

PENGARUH MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH SIMULASI PERKANTORAN PRODI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Paidil Akbar Batubara^{1*}, Dodi Pramana², Hasyim³

¹Universitas Negeri Medan/Fakultas Ekonomi, Indonesia

Alamat email: ¹paidilakbar55@gmail.com, ²dodipramana@unimed.ac.id, ³hasyimesty@unimed.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Experiential Learning* dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Simulasi Perkantoran Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 63 mahasiswa prodi pendidikan administrasi perkantoran stambuk 2022 dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling atau seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik analisis data menggunakan uji asumsi klasik, uji analisis regresi linear berganda, serta uji hipotesis dan koefisien determinasi (R^2). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa X_1 berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan nilai signifikansi sebesar $0,013 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,558 > 1,99$). X_2 juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan nilai signifikansi sebesar $0,026 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,289 > 1,99$). Secara simultan, X_1 dan X_2 berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$ dan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($6,499 > 3,15$). Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R square sebesar 0,706 atau 70,6% yang berarti bahwa hasil belajar mahasiswa mampu dijelaskan oleh variabel *Experiential Learning* dan Minat Belajar, sedangkan sisanya 29,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Kata kunci: *Experiential Learning*, Minat Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aimed to determine the influence of *Experiential Learning* and Learning Interest on Student Learning Outcomes in the Office Simulation Course of the Administration Education Study Program, Faculty of Economics, Medan State University. This study employed a quantitative method with an *ex post facto* research design. The population consisted of 63 students of the Office Administration Education Study Program, Class of 2022. The sampling technique used was total sampling, in which the entire population was selected as the research sample. The data were analyzed using classical assumption tests, multiple linear regression analysis, hypothesis testing, and the coefficient of determination (R^2). The results showed that X_1 had a positive and significant effect on student learning outcomes with a significance value of $0,013 < 0,05$ and $t_{count} > t_{table}$ ($2,558 > 1,99$). X_2 also had a positive and significant effect on student learning outcomes with a significance value of $0,026 < 0,05$ and $t_{count} > t_{table}$ ($2,289 > 1,99$). Simultaneously, X_1 and X_2 had positive and significant effect on student learning outcomes with a significance value of $0,003 < 0,05$ and $F_{count} > F_{table}$ ($6,499 > 3,15$). The coefficient of determination test showed an R Square value of 0,706 or 70.6%, which means that student learning outcomes could be explained by the *Experiential Learning* and Learning Interest variables, while the remaining 29,4% was influenced by other factors outside this study.

Keyword: *Experiential Learning*, Learning Interest, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi memiliki peran penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten melalui proses pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*). Pembelajaran tidak hanya bertujuan meningkatkan penguasaan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan kemampuan berpikir kritis. Keberhasilan proses tersebut tercermin dari hasil belajar mahasiswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Krisnayanti & Wijaya, 2022). Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi.

Pada kenyataannya, hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah berbasis praktik masih menunjukkan variasi. Hasil pra-penelitian pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Medan menunjukkan bahwa **57,9% mahasiswa memiliki minat belajar yang rendah**, sedangkan **25,2% mahasiswa belum merasakan manfaat penerapan model *Experiential Learning* secara optimal**. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal, yaitu pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar seluruh mahasiswa, dengan kondisi aktual yang masih memperlihatkan rendahnya minat belajar dan belum optimalnya efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman. Permasalahan ini penting dikaji karena mata kuliah Simulasi Perkantoran menuntut penguasaan kompetensi praktik yang hanya dapat dicapai melalui keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Minat belajar sebagai faktor internal mendorong mahasiswa untuk lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar (Hasibuan et al., 2025). Sementara itu, *Experiential Learning* sebagai faktor eksternal menekankan proses belajar melalui pengalaman nyata, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan sehingga mampu menghubungkan teori dengan praktik (Halawa et al., 2025). Penerapan model ini dinilai relevan pada mata kuliah Simulasi Perkantoran yang berorientasi pada pembentukan keterampilan kerja.

Meskipun penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa minat belajar maupun *Experiential Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar, sebagian besar penelitian masih menguji kedua variabel tersebut secara terpisah. Selain itu, penelitian yang mengkaji pengaruh

keduanya secara simultan pada mata kuliah berbasis praktik di pendidikan tinggi masih terbatas. **Research gap** tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang mengintegrasikan faktor internal dan eksternal dalam menjelaskan hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan kondisi tersebut, **novelty** penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh model *Experiential Learning* dan minat belajar secara simultan terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Simulasi Perkantoran di Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Medan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model *Experiential Learning* terhadap hasil belajar, pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar, serta pengaruh keduanya secara simultan terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Simulasi Perkantoran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis pengalaman serta menjadi referensi bagi dosen dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada mata kuliah berbasis praktik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Medan.

Subjek penelitian adalah 63 mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2022 yang dipilih menggunakan teknik **total sampling** (Sugiyono, 2019:126). Objek penelitian meliputi model *Experiential Learning*, minat belajar, dan hasil belajar mahasiswa.

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner berskala Likert untuk mengukur model *Experiential Learning* dan minat belajar, serta dokumentasi nilai untuk mengukur hasil belajar. Penelitian dilaksanakan melalui penyusunan dan pengujian instrumen, pengumpulan data, serta pengolahan data menggunakan IBM SPSS versi 30. Analisis data meliputi uji asumsi klasik, regresi linear berganda, uji *t*, uji *F*, dan koefisien determinasi (R^2) (Sugiyono, 2023:147).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi variabel **Experiential Learning**, **minat belajar**, dan **hasil belajar mahasiswa**. Berdasarkan hasil pengolahan data, variabel *Experiential Learning* memperoleh rata-rata skor sebesar **4,10** yang termasuk dalam kategori **baik**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa telah memperoleh pengalaman belajar yang cukup baik melalui kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman pada mata kuliah Simulasi Perkantoran. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan praktik administrasi perkantoran, refleksi terhadap pengalaman belajar, serta penerapan konsep dalam berbagai tugas mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran.

Variabel **minat belajar** juga menunjukkan kategori yang baik. Mahasiswa memiliki perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan yang cukup tinggi selama mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki dorongan internal yang baik dalam mengikuti mata kuliah Simulasi Perkantoran sehingga mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Sementara itu, hasil belajar mahasiswa menunjukkan bahwa **59 mahasiswa (94%) memperoleh nilai pada interval 85–100**, sedangkan **4 mahasiswa (6%) memperoleh nilai pada interval 75–84**. Tidak terdapat mahasiswa yang memperoleh nilai di bawah 75. Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Simulasi Perkantoran berada pada kategori sangat baik.

Sebelum dilakukan analisis regresi linear berganda, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji asumsi klasik.

Hasil **uji normalitas** menggunakan One Sample Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,093**, lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian, data residual berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu persyaratan analisis regresi.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
				Unstandardized Residual
N				63
Normal Parameters ^{a,b}		Mean		.0000000
		Std. Deviation		2.14064578
Most Extreme Differences		Absolute		.103
		Positive		.103
		Negative		-.075
Test Statistic				.103
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c				.093
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.		.088	
	99% Confidence Interval	Lower Bound		.081
		Upper Bound		.095

Selanjutnya, hasil **uji linearitas** menunjukkan bahwa hubungan antara variabel *Experiential Learning* dengan hasil belajar memiliki nilai signifikansi linearity sebesar **0,006**, sedangkan hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar memiliki nilai signifikansi sebesar **0,023**. Selain itu, nilai **Deviation from Linearity** pada kedua variabel lebih besar dari 0,05 sehingga hubungan antarvariabel dinyatakan linear. Dengan demikian, model regresi memenuhi asumsi linearitas (Machali, 2021:119).

Tabel 2 Hasil Uji Linearitas Variabel X1 Terhadap Y

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar <i>Experiential Learning</i>	Between Groups	(Combined)	129.177	13	9.937	2.249	.021
		Linearity	36.738	1	36.738	8.316	.006
		Deviation from Linearity	92.439	12	7.703	1.744	.086
	Within Groups		216.474	49	4.418		
	Total		345.651	62			

Tabel 3 Hasil Uji Linearitas Variabel X2 Terhadap Y

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Minat Belajar	Between Groups	(Combined)	42.879	8	5.360	.956	.480
		Linearity	30.553	1	30.553	5.449	.023
		Deviation from Linearity	12.327	7	1.761	.314	.945
	Within Groups		302.771	54	5.607		
	Total		345.651	62			

Hasil **uji multikolinearitas** menunjukkan bahwa seluruh variabel independen memiliki nilai **Tolerance** sebesar **0,991** dan **Variance Inflation Factor (VIF)** sebesar **1,009**. Nilai tersebut memenuhi kriteria $Tolerance > 0,10$ dan $VIF < 10$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinearitas pada model regresi yang digunakan.

Tabel 4 Hasil Uji Multikolinearitas Variabel X1 dan X2 ke Y

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	<i>Experiential Learning</i>	.991	1.009
	Minat Belajar	.991	1.009
a. Dependent Variable: Hasil Belajar			

Ditemukan hasil analisis regresi linear berganda menghasilkan persamaan sebagai berikut:

$$Y = 62,449 + 0,177X_1 + 0,230X_2$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar **62,449** mengindikasikan nilai hasil belajar ketika variabel *Experiential Learning* dan minat belajar dianggap konstan. Koefisien regresi variabel *Experiential Learning* sebesar **0,177** menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada penerapan *Experiential Learning* akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,177 satuan dengan asumsi variabel lain tetap. Sementara itu, koefisien regresi minat belajar sebesar **0,230** menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar sebesar satu satuan akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,230 satuan. Nilai

koefisien yang positif menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki hubungan searah dengan hasil belajar mahasiswa (Sahir, 2021:52)..

Tabel 5 Hasil Uji Regresi Linear Berganda dan Uji Parsial (Uji-t)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	62.449	7.008		8.912	<.001
	<i>Experiential Learning</i>	.177	.069	.301	2.558	.013
	Minat Belajar	.230	.101	.269	2.289	.026

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Dalam tabel tersebut juga terlihat hasil **uji parsial (uji t)** menunjukkan bahwa variabel **Experiential Learning** memperoleh nilai signifikansi **0,013** dengan nilai **t hitung sebesar 2,558**, lebih besar daripada **t tabel sebesar 1,99**. Dengan demikian, hipotesis pertama diterima, yang berarti *Experiential Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Variabel **minat belajar** memperoleh nilai signifikansi **0,026** dengan nilai **t hitung sebesar 2,289**, lebih besar daripada **t tabel sebesar 1,99**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis kedua diterima, sehingga minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Tabel 6 Hasil Uji Simultan (Uji-F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	61.544	2	30.772	6.499	.003 ^b
	Residual	284.107	60	4.735		
	Total	345.651	62			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar
b. Predictors: (Constant), Minat Belajar, *Experiential Learning*

Pengujian secara simultan menggunakan **uji F** menunjukkan nilai **F hitung sebesar 6,499** dengan nilai signifikansi **0,003**, lebih kecil daripada 0,05. Dengan demikian, hipotesis ketiga diterima, yang berarti *Experiential Learning* dan minat belajar secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Tabel 7 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.841 ^a	.706	.697	.65281

a. Predictors: (Constant), Minat Belajar, *Experiential Learning*

Selanjutnya, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai **R Square sebesar 0,706**. Hal tersebut berarti bahwa **70,6%** variasi hasil belajar mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel *Experiential Learning* dan minat belajar, sedangkan **29,4%** dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Experiential Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan. Pada mata kuliah Simulasi Perkantoran, mahasiswa tidak hanya mempelajari konsep administrasi secara teoritis, tetapi juga menerapkannya melalui berbagai kegiatan praktik, seperti penyusunan dokumen bisnis, komunikasi perkantoran, pengelolaan arsip, dan administrasi kas kecil. Pengalaman tersebut memungkinkan mahasiswa membangun pengetahuan secara aktif melalui proses mengalami, merefleksikan, mengonseptualisasikan, dan menerapkan kembali pengalaman belajar.

Temuan ini memperkuat teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh Kolb bahwa pengetahuan dibangun melalui transformasi pengalaman. Pembelajaran berbasis pengalaman memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan praktis yang relevan dengan dunia kerja (Kularatne *et al.*, 2021:4). Dengan demikian, semakin baik penerapan *Experiential Learning*, semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai mahasiswa.

Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan tinggi selama proses pembelajaran cenderung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan perkuliahan. Kondisi tersebut mendorong mahasiswa untuk lebih mudah memahami materi yang dipelajari sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Mahasiswa dengan minat belajar tinggi umumnya memiliki motivasi untuk mencari informasi tambahan, aktif berdiskusi, dan menyelesaikan tugas dengan lebih baik dibandingkan mahasiswa yang memiliki minat belajar rendah. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pembelajaran di perguruan tinggi (Berliana *et al.*, 2023:76).

Pengaruh Experiential Learning dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Hasil uji simultan menunjukkan bahwa *Experiential Learning* dan minat belajar secara bersama-sama memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Nilai koefisien determinasi sebesar **70,6%** menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki kontribusi yang kuat dalam menjelaskan variasi hasil belajar mahasiswa.

Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan pembelajaran pada mata kuliah Simulasi Perkantoran tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan dosen, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan dan minat mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis pengalaman akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila didukung oleh minat belajar yang tinggi. Sebaliknya, meskipun model pembelajaran telah dirancang dengan baik, hasil belajar belum tentu optimal apabila mahasiswa memiliki minat belajar yang rendah.

Dengan demikian, dosen perlu mengintegrasikan pembelajaran berbasis pengalaman dengan strategi yang mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa, seperti pemberian studi kasus autentik, simulasi pekerjaan perkantoran, refleksi pembelajaran, serta umpan balik yang konstruktif. Kombinasi kedua faktor tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus menghasilkan capaian hasil belajar yang lebih baik.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Experiential Learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Simulasi Perkantoran Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Experiential Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa melalui pembelajaran berbasis pengalaman yang membantu mahasiswa memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, minat belajar juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, karena mahasiswa yang memiliki rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Secara simultan, model *Experiential Learning* dan minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa dengan kontribusi sebesar **70,6%**, sedangkan **29,4%** dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang tepat dan tingginya minat belajar mahasiswa. Oleh karena itu, dosen perlu mengoptimalkan pembelajaran berbasis pengalaman yang didukung strategi untuk meningkatkan minat belajar agar hasil belajar mahasiswa menjadi lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Berliana, B., Romdon, M. A., Rachmadio, R. E., & Latifah, D. R. (2023). Pengaruh keikutsertaan dalam kegiatan ekstrakurikuler/UKM dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(1), 73–85.
- Halawa, E., Zega, Y. A., & Gulo, E. F. C. (2025). Pengaruh pendekatan *Experiential Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Kristen. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 5(4), 650–665.
- Hsb, M. S., Aswanto, Mukson, Barza, P., & Yolanda, L. S. (2025). Pengaruh minat dan lingkungan belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Master. *MANABIS (Jurnal Manajemen dan Bisnis)*, 4(3), 294–304.

Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD mata pelajaran *Science* Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1776–1785.

Kularatne, W. D., Dissawa, L. H., & Ekanayake, J. B. (2021). *Developing and delivering a remote experiment based on the experiential learning framework during COVID-19 pandemic*.

Machali, I. (2021). *Metode penelitian kuantitatif* (A. Q. Habib, Ed.; Cetakan II). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian* (T. Koryati, Ed.; Cetakan I). Penerbit KBM Indonesia.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Medan yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, dosen penguji, serta seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2022 yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini. Apresiasi turut diberikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan bantuan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ilmiah ini