

## **Peran Strategis Model dan Media Pembelajaran: Meningkatkan Kompetensi Siswa Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis**

**Ragil Jayaning Aulia Safira, Nina Oktarina**

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas  
Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang

ragiljayaning@students.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.15294/bap.v1i1.449>

QRCBN 62-6861-1770-599

### **ABSTRAK**

Pengembangan kemampuan siswa Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) merupakan kebutuhan krusial untuk mencetak tenaga profesional yang adaptif, kreatif dan siap menghadapi dinamika kerja yang kompleks. Fokus kemampuan yang ditekankan meliputi: keterampilan teknis, berpikir kritis, pemecahan masalah dan kolaborasi sosial. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran penting model dan media pembelajaran dalam mengoptimalkan kompetensi siswa Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Menggunakan metode Studi Literatur dengan pendekatan *Open Knowledge Maps*, analisis menunjukkan bahwa model seperti: *Project-Based Learning (PjBL)*, *Problem-Based Learning (PBL)*, *Collaborative Learning*, *Discovery Learning* dan *Blended Learning* secara signifikan mendorong keterlibatan aktif, daya kritis dan kerja sama tim siswa. Selain itu, media pembelajaran baik digital maupun konvensional terbukti mendukung penyampaian materi secara interaktif dan memperkuat pemahaman konsep. Sehingga, integrasi strategis antara model pembelajaran dan media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan kualitas belajar dan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan di dunia usaha dan dunia industri.

**Kata Kunci:** model pembelajaran, media pembelajaran, kompetensi siswa, manajemen perkantoran dan layanan bisnis.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami perubahan besar dalam cara proses belajar mengajar. Pembelajaran kini tidak hanya bergantung pada metode konvensional yang berpusat pada guru, tetapi harus lebih inovatif, fleksibel dan menggunakan teknologi digital. Perubahan ini sesuai dengan tuntutan era industri 4.0, bahwa kompetensi siswa tidak hanya dinilai dari pemahaman pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan teknis (*hard skills*) dan kemampuan non-teknis (*soft skills*) yang dibutuhkan di dunia kerja.

Tuntutan dunia kerja terhadap lulusan sekolah kejuruan semakin kompleks, khususnya di era digitalisasi ini. Pendidikan kejuruan, terutama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memiliki peran penting dalam membentuk Sumber Daya Manusia yang memiliki keterampilan dan siap bekerja. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, lulusan SMK diharapkan mampu bersaing dalam pasar kerja di tingkat global. Salah satu bidang keahlian yang tetap relevan dengan perkembangan dunia industri adalah Administrasi Perkantoran. Kini, bidang ini telah berkembang menjadi Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

Siswa di jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) tidak hanya harus menguasai keterampilan teknis seperti: mengelola arsip dan berkomunikasi dalam bisnis, tetapi juga perlu memiliki keterampilan non-teknis yang penting, seperti: berkomunikasi dengan baik, bekerja sama dalam tim, serta mampu berpikir kritis. Faktanya, banyak metode mengajar yang lebih berpusat pada guru, tidak cukup memberikan bekal kompetensi yang menyeluruh. Hal ini menyebabkan perbedaan antara kemampuan lulusan dan kebutuhan industri. Sehingga pembelajaran menekankan keterampilan penggunaan perangkat teknologi serta etos kerja profesional, pembelajaran di MPLB harus dirancang dengan strategi yang mampu menghubungkan teori dengan praktik

yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Dalam konteks jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), kemajuan teknologi memberikan kesempatan besar untuk menggabungkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dengan media digital. Penggunaan teknologi ini dianggap bisa meningkatkan kualitas proses belajar serta memberikan kemampuan kepada siswa yang sesuai dengan tantangan di tingkat global. Salah satu pendekatan untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Model-model seperti: *Project-Based Learning* (PjBL), *Problem-Based Learning* (PBL), *Blended Learning*, *Discovery Learning* dan *Cooperative Learning* telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Misalnya, dalam PjBL siswa dari jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dapat terlibat dalam proyek nyata seperti membuat laporan bisnis digital, mengelola dokumen elektronik, atau membuat simulasi pelayanan pelanggan. Sementara dalam PBL, siswa diajak menganalisis masalah nyata di bidang administrasi kantor sehingga mereka terlatih berpikir kritis dan kreatif.

Selain model, media pembelajaran juga sangat penting. Media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dulu, media pembelajaran hanya berupa papan tulis, buku teks, atau alat peraga sederhana. Kini, media digital seperti: *Google Workspace*, *Microsoft Office 365*, *Quizizz*, *Kahoot*, *Learning Management System* (LMS), hingga simulasi komputer menjadi pilihan utama. Media digital tidak hanya membantu guru dalam menjelaskan materi secara lebih efektif, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan yang relevan dengan dunia kerja.

Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif yang didukung oleh media digital dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa secara signifikan. Ini membuktikan bahwa metode pembelajaran tradisional yang hanya berupa ceramah kurang efektif dalam membentuk kompetensi yang dibutuhkan oleh siswa jurusan MPLB. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang terencana dalam merancang strategi pembelajaran yang menggabungkan model dan media secara seimbang serta

sesuai dengan kebutuhan siswa.

Meskipun banyak penelitian sebelumnya menunjukkan manfaat menggunakan model dan media pembelajaran, masih ada beberapa kekurangan yang perlu dikembangkan lebih lanjut. Masalahnya, kebanyakan penelitian hanya berfokus pada peningkatan pemahaman kognitif, sedangkan aspek keterampilan kerja (*hard skills*) dan kemampuan sosial (*soft skills*) belum banyak dikaji secara mendalam. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung memandang model pembelajaran dan media secara terpisah padahal jika digabungkan, keduanya dapat memberikan dampak yang lebih baik, terutama dalam konteks pembelajaran vokasi seperti MPLB. Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran strategis model dan media pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi siswa di jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Dengan memahami hubungan antara model dan media, diharapkan guru, sekolah dan pihak terkait lainnya dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja saat ini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Tujuannya adalah untuk menganalisis penelitian sebelumnya mengenai model pembelajaran, media pembelajaran, serta dampaknya terhadap kemampuan siswa di jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Sumber data yang digunakan berasal dari artikel ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025. Artikel-artikel tersebut diambil dari berbagai *database* terpercaya seperti: *Open Knowledge Maps*, *Garuda*, *Scopus* dan *Google Scholar*. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi "model pembelajaran," "media pembelajaran," "kompetensi siswa SMK," dan "Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis."

Pengolahan data dilakukan dalam tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Artikel-artikel yang relevan kemudian dikelompokkan berdasarkan tema tertentu untuk menemukan kesamaan,

perbedaan, serta celah dalam penelitian yang sudah ada. Untuk memastikan keakuratan hasil, validitas dilakukan melalui triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber seperti: jurnal nasional, internasional dan buku. Dengan demikian, metode ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan objektif mengenai peran model dan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa MPLB.

## PEMBAHASAN

Pembahasan ini menjelaskan tentang penyusunan ulang hasil-hasil penelitian sebelumnya mengenai peran strategis model pembelajaran dan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa di jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Dari tinjauan literatur yang dilakukan, diketahui bahwa penggabungan model pembelajaran yang inovatif dengan media pembelajaran yang sesuai dianggap mampu mengatasi tantangan terkait ketidaksesuaian antara proses pembelajaran dengan kebutuhan dunia kerja.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran seperti: *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Cooperative Learning*, *Discovery Learning* dan *Blended Learning* yang didukung oleh media digital maupun media konvensional tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis seperti: penggunaan aplikasi perkantoran, pengelolaan arsip, serta penyusunan laporan, tetapi juga memperkuat kemampuan non teknis seperti: komunikasi, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis. Hal ini didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menekankan bahwa siswa lebih mudah menguasai kompetensi ketika mereka terlibat aktif dalam proses belajar dan menghadapi situasi nyata yang menyerupai dunia kerja. Berdasarkan literatur, model pembelajaran berperan sebagai kerangka utama dalam memandu proses belajar siswa. Di jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), penerapan model pembelajaran yang inovatif sangat penting, karena mata pelajaran tidak hanya fokus pada teori administrasi, tetapi juga melibatkan pembelajaran keterampilan praktis seperti:

pengelolaan dokumen, pelayanan pelanggan, komunikasi bisnis, serta penggunaan perangkat lunak perkantoran.

Media pembelajaran berperan penting dalam menghubungkan teori dengan penerapan di dunia nyata. Berdasarkan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009), penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cara mengatur beban pikiran secara seimbang. Dalam jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), pemanfaatan media teknologi seperti: *Learning Management System* (LMS), *Google Workspace*, atau aplikasi pengelolaan data ternyata mempercepat proses belajar sebagai contoh, ketika siswa berlatih menulis surat resmi menggunakan *Microsoft Word* atau mengolah data absensi dengan *Excel*, mereka tidak hanya memahami konsep administrasi, tetapi juga memperoleh keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan industri. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media berbasis Android sangat bermanfaat bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam mempelajari desain publikasi dan administrasi dokumen (Mulawarman et al., 2022). Media tersebut memberikan kebebasan belajar karena dapat diakses kapan saja, sesuai dengan prinsip pembelajaran mandiri.

Meskipun demikian, media konvensional seperti: modul cetak, lembar kerja, atau simulasi manual tetap memiliki manfaat, terutama bagi siswa yang belum memiliki akses ke teknologi digital. Oleh karena itu, penggunaan gabungan antara media digital dan konvensional masih relevan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan interaksi edukatif antara siswa dan guru. Hal ini membutuhkan adanya alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung penerapan model pembelajaran. Keduanya memiliki hubungan yang sangat erat karena model pembelajaran memberikan struktur metode pembelajaran, sedangkan media bertindak sebagai sarana penyampaian yang memudahkan pemahaman siswa. Penggabungan antara model dan media pembelajaran ini pada akhirnya memberikan

kontribusi yang sangat besar dalam meningkatkan kompetensi siswa, baik secara pengetahuan, keterampilan teknis, maupun pengembangan kemampuan *soft skills* yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Meskipun secara umum hasil penelitian menunjukkan dampak yang positif, penerapan integrasi model dan media pembelajaran masih menghadapi beberapa hambatan, diantaranya keterbatasan sarana teknologi, kesiapan guru, serta perbedaan karakteristik siswa. Karena itu, diperlukan analisis yang mendalam terhadap hasil penelitian untuk mengidentifikasi pola keberhasilan, tantangan yang dihadapi, serta rekomendasi strategis yang dapat diterapkan oleh guru dan sekolah dalam memaksimalkan peran model dan media pembelajaran di jurusan MPLB.

### **Peran Strategis Model Pembelajaran**

Dalam dunia pendidikan, model pembelajaran memiliki peran penting karena berfungsi sebagai petunjuk dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi proses belajar mengajar. Model pembelajaran memberikan panduan yang jelas tentang cara guru menyampaikan materi, cara siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, serta cara tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, guru tidak hanya dapat memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir kritis, kreativitas dan keterampilan dalam memecahkan masalah pada siswa. Sehingga, model pembelajaran yang dipilih oleh guru sangat menentukan tingkat keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan siswa, baik kemampuan berpikir, sikap, maupun keterampilan fisik.

1. Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) salah satu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa melalui partisipasi dalam proyek nyata. Dalam jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), pendekatan ini sangat sesuai karena membantu siswa mengembangkan keterampilan praktis seperti: pengelolaan dokumen, kearsipan, penyusunan laporan, serta penggunaan perangkat lunak perkantoran. Aktivitas proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghubungkan teori yang dipelajari di kelas dengan

penerapan di dunia kerja nyata. Selain meningkatkan kemampuan teknis, *Project-Based Learning* juga membantu memperkuat keterampilan non-teknis, seperti: kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, mengelola waktu, serta tanggung jawab. Model pembelajaran PjBL memiliki nilai strategis karena selaras dengan tuntutan dunia kerja, siswa dilatih tidak hanya menguasai keterampilan teknis seperti: mengetik surat, membentuk tabel keuangan dan mengelola dokumen tetapi juga keterampilan non teknis seperti: kepemimpinan, komunikasi, manajemen waktu, dan pemecahan masalah. Sehingga, model PjBL mampu mendukung pencapaian kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian, *Project-Based Learning* memiliki peran penting dalam membekali siswa MPLB agar lebih siap dan kompetitif dalam lingkungan kerja yang sebenarnya. Model PjBL mampu meningkatkan kompetensi siswa, hal ini didukung dengan penelitian Wulandari (2020) mengemukakan bahwa penerapan PjBL pada mata pelajaran kearsipan mampu meningkatkan keterampilan digital siswa terutama dalam mengoperasikan aplikasi manajemen arsip elektronik. Penelitian serupa oleh Susanti & Pratama (2021) mengemukakan bahwa siswa yang belajar melalui PjBL lebih adaptif dalam menyelesaikan tugas pelayanan administrasi perkantoran dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode ceramah tradisional. Dampak positif dari PjBL yaitu siswa lebih memahami materi karena mengaitkan teori dengan praktik langsung, pengerjaan proyek dapat mengasah *soft skill* siswa, siswa memiliki sikap tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Tantangan dari PjBL yaitu membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang karena merancang proyek yang kontekstual dan hambatan fasilitas seperti kurangnya komputer atau akses internet. Model PjBL memberikan pengalaman langsung yang relevan dengan dunia kerja yang juga bisa menjembatani antara praktik perkantoran *modern* dengan teori yang diajarkan di kelas. Sehingga, secara keseluruhan model pembelajaran PjBL memiliki peran strategis untuk meningkatkan kompetensi siswa jurusan Manajemen Perkantoran dan

Layanan Bisnis.

2. Model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) mengutamakan proses belajar melalui pemecahan masalah. Siswa diberikan masalah yang berkaitan dengan dunia kerja, seperti: prosedur administrasi, pengelolaan arsip, atau pelayanan kepada pelanggan. Dengan berdiskusi, menganalisis dan mencari solusi, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, analitis dan kreatif. Model ini mendorong siswa untuk lebih aktif, mandiri dan bisa merefleksikan diri sendiri, sehingga kompetensi mereka berkembang secara menyeluruh. Dalam program studi MPLB, penerapan PBL membantu siswa lebih siap menghadapi tantangan pekerjaan yang membutuhkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Berdasarkan penelitian oleh Suryani (2020) mengemukakan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk mempresentasikan ide-ide solusi, sekaligus melatih keterampilan komunikasi lisan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam mencari informasi tetapi tantangan dalam penerapan model ini yaitu sebagian siswa cenderung hanya bergantung pada teman yang lebih aktif dalam diskusi.
3. Model pembelajaran *Cooperative Learning*, pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* fokus pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil. Dalam metode pembelajaran MPLB, pembelajaran kooperatif berjalan efektif ketika siswa mensimulasikan kegiatan administrasi perkantoran, seperti: mengatur dokumen, membuat jadwal rapat, atau menangani surat masuk dan keluar. Dengan membagi tugas dalam kelompok, siswa belajar bekerja sama, saling bantu dan bertanggung jawab atas hasil kerja kelompok. Dalam model ini, kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi menjadi bagian penting yang dikembangkan. Kemampuan yang diperoleh siswa tidak hanya terbatas pada keterampilan akademik, tetapi juga keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja perkantoran modern. Model pembelajaran *Cooperative Learning* mampu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, mampu menyampaikan

pendapat dengan jelas, dan mampu berdiskusi kelompok dan mendengarkan masukan orang lain. Tak hanya itu, model ini juga memiliki dampak positif yaitu siswa mampu memahami materi melalui diskusi kelompok, mengelola dokumen bersama kelompok, menghargai perbedaan pendapat dan mengembangkan empati. Model *Cooperative Learning* juga memiliki beberapa tantangan yaitu bahwa tidak semua anggota kelompok memiliki kontribusi yang seimbang atau siswa yang bergantung pada teman yang lebih aktif. Sehingga, model pembelajaran *Cooperative Learning* mampu meningkatkan kompetensi karena mendukung pengembangan keterampilan kerja tim dan kolaborasi yang menjadi tuntutan utama di dunia kerja perkantoran *modern*.

4. *Model Discovery Learning* menekankan peran aktif siswa dalam menemukan konsep atau prinsip melalui eksplorasi dan investigasi. Dalam program MPLB, pendekatan ini dapat diterapkan ketika siswa mempelajari penggunaan perangkat lunak perkantoran, seperti: *Microsoft Excel* atau aplikasi kearsipan digital. Sehingga, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih dalam dan mampu menggunakan fasilitas tersebut secara mandiri. Selain meningkatkan kemampuan teknis, pendekatan *Discovery Learning* juga mendorong rasa penasaran, kreativitas, serta sikap proaktif dalam proses pembelajaran. Dampak positif dari *Discovery Learning* terhadap kompetensi siswa meliputi: peningkatan pemahaman konsep yang lebih dalam, penguatan kemampuan observasi, serta terbentuknya sikap ingin tahu yang tinggi. Selain itu, siswa yang memiliki kemampuan rendah sering kali mengalami kesulitan dalam melakukan penalaran mandiri, sehingga membutuhkan bimbingan yang cukup intens dari guru. Menurut penelitian Kurniawan (2021), keberhasilan penerapan *Discovery Learning* sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang stimulus yang tepat untuk mengarahkan siswa. Secara keseluruhan, *Discovery Learning* memberikan peluang yang cukup besar bagi siswa MPLB untuk mengembangkan kemampuan analitis dan berpikir kritis. Dengan demikian, model pembelajaran ini mendukung pengembangan kompetensi yang tidak hanya

berbasis pada keterampilan teknis, tetapi juga meliputi pemahaman konseptual yang mendalam.

5. *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan metode belajar tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi digital. Di jurusan MPLB, pendekatan ini sangat sesuai karena siswa dituntut untuk menguasai keterampilan digital selain memahami dasar-dasar administrasi. Contohnya, siswa dapat mempelajari teori manajemen dokumen secara daring melalui modul interaktif, lalu mempraktikkan pemahaman tersebut secara langsung di kelas dengan menggunakan perangkat komputer. Model *Blended Learning* memberikan fleksibilitas dalam proses belajar, meningkatkan kemandirian siswa, serta memperluas akses mereka terhadap berbagai sumber belajar. Dengan demikian, model ini membantu pembentukan kompetensi digital yang sangat penting di era industri 4.0 dan *society* 5.0. Dalam Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Bisnis (MPLB), pendekatan *Blended Learning* dapat diterapkan dengan menyajikan materi teori administrasi perkantoran secara daring melalui sistem manajemen pembelajaran (LMS), video pembelajaran, atau buku elektronik. Sementara itu, keterampilan praktis seperti: pengelolaan arsip, pelayanan tamu dan penyusunan dokumen dilaksanakan secara langsung di sekolah. Penelitian Sari & Nugroho (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* meningkatkan kemampuan digital dan pengelolaan waktu siswa SMK, karena mereka terbiasa belajar mandiri secara daring sekaligus tetap memperoleh pengalaman praktis di dalam kelas. Dampak positif dari model pembelajaran *Blended Learning* yaitu siswa mampu menghadapi tuntutan dunia kerja *modern* yang serba digital, tetapi juga memiliki tantangan seperti akses leluasa terhadap perangkat digital dan internet. Sehingga, model pembelajaran *Blended Learning* mampu menjembatani keterbatasan antara pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan teknologi yang mampu meningkatkan kompetensi administrasi perkantoran sekaligus memberikan keterampilan digital siswa yang relevan di dunia kerja.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kompetensi siswa Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Penerapan model pembelajaran seperti: PjBL, PBL, *Cooperative Learning* dan *Discovery Learning* mampu mengembangkan *soft skill* dan *hard skill* secara seimbang. Meskipun terdapat hambatan dalam model pembelajaran, dengan strategi implementasi yang tepat mampu menjadi sarana efektif dalam menghasilkan lulusan SMK yang adaptif, kreatif dan siap menghadapi dunia kerja.

### **Peran Strategis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan pengantar komunikasi oleh manusia untuk menyebarkan informasi yang biasanya dituangkan dalam bentuk simbol baik verbal maupun nonverbal. Perkembangan teknologi informasi yang semakin besar dalam era digitalisasi saat ini memberikan banyak sekali pengaruh positif bagi kehidupan manusia, adanya perkembangan teknologi mendorong berbagai bidang untuk mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari guna menjamin mutu, kualitas dan efektifitas dari setiap aktivitas manusia. Walaupun pemanfaatan teknologi sudah mulai digunakan di berbagai sekolah di Indonesia. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi yang digunakan sebagai perantara penyampaian ilmu pengetahuan. Pada dunia pendidikan menerapkan kurikulum Merdeka, pada kebijakan ini menuntut agar menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa dapat memaksimalkan potensi yang dimilikinya selama belajar dari sekolah. Pendidikan abad-21 sangat menekankan pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif dan kolaboratif sehingga siswa membutuhkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti: *flipbook* sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar yang relevan dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran *e-modul* berbasis android digital memiliki berbagai kombinasi di dalamnya seperti video atau audio dimana hal tersebut membuat materi ajar menjadi lebih seru dan interaktif yang tidak terpaku pada tulisan saja seperti buku cetak atau *e-modul* berbasis PDF. Media pembelajaran digital memiliki keunggulan mudah diakses sehingga mampu meningkatkan minat,

motivasi, serta hasil belajar siswa. Dalam konteks jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis menekankan pada keterampilan aplikatif seperti: penggunaan perangkat lunak perkantoran, pengelolaan dokumen, komunikasi bisnis, serta praktik pelayanan administrasi. Oleh karena itu, media yang dipilih harus mampu memfasilitasi siswa tidak hanya dalam memahami teori, tetapi juga menguasai keterampilan praktik yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja *modern*. Jenis media pembelajaran dapat dikategorikan dalam beberapa bentuk, antara lain:

1. Media cetak meliputi: buku, modul, *handout* dan lembar kerja siswa. Pada jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), media cetak dapat berupa buku teks manajemen perkantoran, modul praktik kearsipan, atau panduan penggunaan aplikasi bisnis. Media cetak berperan penting karena menyajikan konsep dasar secara sistematis dan terstruktur.
2. Media visual meliputi: gambar, diagram, grafik, bagan alur, maupun *slide* presentasi. Media visual efektif untuk menjelaskan proses kerja administrasi seperti bagan alur pengarsipan dokumen atau diagram komunikasi internal perusahaan. Visualisasi dapat membantu siswa memahami proses abstrak menjadi lebih konkret.
3. Media audio meliputi: rekaman suara, *podcast*, atau simulasi percakapan bisnis. Dalam pembelajaran Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, media audio bermanfaat untuk melatih keterampilan komunikasi bisnis misalnya melalui simulasi percakapan telepon kantor atau layanan pelanggan.
4. Media audio-visual media ini memadukan unsur suara dan gambar, seperti: video pembelajaran, film edukatif, maupun animasi interaktif misalnya penggunaan video tutorial tentang penggunaan *microsoft excel* untuk pengolahan data atau video simulasi pelayanan administrasi di *front office*.
5. Media digital dan interaktif meliputi: pemanfaatan *Learning Management System* (LMS), Aplikasi Perkantoran berbasis *cloud* (*Google Workspace*, *Microsoft 365*), serta *platform* kolaborasi (*Zoom*, *Teams*). Media digital sangat relevan bagi jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan

Bisnis karena dunia kerja *modern* menuntut penguasaan keterampilan digital perkantoran.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dalam jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis berperan strategis dalam membangun kompetensi siswa yang komprehensif yaitu memberikan pemahaman konsep teoritis melalui visualisasi proses bisnis yang kompleks, meningkatkan keterampilan teknis dengan menyediakan simulasi penggunaan perangkat lunak perkantoran, mengembangkan *soft skills* seperti: komunikasi kolaborasi dan pemecahan masalah melalui media interaktif berbasis proyek, mendekatkan siswa pada dunia kerja nyata. Media pembelajaran tidak sekedar berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kompetensi siswa agar sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan dunia usaha. Peran strategis media dalam mendukung pembelajaran Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Meskipun memberikan dampak positif penggunaan media pembelajaran juga menghadapi sejumlah tantangan yang berupa keterbatasan fasilitas yang tidak semua sekolah memiliki akses perangkat komputer atau lisensi *software* perkantoran terbaru, keterampilan guru yang tidak semua paham dalam penggunaan media digital secara optimal dan kendala waktu dalam mempersiapkan perencanaan pelaksanaan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung keberhasilan pembelajaran pada jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Pada penjelasan diatas beberapa jenis media mulai dari media cetak hingga media digital memberikan kontribusi yang berbeda-beda dalam meningkatkan kompetensi siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterampilan teknis, kognitif, maupun sosial siswa. Integrasi media pembelajaran ke dalam model pembelajaran menjadi langkah penting untuk menghasilkan lulusan yang adaptif dan kompeten dalam menghadapi tuntutan dunia kerja.

### **Kompetensi Siswa**

Kompetensi merupakan gabungan utuh dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki,

dipahami, serta dikuasai oleh seorang siswa. Ini adalah bekal dasar yang tidak hanya berupa pemahaman teori, tetapi juga kemampuan untuk menerapkannya dalam situasi nyata serta menunjukkan perilaku profesional sesuai dengan standar yang berlaku. Dalam konteks pembelajaran Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), kompetensi didefinisikan sebagai kemampuan seorang siswa dalam menyelesaikan tugas administratif dan layanan bisnis secara efisien. Hal ini berkaitan erat dengan pengetahuan dan penguasaan keterampilan teknis perkantoran, seperti: pengelolaan arsip digital, otomatisasi kantor, serta pengelolaan dokumen. Selain itu, juga melibatkan pengembangan keterampilan interpersonal seperti: komunikasi bisnis dan pelayanan pelanggan. Kedua hal ini didukung oleh sikap profesional, seperti integritas, ketelitian dan disiplin, yang merupakan kebutuhan utama di dunia kerja *modern*. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran, sehingga lulusan MPLB tidak hanya mampu dalam aspek akademik, tetapi juga siap bekerja dan memiliki daya saing secara global.

Kompetensi pada Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) dirancang secara holistik mencakup dimensi pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*) yang selaras dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0 dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Kompetensi ini dapat dijelaskan menjadi tiga pilar utama yaitu:

#### 1. Kompetensi Administratif dan Tata Kelola Kantor Digital

Siswa jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis dituntut untuk menguasai:

- a. Tata kelola arsip dan dokumen yaitu kemampuan dalam mengimplementasikan sistem kearsipan yang efektif dan efisien, baik pada skala manual (pengindeksan, penyimpanan fisik) maupun digital (*e-filling system*). Hal ini mencakup pemahaman mengenai pengelolaan dokumen, prosedur keamanan data dan retensi arsip sesuai regulasi.
- b. Otomatisasi perkantoran yaitu kemampuan aplikatif dalam memanfaatkan teknologi informasi dan

komunikasi (TIK) untuk mengoptimalkan pekerjaan kantor. Kompetensi ini melibatkan penguasaan aplikasi perkantoran (pengolah kata, *spreadsheet* untuk analisis data dasar dan presentasi) serta penggunaan *platform* kantor digital (*e-office*) berbasis *cloud* untuk kolaborasi tim.

- c. Korespondensi yaitu kemampuan menyusun berbagai jenis naskah dinas, surat bisnis, memo dan laporan formal dengan bahasa yang baku, etika yang tepat dan struktur yang logis sesuai standar profesional.

## 2. Kompetensi Layanan Profesional dan Interaksi Bisnis

Kemampuan siswa dalam menjembatani interaksi antara organisasi dan pihak eksternal:

- a. Pelayanan prima yaitu siswa mampu memiliki kemampuan komunikasi lisan yang persuasif, menangani keluhan secara profesional dan membangun citra positif perusahaan di *front office* (resepsionis atau *customer service*).
- b. Dukungan manajerial dan agenda kerja yaitu kemampuan siswa untuk membantu pimpinan dalam mengelola jadwal, mengatur perjalanan dinas (termasuk *ticketing* dan akomodasi), serta menyelenggarakan rapat atau pertemuan mulai dari persiapan hingga penyusunan notula yang akurat.
- c. Pengelolaan keuangan dasar yaitu kemampuan siswa dalam melakukan pencatatan dan pelaporan sederhana terkait kas kecil atau transaksi operasional harian.

## 3. Kompetensi *Soft Skills*, Karakter dan Kewirausahaan

Berikut adalah kompetensi non-teknis yang harus dimiliki siswa jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

- a. Etos kerja dan integritas yaitu pengembangan sikap profesional, disiplin, ketelitian dan tanggung jawab yang tinggi terhadap tugas yang diemban sejalan dengan nilai-nilai profil pelajar Pancasila.
- b. Kemampuan daya adaptasi dan *problem solving* yaitu kemampuan untuk secara cepat beradaptasi dengan perubahan prosedur kerja atau teknologi baru, serta

memiliki inisiatif dan kemampuan berpikir kritis untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah operasional sehari-hari.

- c. Kemampuan memahami konsep dasar bisnis dan pemasaran digital serta dapat memberikan bekal bagi lulusan untuk tidak hanya siap bekerja, tetapi juga mampu menciptakan peluang usaha mandiri di bidang pelayanan jasa administrasi.

Tabel 1. Jurnal-jurnal yang membahas peran strategis media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi siswa  
Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis

| No | Nama Pengarang dan Tahun                            | Judul                                                                                                                  | Hasil Penelitian                                                                                                                                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Tuti, M., et al. (2025).                            | Efektivitas <i>E-Modul</i> interaktif berbasis <i>Project Based Learning</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa | Penggunaan <i>E-modul</i> interaktif berbasis <i>Project Based Learning</i> hal ini menunjukkan siswa dalam pembelajaran menggunakan <i>e-modul</i> interaktif berbasis PBL lebih tinggi dibandingkan dengan buku paket. |
| 2. | Febriansyah, A., Henry., E., & Maulana., A. (2025). | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> .                                                    | Media pembelajaran AR berbasis <i>Assemblr Edua</i> memperoleh nilai kelayakan sebesar 92% sangat layak.                                                                                                                 |
| 3. | Wijaya, D., & Hapsari, F. (2025).                   | Gamifikasi Berbasis Aplikasi Kahoot                                                                                    | Memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi                                                                                                                                                                |

|    |                                                        |                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----|--------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                        | terhadap<br>Motivasi XI<br>SMA.                                                                                                                                                                     | belajar siswa.                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 4. | Auliannisa, I.,<br>A., et al.<br>(2025).               | Penerapan<br><i>Quizalize</i> XI<br>MPLB SMK<br>Negeri 1<br>Surabaya.                                                                                                                               | Hal ini dibuktikan<br>dengan nilai rata-<br>rata kelas siswa<br>94% memiliki<br>ketercapaian dan<br>menunjukkan<br>pembelajaran<br>berhasil.                                                                                                                   |
| 5. | Jumrahwati,<br>Jus., Elpisah.,<br>& Nurdin.<br>(2025). | Pendekatan<br>Kontekstual<br>Kelas X<br>Program<br>MPLB SMK<br>Negeri 4<br>Pangkep                                                                                                                  | Implementasi<br>pendekatan<br>kontekstual di<br>SMK Negeri 4<br>Pangkep telah<br>berhasil<br>meningkatkan<br>motivasi belajar<br>siswa                                                                                                                         |
| 6. | Mutia, C.,<br>Faslah, R., &<br>Adha, M., A.<br>(2024). | Pengembang<br>an Media<br>Pembelajara<br>n Berbasis<br>Aplikasi<br>Android<br>menggunaka<br>n Andromo<br>pada Mata<br>Pelajaran<br>Sarana<br>Prasarana<br>Kelas 11<br>MPLB di<br>SMKN 8<br>Jakarta. | Media aplikasi<br>Android ini<br>termasuk kategori<br>Sangat Layak<br>(persentase<br>kelayakan<br>mencapai 98,7%)<br>dan terbukti<br><i>website andromo</i><br>menghasilkan<br>media<br>pembelajaran<br>yang dapat<br>dijalankan pada<br>perangkat<br>android. |
| 7. | Sari, S., E., P.,<br>Chotimah., U.,<br>& Evy., R., K., | Penerapan<br>Model<br><i>Problem</i>                                                                                                                                                                | Implementasi<br>aplikasi media ajar<br><i>Edpuzzle</i> yang                                                                                                                                                                                                    |

|     |                                                     |                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                   |
|-----|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | W., (2024).                                         | <i>Based Learning (PBL)</i> menggunakan Aplikasi <i>Edpuzzle</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. | diintegrasikan model PBL menunjukkan dampak signifikan dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan video soal kontekstual dalam bidang ekonomi.  |
| 8.  | Selviani, D., Jumiati, S., & Lawrent, F., L.(2024). | Penggunaan <i>Quizizz</i> Media Pembelajaran                                                                                                         | Penggunaan media <i>quizizz</i> efektif terhadap minat belajar siswa.                                                                                                                             |
| 9.  | Susantini, S. (2024).                               | Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MPLB SMKN 1 Kota Tasikmalaya.                        | Penggunaan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam penanganan surat masuk dan keluar menggunakan buku agenda dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dari pengetahuan dan keterampilan. |
| 10. | Indah, K., Maghfirah, C., & Muhammad, A. (2024).    | Peran Strategi Pembelajaran dan Implementasinya pada Era Digital.                                                                                    | Pendidikan di era digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan lebih memuaskan bagi                                                                                            |

|     |                                       |                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                           |
|-----|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                                       |                                                                                                                      | semua peserta didik.                                                                                                                                                                      |
| 11. | Wulan, F., R, & Trieninda, P. (2023). | Media Pembelajaran <i>Kumospace</i> terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MPLB di SMKN 1 Ngawi. | Model simulasi berbantuan <i>Kumospace</i> secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, meskipun sebelumnya tidak terbukti berpengaruh pada hasil belajar kognitif.             |
| 12. | Madaling., et al. (2023).             | Efektivitas Penggunaan <i>Google Classroom</i> terhadap Hasil Belajar.                                               | Media <i>Google Classroom</i> dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan keterampilan teknologi.                                |
| 13. | Astuti, N.P. & Setiawan, I. (2023).   | Efektivitas <i>Blended Learning</i> menggunakan <i>Google Classroom</i> terhadap Hasil Belajar Korespondensi Siswa.  | Model <i>Blended Learning</i> yang memanfaatkan <i>Google Classroom</i> terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata |

|     |                                               |                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                              |
|-----|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     |                                               |                                                                                                                                                                 | pelajaran korespondensi, karena siswa dapat mengakses materi, diskusi dan tugas kapan saja.                                                                                                                  |
| 14. | Septi., H. (2022).                            | Penerapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i> pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana kelas XI SMK Negeri 1 Pangkalanbaru. | Penerapan model pembelajaran <i>Experiential</i> memberikan dampak yang baik dalam variasi pembelajaran praktik, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. |
| 15. | Permatasari, R., D., Asrowi., Edy, L. (2021). | Penggunaan Teknik <i>Role Playing and Modeling</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik.                                      | Penerapan teknik <i>role playing and modeling</i> mampu meningkatkan keterampilan peserta didik.                                                                                                             |

Berdasarkan telaah 15 jurnal yang relevan, bahwa media pembelajaran yang efektif adalah media yang mendukung dan memperkuat kebutuhan metode pembelajaran dalam pendidikan vokasi, sehingga secara maksimal mempercepat penguasaan keterampilan serta meningkatkan kesiapan lulusan dari program pendidikan vokasi untuk berkiprah di dunia industri.

## **PENUTUP**

Berdasarkan kajian literatur terhadap berbagai penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat, seperti *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Cooperative Learning*, *Discovery Learning*, dan *Blended Learning* yang didukung oleh media pembelajaran yang sesuai, memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi siswa di jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Penerapan model dan media meningkatkan keterampilan teknis seperti: pengelolaan dokumen, kearsipan digital, serta penggunaan aplikasi perkantoran dan non-teknis seperti: kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, mengelola waktu, serta menganalisis dan menyelesaikan masalah, sehingga menjadikan siswa lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja. Keterbatasan fasilitas, kesiapan guru, serta kemampuan siswa dalam beradaptasi dapat diatasi melalui perencanaan dan pengintegrasian media pembelajaran secara efektif dalam model pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan menekankan pentingnya penggabungan model dan media pembelajaran sebagai strategi pendidikan yang menyeluruh untuk mengembangkan kompetensi holistik siswa Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, sekaligus menjadi dasar bagi para pendidik dan institusi dalam merancang praktik pembelajaran yang adaptif, kreatif, serta sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afrilla Winni Zahrotul Warda, B. R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul berbantu Kode QR pada Elemen Pengelolaan Rapat untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5 (3), 620-632.
- Aldhi Febriansyah, H. E., & Adha, M. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality menggunakan Assemblr Edu pada Elemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana. *Jurnal Ilmiah Multidisplin*, 1 (5), 2821-2845.
- Cut Mutia, R. F., & Adha, M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android menggunakan Andromo pada Mata Pelajaran Sarana Prasarana Kelas 11 MPLB di SMKN 8 Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2 (1), 129-137.
- Diah Selviani, J. S., & Lova, L. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas X SMK . *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika (JP2MS)*, 8 (1), 133-143.
- Handayani, S. W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana Kelas XI SMK Negeri 1 Pangkalanbaru. *Journal of Islamic Media Studies*, 2 (1), 1-24.
- Indah Khairany, M. C., & Arifin, M. (2024). Peran Strategi Pembelajaran dan Implementasinya pada Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3 (1), 8-14.
- Inaz Azmi Auliannisa, F. A., & Magfiroh, S. (2025). Penerapan Quizalize sebagai Media Asesmen untuk meningkatkan hasil belajar pada elemen Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pengajaran (JPPP)*, 6 (1), 19-27.
- Jus, J., & Nurdin. (2025). Implementasi Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) SMK Negeri 4 Pangkep. *Indonesian Research Journal on Education*, 5 (3), 980-988.
- Madaling, M. M. (2023.). Efektivitas Penggunaan Google Clasroom terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan*

- Kewirausahaan*, 11 (2), 672-684.
- Mega Noviana, R. F., & Febrianntina, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul berbasis Android Digital Flipbook pada Elemen Dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akutansi*, 3 (6), 915-926.
- Nelly Armayanti, D. P., & Haryadi. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Kearsipan melalui Aplikasi Siardig untuk Guru Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kita Semua*, 2 (3), 327-335.
- Rinaldy Pasuhuk, R. H., & Komansilan, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X MPLB SMK Negeri 2 Tondano. *Journal of Education Method and Technology*, 2 (3), 89-95.
- Sari Emilia Purnama Sari, U. C., & Warty, E. R. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) menggunakan Aplikasi Edpuzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6 (5), 6246-6251.
- Susantini, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MPLB SMKN 1 Kota Tasikmalaya . *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 3 (1), 119-153.
- Tri Nugroho Budi Santoso, B. I., & Destri Sambara, L. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kas Kecil berbasis Web untuk Kompetensi Keahlian Manajemen Kantor dan Layanan Bisnis SMK Solusi Digitalisasi bidang Perkantoran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11 (2), 169-182.
- Wijaya, D., & Hapsari, F. (2025). Pengaruh Penggunaan Gamifikasi berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA. *Journal of Modern Social and Humanities*, 1 (3), 74-79.
- Wulan Fitri Ramadhani, T. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Simulasi berbantuan Media Pembelajaran Kumospace terhadap Hasil belajar dan Motivasi belajar siswa kelas XI MPLB di SMKN 1 Ngawi. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11 (2), 193-207.
- Yoanda Alim Syahbana, S. P., & Akbar, M. (2023). Implementasi

SCL untuk menambah Kompetensi Siswa SMK dalam memonitor proyek IOT melalui Platfrom BLYNK. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisplin*, 6 (3), 349-358.