

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan:

1. Penelitian ini menggunakan model *Hannafin and Peck* dengan tiga tahap:

analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Media pembelajaran yang dikembangkan menggabungkan teks, gambar dan video, dan dibuat dengan Articulate Storyline 3. Validasi ahli media (100%) dan ahli materi (91%) menunjukkan media sangat layak digunakan. Media diuji pada kelas XI TJKT SMK Negeri 1 Kelam Permai dengan hasil positif dalam pembelajaran Pemahaman Konsep siswa. Pada uji sumatif, hasil pretest 61,8% menjadi 84,53%. Implementasi menunjukkan hasil signifikan, dan evaluasi menunjukkan media ini efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Evaluasi berkelanjutan diperlukan berdasarkan umpan balik
2. Hasil penilaian tentang kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *cooperative learning* diterapkan di kelas. Kelayakan media dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa tentang produk yang diterapkan pada uji formatif dan uji sumatif pada

kelas eksperimen. Pada validasi ahli media didapatkan 100% dan ahli materi 91% dengan tingkat kelayakan “sangat layak”.

3. Sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis cooperative learning, kondisi awal pada uji formatif menunjukkan pemahaman siswa sebesar 69,2%
4. Setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis cooperative learning pada uji formatif pemahaman belajar siswa meningkat menjadi 80,7%
5. Hasil uji t dengan SPSS 26 menunjukkan peningkatan signifikan pada pretest (0,090), posttest (sig. 0,069), dengan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Keterbatasan produk

Keterbatasan produk yang dikembangkan antara lain sebagai berikut:

1. Konten yang terbatas: saat ini masih terbatas ya pada jumlah konten dan kedalaman materi khususnya pada materi sistem komputer. Hal ini dapat membatasi variasi dan keberagaman pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik
2. Interaksi yang terbatas : media pembelajaran berbasis *cooperative learning* mungkin belum sepenuhnya mampu menyediakan interaksi yang kompleks seperti manusia sesungguhnya. Meskipun media *interaktif* memiliki satu jenis permainan memberikan umpan balik cepat, namun siswa memiliki pemahaman dan kerempilan yang berbeda-beda, media *interaktif* ini yang terlalu mudah bisa

membosankan bagi siswa yang pintar sementara *media interaktif* ini akan terlalu sulit bagi siswa yang kesulitan.

3. Akses teknologi: tidak semua siswa memiliki akses internet yang stabil untuk berfungsi dengan baik.
4. Media pembelajaran hanya dapat di akses dengan menggunakan *smartphone, android*, komputer/laptop.
5. Biaya pengembangan dan perangkat keras: pengembangan media pembelajaran yang berkualitas membutuhkan investasi waktu, sumber daya manusia, dan biaya yang cukup tinggi. Selain itu perangkat keras yang diperlukan untuk mengakses pengalaman media *interaktif* juga bisa mahal. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam mengadopsi media pembelajaran interaktif di sejumlah institusi pendidikan.

C. Implikasi

pengembangan media pembelajaran interaktif memiliki beberapa implikasi yang signifikansi dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa implikasi utama pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *cooperative learning* pengalaman interaksi. Media pembelajaran interaktif berbasis *cooperative learning* memungkinkan siswa untuk memiliki pengalaman interaktif yang lebih mendalam dalam mempelajari media interaktif. Pembelajaran mandiri: Dengan media pembelajaran interaktif berbasis *cooperative learning* dapat belajar secara mandiri dengan akses

materi pembelajaran yang bisa dipelajari sendiri dan mengukur kecepatan pembelajaran mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

1. Keringan biaya dan waktu: penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *cooperative learning* dapat mengurangi biaya dan waktu dalam menyampaikan materi memungkinkan lebih banyak waktu berdiskusi
2. Keberlanjutan dan kemajuan teknologi: Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *cooperative learning* juga mencerminkan kemajuan teknologi yang terus berlanjut. Dengan mengadopsi teknologi yang inovatif dan terkini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi sistem komputer yang relevan.

D. Saran

Berdasarkan perolehan data hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sehingga dapat memberikan beberapa manfaat bagi pembaca maupun peneliti sendiri. Sebagai akhir dari penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi guru

Guru sebaiknya dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar agar pelaksanaan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan tidak menonton. Kelas yang membosankan bukan menjadi suatu alas pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis

coopeartif learning dapat menjadi sebuah alternatif media pembelajaran yang efektif digunakan.

b. Bagi Siswa

Sebaiknya keradaan *smartphone/android* harus dapat digunakan sebagaimana meskinnya. Hindari hal-hal negatif penggunaan *smartphone/android* sebagai sumber yang digunakan secara pribadi.

c. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya dapat menindak lanjuti pengembangan media pembelajaran berbasis *cooperative learning* yang berbeda dan dapat terus dikembangkan, dan dapat menindak lanjuti pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *cooperative learning* berdasarkan keterbatasan produk yang sudah dijelaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. (2020). *Manajemen organisasi pendidikan kejuruan*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal* 11(1), Teknologi Dan Informasi <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626> Komunikasi, 45.
- Aghni, R. I. (2022). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan* <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173> Akuntansi Indonesia, 16(1).
- Ahmad Suryadi. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I* (M. S. Dr. Ilyas, M.Pd. (ed.)). CV Jejak. (jejak publisher).
- Alhadi, D. F., & Cholik, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(2), 126-132.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar. Kompilasi Konsep*. In CV. Pusdikra MJ
- Ariyani, E. F., & Maharani, A. (2023). Penerapan Realistic Education Pada Pembelajaran Mathematics Μαθηματικά Siswa Berkesulitan Membaca. *Jurnal lebesgue ilmiah Pendidikan matematika*
- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). Pengembangan mobile learning game berbasis pendekatan kontekstual terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 36-48.
- Arnita, H., & Fadriati, F. (2022). Efektifitas Kebijakan Pendidikan Vokasi di Sekolah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 8129-8137.
- Aruan, N. F., Panjaitan, D. F., Aruan, A. F., & Manik, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Swasta Imelda
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis*

- Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2). <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Azzahra, L., Farida, F., & Pitri, R. (2023). Pengembangan Multimedia Articulate Storyline 3 Menggunakan Contextual Teaching and Learning. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 5(1), 1-13.
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In Fatawa Publishing. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi articulate storyline 3*. UNP PRESS.
- Duta Manggala, A., Amita, P., Prasasti, T., & Palupi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Software Appy Pie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Sub Tema Keseimbangan Ekosistem Kelas V SD/MI.
- Erliani, Y., Sukmawati, R. A., & Adini, M. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Basis Data Menggunakan Metode Pembelajaran Drill And Practice. *Computer Science and Education Journal*, 2(1).
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27-34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Fatimah, F., & Kartikasari, R. D. (2023). Strategi Belajar Dan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa. *Pena Literasi*, 1(2), 108. <https://doi.org/10.24853/pl.1.2.108-113>
- Hakim, M. and Abidin, A. (2024). Platform merdeka mengajar: integrasi teknologi dalam pendidikan vokasi dan pengembangan guru. *Kharisma Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 68-82. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v3i1.47>
- Handoyo, T. A. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. . *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230-250.
- Hapsari, D. I.S., & Falmi, S (2021) Pingtungen Media Publ Interaktif Berbasis AndronD Pada Operasi Pada Matriks FIBONACCI: *jurnal Pendidikan dan matematika*, 7(1), 51, [https://doi.org/10.24853 the7.1.51-60](https://doi.org/10.24853/the7.1.51-60)

- Hapudin, H. M. S. (2021). Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif. Prenada Media. <https://books.google.co.id/Books?Id=Smi0eaaaqbaj&Lpg=Pa1&Ots=XeoWiob9t0&Dq=HakikatBelajarDanPembelajaran&Lr&Hl=Id&Pg=Pr4#V=Onepage&Q=HakikatbelajArDanPembelajaran&F=False>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., ... & Ndraha, L. D. M. (2022). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan pemahaman konsep belajar siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325-332.
- Hasanah, Z., & Shofiyul himami, A. (2021). Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021 P-ISSN : - ; E-ISSN : - <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>. 1(1), 1–13.
- Islami, H., & Armianti, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Bidang Keahlian Bisnis Dan Manajemen Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK): Literature Review. *Jurnal Ecogen*, 3(4), 498. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v3i4.10502>
- Khairunisa, Y., Nurhasanah, Y., Tyas, S., Ardiani, S., & Rahmayanti, H. (2022). Pelatihan penggunaan platform coopeartif learning edukatif guna penguatan pendidikan di era p. *Jurnal Abdi Insani*, 9(1), 198-209. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i1.489>
- Liu, X. (2024). The analysis of distance learning based on vygotsky's learning theory. *SHS Web of Conferences*, 183, 03016. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418303016>
- Madona, A. S., Pebriyenni, P., Dasfitri, E., Yuza, A., & Rosyid, F. E. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Keragaman Budaya Nasional Berbasis Multimedia Interaktif: Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 329-347.
- Maharani, M., Rini, F., & Pratama, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMK Nusatama Padang. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 3(1), 19-24.

- Mahmud, N. F. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar.
- Manurung, M., Agung, A., & Suartama, I. (2024). Strategi kreatif multimedia pembelajaran interaktif berbasis game based learning pada muatan ips. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51-60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296>
- Marjan, M., Ratnaningsih, N., & Rahayu, D. V. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk game berbasis Adobe Flash Pro CS6 untuk mengeksplor kemampuan pemahaman matematis peserta didik. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 378-395.
- Nastiti, F. F., & Syaifudin, A. H. (2020). Hubungan Pemahaman Konsep Matematis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp N 1 Plosoklaten Pada Materi Lingkaran. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 8-15.
- Novanto, Y. S., Anitra, R., & Wulandari, F. (2021). Pengaruh model pembelajaran POE terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(1), 205-211.
- Octavia, Shilphya A.. (2020). Model-model Pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Parhusip, A. (2022). Pendidikan dan Pelatihan Vokasi Untuk Menciptakan Lapangan Pekerjaan. (Studi Kasus Balai Besar Pelatihan Vokasi & Produktivitas Kota Medan). *Jurnal Ilmiah Kohesi*, 6(3), 5-10.
- Putra, W. S. (2025). Digitalisasi Pendidikan: Integrasi Aplikasi Canva Sebagai Solusi Digital dalam Membantu Guru Sekolah Dasar Merancang Media Visual Interaktif pada Kurikulum Merdeka. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 22(22).
- Rizkyani, A., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning dalam Membentuk Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 247-256.
- Robbani, H. (2025). Pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui pembelajaran berbasis masalah. *ABDUSSALAM: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Islam*, 1(1), 79-8.

- Saputra, Hendra Dani, Wawan Purwanto, Dedi Setiawan, Donny Fernandez, and Rido Putra. 2022. "Hasil Belajar Mahasiswa: Analisis Butir Soal Tes." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 20 (1): 15–27. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3432>.
- Sari, D. (2023). Peningkatan mutu pendidikan kejuruan pada era pembelajaran abad ke-21 untuk menjawab tantangan industri 4.0. Sang Acharya Jurnal Profesi Guru, 4(1), 71-79. <https://doi.org/10.25078/sa.v4i1.3234>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. 4(1), 122–130. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sehwarz, P., Body, J. J., Cáp, J., Hofbauer, L. C., Farouk, M., Gessl, A., Kuhn, J. M., Marcocci, C., Mattin, C., Muñoz Torres, M., Payer, J., Van De Ven, A., Yavropoulou, M., Selby, P., &)2022(ح ف اظمي) Hakekat dan Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. *European Journal of Endocrinology*, 171(6), 727-735.
- Setiawan, Febri. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Metri Perakitan Komputer Kelas X Berbasis Aplikasi Nearpod Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMK Budi Karya Natar." *SKripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Sinaga, A. (2023). *Pengembangan Model Cooperative Learning Berbasis Kahoot Untuk Pembelajaran Sejarah Siswa Kelas Xi Ips 2 Sma 6 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Sonia, N. (2020). Implementasi sistem informasi manajemen pendidikan (simdik) dalam meningkatkan mutu pendidikan di madrasah aliyah negeri 2 ponorogo. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 1(1), 94-104. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.18>
- Sugiyono (2016) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan Le-24 Bandung Alfabeta
- Sumilat, J. M., Supit, P., Sinombor, V. M., Mewengkang, D. V., & Sambenaung, K. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 956-966.
- Suryati, L., Ambiyar, A., Yulastri, A., & Fadhilah, F. (2023). Penerapan program teaching factory dalam mempersiapkan kompetensi

- kewirausahaan siswa pada pendidikan vokasi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 58-66. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.58257>
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52-59. <https://www.ejournal.ihtn.ac.id/index.php/PW/issue/archive>
- Syahnaz, A., Widiandari, F., & Khoiri, N. (2023). Model pembelajaran cooperative learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pai. *Pendas: jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 8(1), 5295-5311.
- Syakhrani, A. W. (2020). The Balance Concepts of Education Based on Islam Perspective. *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)*, 1(2), 84-95.
- Syam, S. S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., Harianja, J. K., Sitopu, J. W., Yurfiah, Y., Purba, S., & others. (2022). Belajar dan pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Taryana, T. (2023). Analisis bibliometrik penggunaan platform pembelajaran online dan aplikasi mobile dalam mendorong kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(12), 827-839. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i12.861>
- Ummah, A. H., & Wahyudin, D. (2024). Pengaruh Metode Diferensiasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 6(3).
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645
- Wahdini, W., & Ilyas, M. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 3(1), 46.
- Wahidin, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285-295.
- Wahyudi, M., Kristanto, M., & Andini, R. (2024). Transformasi pendidikan vokasi melalui game-based learning: studi literatur. *IJOLII*, 2(01), 18-26. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v2i01.1610>

- Wardana, E. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Bermuatan Problem Based Learning Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Pada Kelas X Program Keahlian TKJ SMK Nurul Huda Pemulutan Barat (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS BINA DARMA).
- Widiastari, N. and Puspita, R. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas iv sd inpres 2 nambaru. *Elementary Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215-222. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>
- Widyaningsih, N., Komalasari, M. D., & Purmomo, H. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis online pada guru Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Community Service*, 1(2), 347-361.
- Widyawati, C., Katminingsih, Y., & Widodo, S. (2022, September). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial. In *Seminar & Conference Proceedings of UMT* (pp. 128-134).
- Wulandari, I., & Kunci, K. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (student teams achievement division) dalam pembelajaran MI. *Jurnal papeda*, 4(1).
- Zalni, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349-361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>