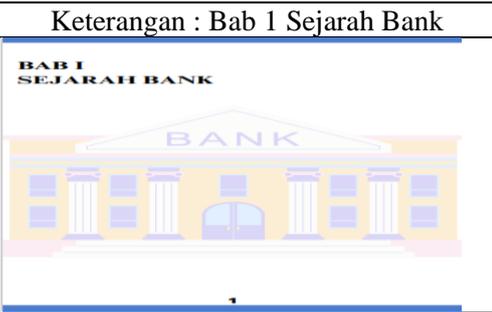
Planning (Perencanaan)

Tahap planning dalam penelitian pengembangan ini merupakan perencanaan, tahapan yang di lakukan yaitu mengumpulkan informasi mata pelajaran dengan tahapan wawancara terhadap guru mata pelajaran perbankan dasar, informasi yang di dapatkan untuk membuat isi booklet dengan menggunakan buku Perbankan Dasar Hak Cipta © 2013 pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Dilindungi Undang-Undang, tahapan tersebut di gunakan peneliti sebagai informasi mengenai mata pelajaran perbankan dasar sub materi sistem moneter di indonesia.

Production (Produksi)

Tahap production dalam penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan booklet berdasarkan mata pelajaran perbankan dasar submateri sistem moneter di indonesia. Produksi yang di lakukan yaitu menganalisis booklet yang akan di kembangkan, untuk membantu proses produksi media pengembangan berbasis booklet peneliti menggunakan aplikasi canva. Pada langkah ini peneliti mengembangkan desain dasar produk sesuai dengan tahapan perencanaan. Berikut ini merupakan produksi booklet desain awal sebelum ke tahap evaluasi :

Tabel 4. Tahapan Evaluasi

<p>Keterangan : Cover Depan</p> 	<p>Keterangan : Kata Pengantar</p> 
<p>Keterangan : Daftar Isi</p> 	<p>Keterangan : Bab 1 Sejarah Bank</p> 

Keterangan : Isi Materi	Keterangan : Isi Materi
<p>A. Sistem Moneter di Indonesia</p> <p>Di dalam pasar uang terdapat dua pelaku utama, yaitu kelompok kreditur (yang menawarkan dana) dan kelompok debitur (yang membutuhkan dana). Pasar uang juga dapat dilakukan dalam bentuk pengelompokan sesuai dengan perannya dalam proses penciptaan uang. Atas dasar ini, maka terdapat tiga pelaku utama dalam pasar uang, yaitu (Kemdikbud, 2019) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Otoritas moneter (bank sentral dan pemerintah). 2.Lembaga keuangan (bank dan bukan bank). 3.Masyarakat (rumah tangga dan produsen). 	<p>Otoritas moneter mempunyai peran utama sebagai sumber awal terciptanya uang beredar. Kelompok ini merupakan sumber penawaran uang kartal yang menjadi sumber untuk memenuhi permintaan masyarakat akan uang, di sisi lain juga merupakan sumber penawaran uang (dikenal sebagai reserve bank) yang dibutuhkan oleh lembaga - lembaga keuangan. Dengan demikian uang kartal (currency) dan cadangan bank adalah uang inti atau uang primer.</p>
Keterangan : Isi materi	Keterangan : Isi materi
<p>Berdasarkan peran yang dipegang oleh kedua kelompok di atas, yakni sebagai supplier seluruh kebutuhan uang yang diinginkan masyarakat maka kedua kelompok ini (otoritas moneter dan lembaga keuangan) disebut juga dengan sistem moneter (monetary system).</p> <p>Masyarakat sebagai pelaku pasar uang ketiga, dapat diartikan sebagai konsumen akhir uang yang tercipta. Uang yang diperoleh dalam hal ini dapat digunakan untuk memperlancar kegiatan-kegiatan produksi, konsumsi, dan pertukaran.</p>	<p>Kebijakan moneter merupakan kebijakan otoritas moneter atau bank sentral dalam bentuk pengendalian besaran untuk mencapai perkembangan kegiatan perekonomian yang diinginkan (Warjiyo, 2017). Kebijakan moneter juga mempengaruhi proses penciptaan uang yang beredar dan tingkat bunga yang bertujuan menciptakan stabilitas nilai mata uang.</p> <p>Sistem moneter adalah hubungan yang interdependen antara bank dan lembaga yang dapat mempengaruhi stabilitas nilai uang. Bank Indonesia adalah otoritas sistem moneter di Indonesia.</p>
Keterangan : Isi materi	Keterangan : Isi materi
<p>Sejak dikeluarkannya UU Bank Indonesia tahun 1999, Bank Indonesia telah diberi amanah sebagai otoritas moneter yang dapat menjalankan kebijakan moneter konvensional maupun syariah. Menurut UU Nomor 23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia mempunyai tujuan agar otoritas moneter dan menetapkan dan melaksanakan kebijakan moneter yang efektif dan efisien melalui sistem keuangan yang sehat, transparan, terpercaya dan dapat dipertanggungjawabkan yang didukung oleh sistem pembayaran yang lancar, cepat, tepat dan aman, serta pengaturan dan pengawasan bank yang memenuhi prinsip kehati-hatian (Noer, 2022).</p>	<p>Otoritas moneter adalah suatu entitas yang memiliki wewenang untuk mengendalikan jumlah uang yang beredar pada suatu negara dan memiliki hak untuk menetapkan suku bunga dan parameter lainnya yang menentukan biaya dan persediaan uang (Noer, 2022). Otoritas sistem moneter di Indonesia adalah Bank Indonesia.</p>
Keterangan : Link Youtube	Keterangan : Evaluasi
<p>B. Link Youtube</p> <p>Sistem Moneter di Indonesia https://youtu.be/Gc0CF0H3K7 id=1X-G9KAiLm7bFC</p> <p>Kebijakan Moneter di Indonesia https://youtu.be/KMP6Vro12sE7 id=y9LxduFTH28FEQV</p> <p>Lembaga Keuangan Bank & Non Bank https://youtu.be/KspAwF3XN8K7 id=p7C0uQ2gVLEt5H8u</p> <p>Sejarah Bank di Indonesia https://youtu.be/1QK714N-Qg7h=4o87T-6VeVQwFduv</p>	<p>C. Evaluasi</p> <p>Kerjakan soal pilihan ganda berikut ini sebagai panduan untuk mengerjakan soal tes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lembaga yang berwenang dalam mengambil kebijakan di bidang moneter dan sumber uang primer baik bagi perbankan, pemerintah, maupun masyarakat adalah.... <ol style="list-style-type: none"> a.Otoritas moneter b.Sistem moneter c.Kebijakan moneter d.Bank sentral e.Stabilitas moneter 2. Bank milik Belanda yang bergerak di bidang perdagangan sebelum perang dunia II di sebut.... <ol style="list-style-type: none"> a.De Escomto Bank NV b.De Javasche Bank NV c.Batavia Bank d.Mitsua Bank e.Factory
Keterangan : Kunci jawaban	Keterangan : Daftar pustaka

$$= \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{Siswa yang ada}} \times 100\%$$

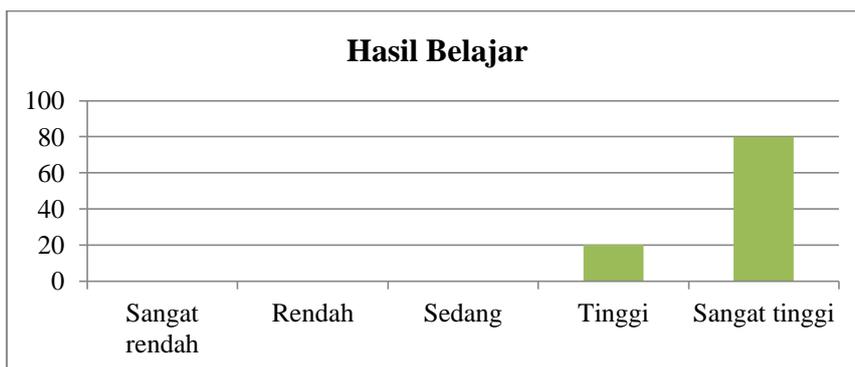
$$= \frac{\sum 8}{\sum 10} \times 100\% = 80\%$$

$$= \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{Siswa yang ada}} \times 100\%$$

$$= \frac{\sum 2}{\sum 10} \times 100\% = 20\%$$

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Uji coba terbatas

No	Nama	Hasil belajar (%)	Kriteria
1	RA	91	Sangat tinggi
2	RS	98	Sangat tinggi
3	DO	91	Sangat tinggi
4	AP	91	Sangat tinggi
5	UR	91	Sangat tinggi
6	SU	98	Sangat tinggi
7	AR	98	Sangat tinggi
8	UPS	91	Sangat tinggi
9	CA	77	Tinggi
10	DA	77	Tinggi
	Rata - Rata	91	Sangat tinggi



Gambar 2 Grafik Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa di atas bahwa media pembelajaran berbasis booklet yang di kembangkan mendapatkan hasil persentase 80% dengan kriteria sangat tinggi dan 20% dengan kategori tinggi dengan rata-rata 91% mendapatkan kriteria sangat tinggi.

Uji coba lapangan

Uji coba lapangan di lakukan pada tanggal 06 November 2023, pada tahap ini di uji cobakan pada siswa yang terdiri dari 21 siswa akan tetapi 6 siswa tidak hadir jadi hanya 15 siswa kecuali siswa yang telah di uji coba sebelumnya. Siswa di beri waktu 30 menit untuk mempelajari dan melihat kevalidan dari booklet dengan mengisi angket yang terlampir, berikut ini merupakan hasil respon siswa :

Respon siswa sangat setuju

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \dots\%$$

$$P = \frac{13}{15} \times 100\% = 87\%$$

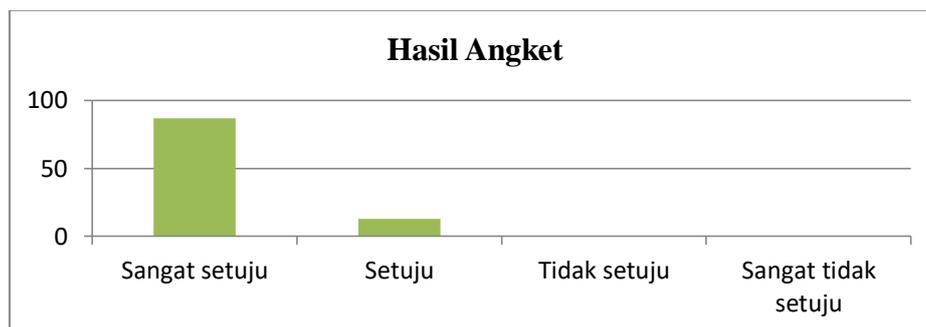
Respon siswa setuju

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \dots\%$$

$$P = \frac{2}{15} \times 100\% = 13\%$$

Tabel 7. Hasil angket uji coba lapangan

No	Nama	Hasil Angket (%)	Keterangan
1	SI	84	Sangat setuju
2	RR	89	Sangat setuju
3	NAA	95	Sangat setuju
4	JL	86	Sangat setuju
5	DZ	93	Sangat setuju
6	YF	77	Setuju
7	AS	75	Setuju
8	TAS	89	Sangat setuju
9	RM	91	Sangat setuju
10	AP	89	Sangat setuju
11	ER	91	Sangat setuju
12	LR	93	Sangat setuju
13	RS	98	Sangat setuju
14	DR	89	Sangat setuju
15	AS	93	Sangat setuju
	Rata-Rata	89	Sangat setuju



Gambar 3. Grafik hasil angket

Berdasarkan hasil angket siswa di atas bahwa media pembelajaran berbasis booklet yang di kembangkan mendapatkan hasil persentase 87% dengan kategori sangat setuju dan 13% dengan kategori setuju dengan rata-rata 89% mendapatkan kategori sangat setuju.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Booklet pada mata pelajaran perbankan dasar untuk siswa kelas X yang di kembangkan mampu menjelaskan materi mengenai submateri sistem moneter di indonesia secara jelas dan bahasa yang di gunakan sesuai dengan pemahaman siswa seusianya. Dengan hasil uji validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa mendapatkan rata-rata 89% dengan kriteria sangat valid,. Dengan di dapatkan data dari para ahli validasi maka dapat di simpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis booklet pada mata pelajaran perbankan dasar untuk siswa kelas X di SMKN 1 Plakat Tinggi sangat valid untuk di gunakan dalam pembelajaran.
2. Dari segi kevalidan booklet yang di kembangkan telah di lakukan pengujian dengan 2 tahapan, yaitu one step one dan uji coba terbatas. Dari hasil wawancara secara individu yang terdiri dari 3 siswa memerlukan revisi, pada tahap uji coba lapangan mendapatkan presentase 87% dengan kriteria sangat setuju dengan presentase 13% mendapatkan kriteria setuju dengan hasil rata-rata mendapatkan presentase 89% dengan kategori sangat setuju dengan jumlah responden 15 siswa maka dapat di simpulkan bahwa pengembangan media

pembelajaran berbasis booklet pada mata pelajaran perbankan dasar untuk siswa kelas X di SMKN 1 Plakat Tinggi praktis untuk di gunakan dalam pembelajaran. Kemudian pada uji coba terbatas yang di lakukan pada 10 siswa untuk menguji hasil belajar menggunakan booklet mendapatkan persentase 80% dengan kriteria sangat tinggi dan mendapatkan persentase 20% dengan kategori tinggi dengan rata-rata 91% mendapatkan kriteria sangat tinggi. Dengan analisis data di atas dapat di simpulkan bahwa booklet dapat di gunakan sebagai solusi media pembelajaran yang efektif.

SARAN

Dari hasil penelitian di atas dapat di berikan saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa dapat di gunakan sebagai media pembelajaran dengan relasi baru agar sedikit mengurangi kebosanan dalam belajar memahami materi perbankan dasar. Booklet ini di buat dengan menarik lebih singkat, padat dan jelas sehingga lebih mudah di gunakan untuk belajar secara mandiri.
2. Bagi guru dapat di gunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.
3. Pengembang, media pengembangan booklet di gunakan sebagai mestinya oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat menjadi referensi peneliti selanjutnya guna memperbaiki pengembangan lebih lanjut sehingga terciptanya booklet sesuai yang di harapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aradea dan Harapan. (2019). Pengaruh Penerapan Teori Belajar Humanistik Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Kewirausahaan. *JMKSP(Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*.
- Arikunto. (2021). *Prosedur Penelitian (15th ed.)*. PT RINEKA CIPTA.
- Diki, S. A. A., Mukmin, B. A., & Wenda, D. N. (2022). Pengembangan bahan ajar booklet berbasis kontekstual pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 159–164.
- Kemendikbud. (2018). *Panduan penilaian K13 SMK*.
- Kusumo. (2023). *Jenis-Jenis Media Pembelajaran*.
- Meriyani, Yulaini dan Aradea. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi dengan menggunakan Metode Pembelajaran Problem Posing dan Problem Solving di SMA Sriguna Palembang Tahun Pelajaran 2021/2022. *Journal of Education Research* 1, 101-109.
- Pramika dan Sari. (2020). Pengembangan Booklet dengan Pendampingan Video Tutorial sebagai Media. *Economic Education Analysis Journal*, 959-971.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Sofia Yustiyani Suryandari (ed.); 5th ed.)*. ALFABETA, cv. www.cvalfabeta.com
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.