

Penyusunan Bahan Ajar “Seminar Perkantoran Berbasis Project-Based Learning” untuk Matakuliah Seminar Perkantoran pada Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Medan.

Nelly Armayanti, Dodi Pramana, Irwansyah, Fakhrizul Azmi Siahaan, Sapriani Nur, Adilah Lubis, Dianisa Sinaga, Dewi Amanda Nasution, M. Hadi Pratama

Pendidikan Administrasi Perkantoran, UNIMED

Email: nellyarmayanti@unimed.ac.id

dodipramana@unimed.ac.id

irwansyahkeefi78@gmail.com

fahrizulazmifahri@gmail.com

adilalubis5@gmail.com

dianisasinaga2004@gmail.com

amandadewi1203@gmail.com

mhadipratama33@gmail.com

ABSTRAK

Transformasi pendidikan modern yang pesat telah mendorong integrasi teknologi dan metode inovatif dalam pembelajaran, menggeser paradigma dari sekadar transfer pengetahuan menjadi pemberdayaan individu yang mampu berpikir kritis dan menyelesaikan masalah kompleks. Salah satu pendekatan transformatif yang relevan dengan kebutuhan ini adalah *Project-Based Learning* (PjBL), sebuah metode pembelajaran berbasis proyek yang berfokus pada eksplorasi tantangan dunia nyata. Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran (PADP) Universitas Negeri Medan mengadopsi model PjBL dalam kurikulum untuk mengembangkan kemampuan praktis dan kognitif mahasiswa, terutama melalui matakuliah wajib Seminar Perkantoran. Matakuliah ini bertujuan meningkatkan keterampilan komunikasi ilmiah, analisis kritis, dan partisipasi aktif, yang menjadi modal penting dalam dunia pendidikan dan perkantoran. Namun, keberhasilan implementasi PjBL sangat bergantung pada ketersediaan bahan ajar yang relevan dan terkini. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun bahan ajar “Seminar Perkantoran Berbasis Project-Based Learning” yang tidak hanya mengintegrasikan teori-teori konvensional, tetapi juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, presentasi, dan pengembangan proyek yang relevan dengan topik pembelajaran. Dengan melibatkan mahasiswa secara aktif, bahan ajar ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar, memperluas pemahaman mereka terhadap konsep-konsep akademik, dan memperkuat keterampilan praktis, seperti kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi pada peningkatan kualitas lulusan Prodi PADP, sehingga mampu bersaing di dunia kerja yang dinamis dan kompleks.

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahap pelaksanaan yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (4) *Evaluation*. Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan untuk menguji tiga elemen utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Luaran wajib yang ditargetkan dari penelitian ini adalah Laporan Akhir, Publikasi dalam Prosiding Internasional Terindeks, Publikasi dalam Jurnal Nasional Terakreditasi Sinta, dan Hak Cipta Laporan Penelitian. Sementara target luaran tambahan adalah buku *Seminar Perkantoran Berbasis Project-Based Learning* dalam format cetak dan e-book serta

memiliki ISBN, ditambah Hak Cipta buku *Seminar Perkantoran Berbasis Project-Based Learning*.

Kata kunci: Bahan Ajar; Project-Based Learning, Seminar Perkantoran

ABSTRACT

The rapid transformation of modern education has encouraged the integration of technology and innovative methods in the learning process, shifting the paradigm from merely transferring knowledge to empowering individuals capable of critical thinking and solving complex problems. One transformative approach relevant to this need is Project-Based Learning (PjBL), a project-based learning method that focuses on exploring real-world challenges. The Office Administration Education Study Program (PADP) at Universitas Negeri Medan adopts the PjBL model within its curriculum to develop students' practical and cognitive abilities, particularly through the compulsory course "Office Seminar." This course aims to enhance scientific communication skills, critical analysis, and active participation—competencies that are essential in both educational and office administration settings. However, the successful implementation of PjBL highly depends on the availability of relevant and up-to-date teaching materials.

This research aims to develop teaching materials titled "*Project-Based Learning-Based Office Seminar*" that not only integrate conventional theories but also provide space for students to participate in discussions, presentations, and project development related to the course topics. By involving students actively, these teaching materials are expected to improve learning outcomes, expand their understanding of academic concepts, and strengthen practical skills such as collaboration, creativity, and problem-solving. The results of this study are expected to contribute to improving the quality of PADP graduates, enabling them to compete in a dynamic and complex workforce.

Based on its objectives, this study employs Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, consisting of five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. In this study, data analysis techniques are used to evaluate three main elements: validity, practicality, and effectiveness.

The mandatory outputs targeted in this research include the Final Report, publication in an Indexed International Conference Proceeding, publication in a Sinta-accredited National Journal, and a Copyright for the Research Report. Additional targeted outputs include a printed and e-book version of the *Project-Based Learning-Based Office Seminar* book with an ISBN, along with the Copyright of the book.

Keywords: Teaching Materials; Project-Based Learning; Office Seminar.

1. PENDAHULUAN

Latarbelakang

“Perbedaan paling utama antara makhluk hidup dengan benda mati adalah kemampuan kelompok yang pertama untuk memelihara dirinya dengan pembaharuan.”^[1] Sejalan dengan pernyataan Dewey di atas, dunia pendidikan modern sedang dan terus mengalami transformasi. Perubahan itu terjadi secara cepat, pesat dan massif, dan karenanya jelas tidak berlebihan untuk mengatakan bahwa pencapaian yang dihasilkan perubahan itu telah mencapai level yang beberapa dekade sebelumnya nyaris tak pernah terbayangkan. Lingkungan dunia pendidikan, yang dulunya didominasi oleh ruang kelas tradisional dan metode yang berpusat pada tenaga pendidik, telah mengalami perubahan secara dramatis, dipicu oleh berbagai perkembangan teknologi, sosial, dan budaya tersebut. Beberapa dekade yang lalu, sebagian besar kegiatan pendidikan terbatas pada kuliah tatap muka, buku teks, dan ujian standar yang mengukur perolehan pengetahuan. Namun saat ini, pengalaman belajar telah berkembang menjadi sesuatu yang jauh lebih dinamis dan interaktif, di mana titik sentralnya berpusat pada perkembangan teknologi, globalisasi, dan metodologi pengajaran inovatif. Dalam situasi ini landasan dasar pendidikan itu juga mengalami perkembangan, melepaskan diri dari batasan-batasan lama yang bertumpu pada penyebaran data dan informasi semata. Singkatnya, seperti diungkapkan secara panjang lebar oleh Christensen, Horn dan Johnson, dunia pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling mengalami disrupti pada abad XXI ini. Perubahan yang menciptakan disrupti (gangguan) pada konsep dan metode pendidikan lama ini

bukanlah sekadar tren gaya hidup yang berlangsung secara musiman. Perubahan ini menuntut pengintegrasian teknologi dengan dunia pendidikan sehingga pembelajaran menjadi lebih personal, mudah diakses dan terukur, serta meruntuhkan hambatan ruang dan waktu yang selama ini menjadi pembatas.^[2]

Tujuan dasar pendidikan—untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada individu—memang sebagian besar masih utuh, namun cara untuk mencapai tujuan itu menjadi lebih beragam dan kompleks. Pada masa lalu, pendidikan sering dilihat sebagai proses linier di mana peserta didik menyerap fakta, seringkali melalui hafalan, dan diuji kemampuannya untuk mengingat informasi tersebut. Metode ini sebagian besar terfokus pada penyampaian konten dan gagasan untuk mengisi pikiran peserta didik dengan pengetahuan dan informasi yang sudah ada sebelumnya. Saat ini telah muncul pemahaman lebih luas yang menuntut pendidikan bukan hanya sebagai proses transfer pengetahuan dari tenaga pendidik ke peserta didik, tetapi—lebih dari itu—juga tentang proses pemberdayaan individu sehingga mempunyai kemampuan untuk berpikir kritis, memecahkan masalah-masalah yang kompleks, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan dunia nyata. Penekanannya tidak lagi pada menghafal, tetapi pada pengembangan keterampilan kognitif secara mendalam—seperti analisis, sintesis, dan kreativitas—yang secara keseluruhan ditujukan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan dunia yang

terus berubah.

Perubahan juga terjadi pada sarana dan lingkungan tempat berlangsungnya pendidikan. Perkembangan teknologi digital telah memperkenalkan cara-cara baru bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran, berkolaborasi dengan teman, dan terlibat dengan konten secara interaktif. Ruang pembelajaran online, buku teks digital, sumberdaya multimedia, dan kelas virtual—semuanya berkontribusi terhadap pergeseran menuju pendidikan yang lebih fleksibel dan mudah diakses. Peserta didik tidak lagi dibatasi oleh ruang belajar fisik atau jadwal yang kaku; mereka kini bisa terlibat dalam pembelajaran dengan kecepatan mereka sendiri, dalam waktu mereka sendiri, dan dari tempat mana saja mereka berada. Pembelajaran di dunia modern ini tidak lagi tergantung sepenuhnya kepada institusi-institusi pendidikan tradisional, seperti sekolah atau universitas. Dengan kemunculan massif platform yang disebut *Open Online Courses* (Kuliah Daring Terbuka), *podcast*, saluran pembelajaran YouTube, dan berbagai platform pembelajaran online yang dikelola

secara interaktif, individu-

individu dari semua golongan usia bisa terus mengikuti proses pembelajaran di luar lembaga-lembaga pendidikan formal. Munculnya internet, perangkat seluler, dan komputasi awan (*cloud storage*) telah menggerakkan dunia pendidikan ke tahap lebih lanjut, yang memungkinkan terciptanya, misalnya, komunitas pembelajaran global di mana peserta didik dari semua negara dan budaya bisa berkolaborasi dan berbagi gagasan, meretas perbedaan geografis dan budaya yang pada masa sebelumnya membatasi mereka. Dunia pendidikan yang demokratis seperti ini, seperti yang dijelaskan Salman Khan, “menyediakan pendidikan kelas dunia secara gratis kepada siapa saja dan di mana saja.”^[3]

Kebaruan kedua terletak pada integrasi prinsip-prinsip PjBL dalam penyusunan bahan ajar. Dalam penelitian ini, bahan ajar dirancang dengan pendekatan berbasis proyek yang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Setiap materi dalam bahan ajar tidak hanya memuat konten teoretis, tetapi juga dilengkapi dengan panduan pelaksanaan proyek yang dirancang untuk mensimulasikan situasi nyata di lingkungan kerja. Misalnya, mahasiswa diberi tugas untuk merancang dan menyelenggarakan seminar profesional

sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran. Proyek ini tidak hanya berpotensi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap

Ketiga, penelitian ini menggunakan pendekatan yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan lokal, khususnya di Universitas Negeri Medan. Dalam konteks ini, bahan ajar yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen di lingkungan Prodi PADP Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teori dan praktik PjBL secara umum, tetapi juga memberikan kontribusi yang spesifik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Universitas Negeri Medan.

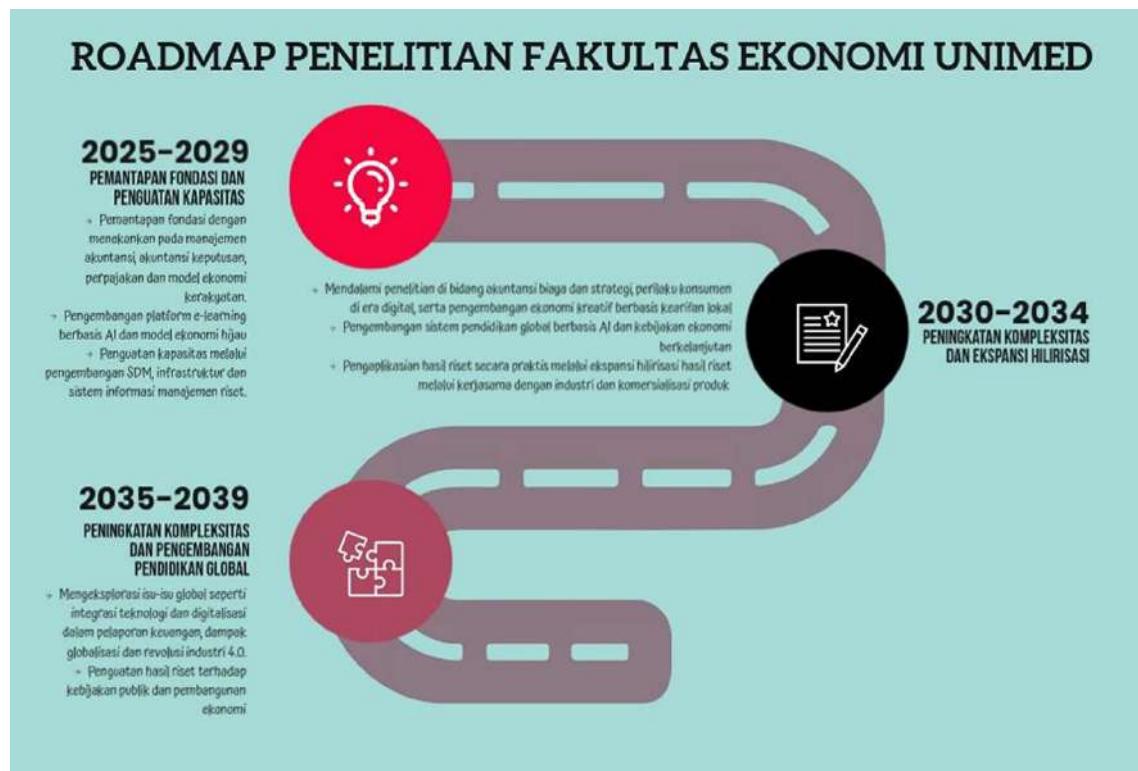
Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan kebaruan dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang terintegrasi dengan evaluasi formatif dan sumatif. Proses pengembangan bahan ajar mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang memberikan kerangka kerja sistematis untuk

konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga memberikan mereka pengalaman praktis yang berguna untuk karier masa depan.

menghasilkan produk yang berkualitas. Model ini memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya relevan dan efektif, tetapi juga dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di masa depan.

Dengan menggabungkan pendekatan PjBL, desain bahan ajar yang kontekstual, dan metodologi yang sistematis, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan pembelajaran di tingkat pendidikan tinggi, tetapi juga menawarkan model yang dapat direplikasi oleh program studi lain. Kebaruan ini menjadikan penelitian ini relevan, baik secara akademik maupun praktis dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad XXI.

2.1 Roadmap Penelitian Fakultas Ekonomi UNIMED 2025-2029



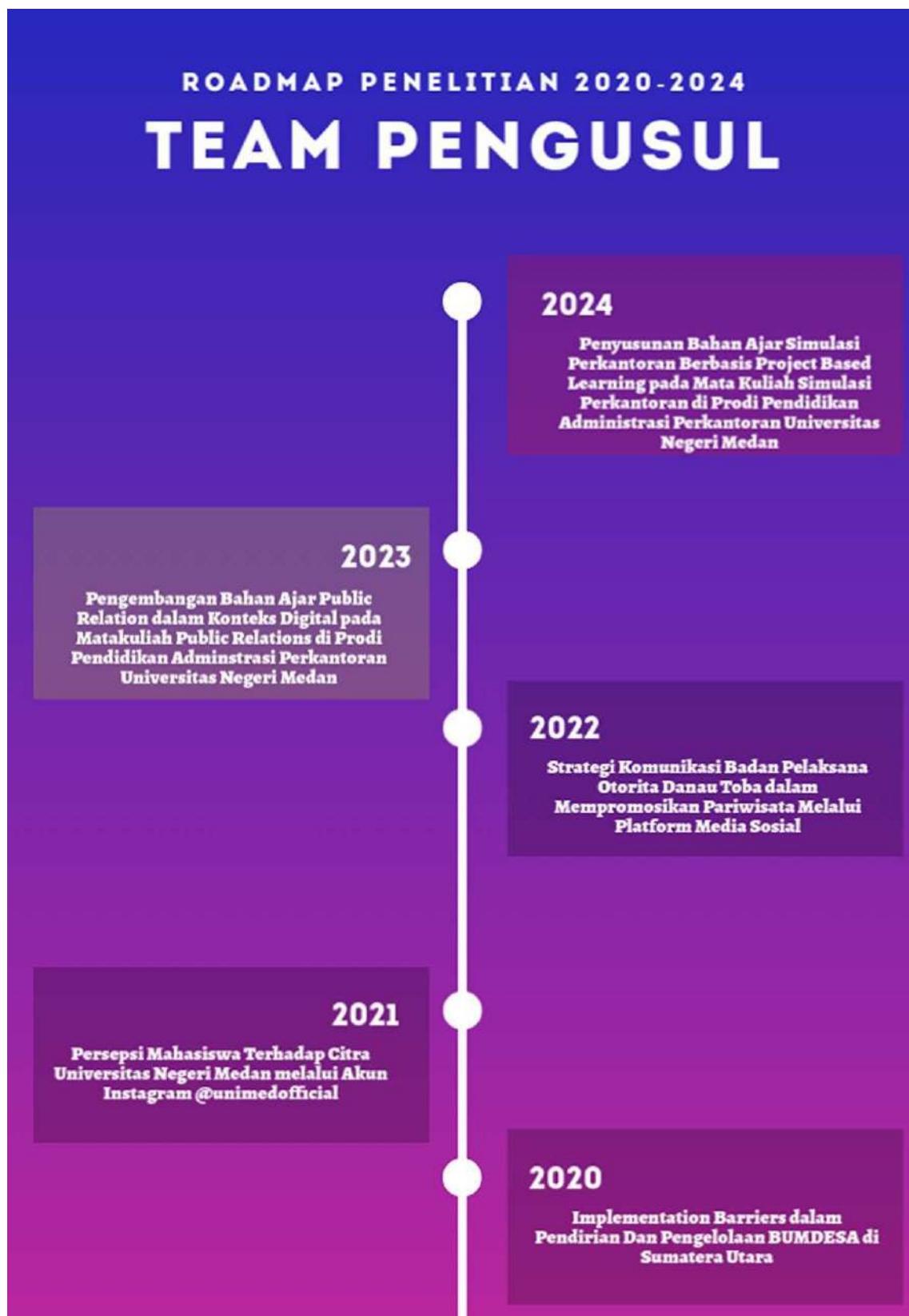
Gambar 2.1: Roadmap Penelitian Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (2025-2039)

2.2 Roadmap Penelitian Prodi PADP Fakultas Ekonomi UNIMED 2020-2029



Gambar 2.2: Roadmap Penelitian Prodi PADP Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (2020-2029)

2.2 Roadmap Penelitian Tim Pengusul 2020-2024



Gambar 2.3: Roadmap Penelitian Team Pengusul (2020-2024)

3.1 Pendekatan Penelitian

Berdasarkan tujuannya penelitian ini tergolong sebagai *Research and Development* (R&D), yang secara sederhana bisa didefinisikan sebagai sebuah kegiatan untuk menghasilkan suatu produk, atau menguji keefektifan produk tertentu.^[19] Dalam dunia pendidikan *Research and Development* ini bisa dimaknai sebagai suatu pengkajian sistematik terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas.^[20] Jenis ini dipilih karena, sebagai institusi, Prodi PADP Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan memang memaksudkan penelitian ini sebagai inovasi dan terobosan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan bahan ajar baru matakuliah Seminar Proposal dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran PjBL.

Penelitian ini dikembangkan dengan model ADDIE, yang merupakan salah satu model paling umum dipakai dalam desain pembelajaran untuk menghasilkan produk-produk semacam bahan ajar atau buku panduan. Nama ADDIE itu sendiri merupakan akronim dari lima tahapan yang saling terkait satu sama lain dalam proses pendesainan tersebut. Kelima tahapan itu adalah *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.^[21] Model ADDIE ini dipilih karena banyak digunakan di dunia pendidikan karena keunggulannya dalam menyediakan kerangka kerja yang terstruktur. Penelitian M. Candra Syahputra memperlihatkan bahwa model ini sangat membantu dalam pengembangan bahan ajar.^[22] Sementara Zainuddin dan Perera memperlihatkan bahwa penerapan model ADDIE dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.^[23] Setiap tahapan dalam model ADDIE memiliki peran pentingnya masing-masing untuk memastikan program pembelajaran dirancang dengan baik, dikembangkan secara tepat, lalu diimplementasikan secara efektif, dan dievaluasi untuk perbaikan berkelanjutan. Secara umum, tahapan-tahapan dalam model ADDIE tersebut bisa dijabarkan sebagai berikut:



1. Analysis (Analisis)

Tahapan Analisis merupakan langkah awal dan terpenting dalam model ADDIE yang berfokus pada pengidentifikasi kebutuhan desain pembelajaran—yang dalam hal ini adalah bahan ajar—and pemahaman mendalam tentang audiens yang menjadi target. Analisis yang komprehensif sangat penting untuk memastikan bahwa desain pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.^[24] Tujuan analisis adalah untuk memastikan bahwa semua aspek yang relevan telah dipertimbangkan sebelum bahan ajar mulai didesain. Untuk menyempurnakan hasilnya, analisis ini setidaknya dilakukan terhadap beberapa elemen penting, yaitu: analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tujuan

pembelajaran, analisis sumberdaya, analisis konteks, serta analisis hambatan dan kendala.

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi saat ini dengan kondisi yang diinginkan. Dalam konteks pembelajaran, hal ini melibatkan penentuan apa yang sudah diketahui atau dikuasai oleh para peserta didik dan apa yang seharusnya mereka pelajari. Analisis ini merupakan proses sistematis yang membantu penentuan prioritas dalam merancang bahan ajar berdasarkan kebutuhan nyata yang teridentifikasi.

b) Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini, karakteristik

peserta didik dianalisis secara mendalam untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dirancang memang relevan dan sesuai. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan meliputi latarbelakang budaya, preferensi belajar, serta motivasi dan gaya belajar. Misalnya, sejumlah peserta didik mungkin lebih sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis visual, sedangkan peserta didik lainnya mungkin lebih menyukai pendekatan yang berorientasi pada pengalaman atau studi kasus. Pemahaman yang mendalam tentang peserta didik akan membantu menciptakan materi pembelajaran yang personal dan berdampak.

- c) Analisis Tujuan Pembelajaran
- Tujuan pembelajaran adalah hasil yang diharapkan dari proses belajar. Analisis ini melibatkan penentuan kompetensi apa yang harus dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Dengan mengetahui kompetensi yang diinginkan, tim penyusun bisa

menentukan perangkat lunak seperti apa yang akan digunakan, serta

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan dalam penelitian ini disusun dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan dalam bagian rumusan masalah, sekaligus memberikan gambaran komprehensif mengenai proses dan hasil pengembangan buku *Seminar Perkantoran: Berbasis Project-Based Learning*. Pembahasan ini disajikan secara sistematis berdasarkan temuan empiris yang diperoleh selama seluruh fase penelitian berlangsung, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan instrumen pembelajaran, proses pengembangan, sampai pada tahap evaluasi validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk. Karena penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*), maka seluruh rangkaian kegiatan penelitian tidak hanya menghasilkan produk akhir berupa buku ajar, tetapi juga memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana produk tersebut dapat berfungsi sebagai media pembelajaran

yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa di bidang Pendidikan Administrasi Perkantoran.

Temuan pertama dari penelitian ini adalah tersusunnya produk berupa buku ajar *Seminar Perkantoran: Berbasis Project-Based Learning* yang dirancang sebagai sarana pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teori dan praktik secara lebih efektif. Produk ini dikembangkan melalui tahapan sistematis sebagaimana telah dijelaskan dalam uraian sebelumnya, yaitu melalui tahap perancangan yang memerhatikan relevansi materi, kebutuhan kompetensi mahasiswa, serta kesesuaian dengan kurikulum berbasis KKNI. Pada tahap pengembangan, buku ini disusun dengan menekankan pada penyajian materi yang terstruktur, sistematis, dan mudah dipahami, serta diperkaya dengan instrumen pembelajaran seperti proyek berbasis PBL, Mini Riset, Team Project, dan Rekayasa Ide. Seluruh proyek ini dirancang agar mahasiswa dapat berlatih memecahkan masalah nyata dalam penyelenggaraan seminar, sekaligus memperkuat kompetensi profesional yang diperlukan di lingkungan kerja perkantoran. Dengan demikian, produk yang dihasilkan bukan sekadar buku ajar, tetapi juga paket pembelajaran lengkap yang menuntun mahasiswa melalui

pengalaman belajar yang aplikatif, reflektif, dan kolaboratif.

Temuan kedua berkaitan dengan hasil evaluasi terhadap kualitas buku ajar tersebut, yang mencakup tiga aspek utama: tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Evaluasi kelayakan menunjukkan bahwa buku ini memperoleh rentang validitas 91% hingga 100%, yang menandakan bahwa buku ini telah memenuhi standar kualitas materi, penyajian, dan kebahasaan yang ditetapkan oleh para ahli. Hal ini sejalan dengan rekomendasi validator yang menilai bahwa buku ini telah layak diterapkan, meskipun tetap memerlukan beberapa penyempurnaan teknis untuk meningkatkan kejelasan instruksi dan tampilan visual. Dari aspek kepraktisan, buku ini memperoleh skor keseluruhan sebesar 91,21%, yang menunjukkan bahwa mahasiswa sebagai pengguna akhir menilai buku ini mudah digunakan, relevan, serta membantu dalam memahami materi perkuliahan. Sementara itu, dari aspek keefektifan, hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest mahasiswa setelah menggunakan buku ini dalam proses pembelajaran. Temuan statistik tersebut mengonfirmasi bahwa buku ini mampu memberikan pengaruh nyata dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan praktis mahasiswa terkait seminar perkantoran.

Secara keseluruhan, ketiga aspek tersebut—kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan—menunjukkan bahwa buku *Seminar Perkantoran: Berbasis Project-Based Learning* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif serta praktis dalam mendukung pembelajaran aktif berbasis proyek. Hasil evaluasi yang konsisten dengan uraian-uraian sebelumnya

menegaskan bahwa buku ini telah memenuhi prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar modern, yaitu relevan, aplikatif, efisien, dan berdaya guna untuk meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, buku ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu referensi utama dalam pembelajaran mata kuliah Seminar Perkantoran, sekaligus menjadi model bagi pengembangan bahan ajar inovatif lainnya dalam pendidikan administrasi perkantoran.

Sebagai keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa proses pengembangan buku ajar *Seminar Perkantoran: Berbasis Project-Based Learning* tidak hanya menghasilkan sebuah produk pembelajaran baru, tetapi juga memberikan insight penting mengenai bagaimana sebuah bahan ajar harus dirancang agar mampu menjawab kebutuhan aktual mahasiswa. Temuan temuan yang telah dijelaskan sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan pengembangan yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir, menjadi kunci utama dalam menghasilkan produk pembelajaran yang relevan dan berkualitas. Dengan demikian penelitian ini tidak hanya

berkontribusi pada pengembangan bahan ajar, tetapi juga memperkaya kajian mengenai implementasi model PBL dalam konteks pendidikan administrasi perkantoran.

Selain itu, keberhasilan buku ajar ini dalam memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan menegaskan bahwa integrasi pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan capaian pembelajaran mahasiswa. Melalui proyek- proyek yang kontekstual, mahasiswa tidak hanya dilatih untuk memahami konsep teoretis, tetapi juga didorong untuk menerapkannya dalam situasi nyata yang menyerupai praktik di dunia kerja. Hal ini sejalan dengan tuntutan zaman yang mengharuskan lulusan perguruan tinggi memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta mampu bekerja secara kolaboratif dalam menghadapi dinamika profesi administrasi perkantoran yang terus berkembang.

Di sisi lain, beberapa saran dan catatan perbaikan dari validator maupun respon mahasiswa juga menjadi bagian integral dari proses pengembangan ini. Masukan tersebut bukan hanya membantu

penyempurnaan produk, tetapi juga menegaskan bahwa pengembangan bahan ajar merupakan proses berkelanjutan yang memerlukan evaluasi secara berulang. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuka peluang untuk penelitian lanjutan, baik yang berfokus pada penyempurnaan konten buku, pengembangan media pembelajaran digital pendukung, maupun kajian lebih mendalam mengenai implementasi PBL pada mata kuliah lain di lingkungan program studi.

Secara keseluruhan, pembahasan ini mengarahkan pada pemahaman bahwa buku ajar *Seminar Perkantoran: Berbasis Project-Based Learning* hadir sebagai solusi pedagogis yang mampu menjawab kebutuhan mahasiswa, sekaligus memperkuat kualitas pembelajaran di bidang Pendidikan Administrasi Perkantoran. Keberhasilan implementasi buku ini dalam uji efektivitas menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat dioptimalkan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara signifikan. Hasil-hasil ini

sekaligus memberikan landasan kuat bagi penyusunan kesimpulan penelitian yang akan merangkum kontribusi utama, implikasi praktis, serta rekomendasi pengembangan lebih lanjut dari produk yang telah dihasilkan.

Dengan uraian tersebut, maka bagian kesimpulan selanjutnya akan merangkum secara ringkas namun komprehensif capaian penelitian ini, sekaligus menegaskan kontribusi teoritis dan praktis dari pengembangan buku ajar berbasis Project-Based Learning dalam mendukung kualitas pembelajaran pada mata kuliah Seminar Perkantoran. Kesimpulan juga akan menyoroti implikasi keberlanjutan produk ini dalam konteks pembelajaran modern dan tantangan pendidikan administrasi perkantoran di masa

LUARAN DAN TARGET PENCAPAIAN

Progress dari luaran dan target pencapaian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5.1 Progress Luaran dan Target Pencapaian

No	Jenis Luaran	Target Capaian	Status Capaian	Penerbit
Luaran Wajib				
1	Laporan Akhir Penelitian	Selesai	Proses	
2	Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 5	Submitted	Proses	
3	Publikasi pada Prosiding Internasional terindeks <i>Web of Science</i> (<i>Accepted/Published</i>)	Accepted/ Published	Accepted	<i>International Conference on Innovation in Education, Science, and Culture (ICESC 2025)</i>
4	Hak Cipta Laporan Akhir Penelitian (Sertifikat)	Granted	Proses	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia
Luaran Tambahan				
5	Bahan Ajar Seminar <i>Perkantoran: Berbasis Project-Based Learning</i> yang dapat digunakan untuk mahasiswa. (ISBN) (Buku Cetak & E-Book).	Published	Published	Merdeka Kreasi, Medan
6	Hak Cipta Buku Seminar <i>Perkantoran: Berbasis Project-Based Learning</i> .	Granted	Granted	Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia

6. KESIMPULAN DAN SARAN

a) Kelayakan Buku

Berdasarkan hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh tiga orang

validator ahli, dapat disimpulkan bahwa buku *Seminar Perkantoran: Berbasis Project-Based Learning* herada

pada kategori **sangat layak** untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini didasarkan pada hasil uji validitas yang menunjukkan skor pada rentang 81% hingga 100%, yang secara umum termasuk dalam kategori penilaian sangat tinggi menurut standar kelayakan bahan ajar.

Secara rinci, skor rata-rata yang diberikan oleh masing-masing validator adalah sebagai berikut: Validator 1 memberikan skor sebesar 88,66%, Validator 2 memberikan penilaian sebesar 91,99%, dan Validator 3 memberikan nilai tertinggi sebesar 92,88%. Nilai-nilai tersebut mencerminkan tingkat konsistensi dan kesesuaian isi buku dengan standar kurikulum, kualitas penyajian materi, serta relevansi dengan kebutuhan pembelajaran mahasiswa di Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran.

Dengan demikian, hasil uji validitas ini memberikan dasar empiris yang kuat bahwa buku *Seminar Perkantoran: Berbasis Project-Based Learning*

memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, penyajian, dan kebahasaan, serta dapat direkomendasikan sebagai bahan ajar alternatif yang inovatif dan aplikatif di lingkungan pendidikan tinggi vokasional.

b) Tingkat Praktikalitas Buku

Buku *Seminar Perkantoran: Berbasis Project-Based Learning* menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan hasil evaluasi pengguna, dengan nilai rata-rata praktikal sebesar 91,21%. Persentase ini mengindikasikan bahwa buku tersebut tergolong **sangat praktis** untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata kuliah yang berkaitan dengan administrasi perkantoran.

Jika ditinjau lebih lanjut berdasarkan aspek-aspeknya, kepraktisan dari segi **isi** memperoleh skor tertinggi, yakni sebesar 93,40%, yang mencerminkan bahwa materi yang disajikan relevan, aplikatif, dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Dari aspek **penyajian**, buku ini

memperoleh skor sebesar 88,90%, yang juga berada dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa struktur penyampaian materi,

1. Setiap proyek yang disajikan dalam bahan ajar seyogianya dirancang untuk merepresentasikan permasalahan otentik yang terjadi di lingkungan kerja perkantoran. Dengan pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis yang kuat, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses berpikir kritis dan pemecahan masalah
2. Selain menitikberatkan pada penguasaan keterampilan teknis yang berkaitan dengan fungsi-fungsi administrasi, pengembangan bahan ajar juga harus memperhatikan aspek *soft skills* yang meliputi kemampuan komunikasi interpersonal, kolaborasi dalam tim, manajemen waktu, serta kepemimpinan. Kompetensi-kompetensi ini sangat esensial dalam simulasi perkantoran karena dunia kerja tidak hanya menuntut keahlian administratif, tetapi juga

tampilan visual, serta alur logis antarbagian dalam buku telah dirancang secara efektif. Sementara

Saran

yang relevan dengan konteks industri. Penerapan konteks nyata dalam proyek pembelajaran memungkinkan mahasiswa mengembangkan kompetensi praktis yang dibutuhkan di dunia profesional, serta membentuk keterampilan adaptif dalam menghadapi tantangan yang kompleks dan dinamis di bidang pendidikan administrasi perkantoran.

kesiapan individu untuk bekerja secara efektif dalam lingkungan kerja yang bersifat kolaboratif dan terus berubah. Oleh karena itu, integrasi *soft skills* ke dalam proses pembelajaran berbasis proyek akan memberikan pengalaman yang lebih holistik bagi mahasiswa.

3. Evaluasi hasil belajar mahasiswa hendaknya tidak terbatas pada produk akhir dari suatu proyek semata, tetapi juga mencakup seluruh proses pembelajaran yang dilalui, termasuk partisipasi aktif,

- keterlibatan dalam diskusi kelompok, dan kontribusi dalam kerja tim. Pendekatan evaluasi berbasis proses ini memberikan ruang untuk menilai perkembangan keterampilan berpikir kritis, tanggung jawab individu, serta kemampuan manajerial mahasiswa secara lebih menyeluruh. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya menjadi alat penilaian, tetapi juga sarana refleksi dan umpan balik konstruktif bagi mahasiswa dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran mereka.
4. Untuk meningkatkan relevansi dan mutu bahan ajar, pengembangannya dapat dilakukan melalui kolaborasi strategis dengan pihak industri atau institusi yang bergerak di bidang administrasi perkantoran. Melalui kemitraan ini, institusi pendidikan dapat memperoleh informasi terkini mengenai kebutuhan keterampilan, standar kerja, dan perkembangan teknologi di dunia industri. Selain itu, kolaborasi semacam ini juga membuka peluang pelaksanaan program magang, studi lapangan, atau proyek berbasis masalah nyata yang dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa serta mempersiapkan mereka secara lebih komprehensif memasuki dunia kerja.
5. Dengan semakin berkembangnya pembelajaran digital, bahan ajar berbasis *Project-Based Learning* (PBL) dapat diintegrasikan secara optimal ke dalam platform pembelajaran daring. Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS), aplikasi kolaboratif, dan perangkat lunak konferensi video memungkinkan mahasiswa untuk tetap terlibat aktif dalam proyek, meskipun dilakukan secara jarak jauh. Integrasi teknologi ini tidak hanya mendukung keberlanjutan proses pembelajaran di era digital, tetapi juga menjadi sarana pelatihan bagi mahasiswa untuk terbiasa bekerja dalam lingkungan kerja virtual yang kini semakin umum di banyak sektor industri

DAFTAR PUSTAKA

- [1] John Dewey, *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*, Delhi, Aakar Books, 2004, h. 1.
- [2] C. Christensen, M.B. Horn, C.W. Johnson, *Disrupting Class: How Disruptive Innovation Will Change the Way the World*

- Learns*, New York, McGraw-Hill Education, 2011, h. 17-18.
- [3] Salman Khan, *The One World Schoolhouse: Education Reimagined*, New York, Twelve, 2012, h. 7.
- [4] SEAQEL's Team, *HOTS-Oriented Module: Project-Based Learning*, Jakarta, SEAMEO QITEP, 2020, h. 17.
- [5] Halim Purnomo, Yunahar Ilyas, *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*, Yogyakarta, K-Media, 2019, h. 1
- [6] Thom Markham, John Larmer, Jason Ravitz, *Project Based Learning Handbook*, California, The Buck Institute for Education, 2003, h. 3.
- [7] *Ibid*, h. 3-4.
- [8] J.D. Bransford, A.L. Brown, R.R. Cocking, *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*, Washington DC, National Academy Press, 2000, h. 13-17
- [9] L.S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Cambridge, Harvard University Press, 1978, h. 86.
- [10] World Economic Forum, *The Future of Jobs Report 2020*, Geneva, World Economic Forum, 2020, h. 5.
- [11] Klaus Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, Geneva, World Economic Forum, 2016, h. 35.
- [12] Richard I. Arends, *Learning to Teach*. New York, McGraw-Hill Education, 2012, h. 358.
- [13] S. Bell, "Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future." *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 2010, h. 39-43.
- [14] J.S. Krajcik, P.C. Blumenfeld, "Project-Based Learning," dalam R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. New York, Cambridge University Press, Autonomy, and Relatedness in 2014, h. 275-297.
- [15] Miri Barak, Y.J. Dori. "Enhancing Undergraduate Students' Chemistry Understanding through Project-Based Learning in an IT Environment." *Science Education*, 2009, 93(1), h. 117-139.
- [16] Nana Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung, Alfabeta, 2012, h. 45.
- [17] Wahyu Arifiani, Purwanto, "Implementasi Metode Project Based Learning dalam Proses Pembelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Klaten", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran UNY*, 2016, 5(3), h. 208-217.
- [18] Yessi Mey Widianti, Brillian Rosy, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas X SMKN 10 Surabaya", *JPAP (Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran UNESA)*, 2019, 7(4), h. 59-63.
- [19] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabeta, 2013, h. 297.
- [20] Barbara Seels, Rita Richey, *Instructional Technology: The Definitions and Domains of the Field*, Bloomington, Association for Educational Communications and Technology, 1994, h. 18.
- [21] Nada Aldoobie, "ADDIE Model", *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 2015, h. 68-72.
- [22] M. Candra Syahputra, "Pengembangan Model ADDIE dalam Media Pembelajaran PAI Berbasis Komputer di SMP YAPITA", *Genealogi, Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2020, 7(2), h. 104-113.
- [23] Zamzami Zainuddin, Corinne Jacqueline Perera, "Exploring Students' Competence, the Flipped Classroom

- Pedagogical Model”, *Journal of Further and Higher Education*, 2017, 43(1), h. 115-126.
- [24] Sansan Ihsan Basyori, “Analisis Kebutuhan dalam Desain Pembelajaran”, *Journal of Education*, 2024, 10(10), h. 1-6.
- [25] R.M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009, h. 60-70.
- [26] J.S. Krajcik, P.C. Blumenfeld, "Project-Based Learning," dalam R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. New York, Cambridge University Press, 2014, h. 275-297.
- [27] Finola Marta Putri, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Matakuliah Sekolah”, *Algoritma: Journal of Mathematics Education*, 2019, 1(1), h. 44-53.
- [28] Silfia Fajriati Zidatunnur, Ani Rusilowati, “Keterbacaan dan Kepraktisan Bahan Ajar Digital Gerak Melingkar Berbantuan Scratch Berbasis STEM untuk Mahasiswa”, *Unnes Physics Education Journal*, 2021, 10(2), h. 131-138.
- [29] Wiwik Widodo, “Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Berbantuan Video Pembelajaran Untuk SMK Teknik Mesin pada Materi Elektrokimia”, *Prosiding Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, 2017, Vol. 2, h. 365-372.
- [30] J.W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Thousand Oaks, California: SAGE Publications, 2018, h. 143–150.
-

