

# MANEJEMEN PENGEMBANGAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN BERBASIS INDUSTRI DIGITAL

Oleh: Anis Kurniawati, S.Kom.

Manajemen Pendidikan Islam  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Juli, 2024

# Pendahuluan

Dalam dunia era revolusi industry 4.0 kebaruaran dalam pembelajaran sangat di butuhkan terutama yang berkaitan dengan teknologi informasi digital yakni dalam memanfaatkan teknologi computer yang maju dan berkembang yakni revolusi industry untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Kebaruaran Pendidikan dalam metode pengajaran terangkum dalam pengelolaan kegiatan, strategi pembelajaran dan pengorganisasian bahan ajar dengan memperhatikan hambatan, tujuan dan karakter siswa sehingga memperoleh hasil yang efektif, efisien dan menarik dalam pembelajaran. Metode induktif atau berfikir inuktif merupakan metode yang menggunakan pengelompokan pola mengajar dan belajar yakni interaksi guru dan murid, mandiri, dan klasikal. Berbagai pandangan di atas merupakan kebaruaran dalam pembelajaran berhubungan siswa dapat memperoleh kemudahan dalam belajar yang di sampaikan oleh guru di kelas dengan menggunakan media pembelajaran

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Rumusan masalah didasarkan pada latar belakang, terhadap bagaimana implementasi penerapan hasil Pendidikan pada Kebutuhan global yang cenderung dengan hasil pendidikan mampu bersaing dalam dunia kerja secara global. Dengan adanya kebutuhan tersebut, maka kepemimpinan kepala sekolah tentunya harus merespon dengan cepat agar mampu meningkatkan daya saing bangsa Indonesia di tengah persaingan global [6][7][8]. Tetapi respon tersebut tentunya juga dengan dukungan yang melibatkan

seluruh pemangku kepentingan politik, global, mulai dari sector publik, swasta akademik, hingga masyarakat sipil sehingga akan menghasilkan peluang.

# Rencana Pencapaian Tujuan

Penelitian telah dilakukan selama 3 bulan dengan rincian bulan Februari – April 2023, terhadap desain kelas industry berbasis industry digital. Sebelum dilaksanakan pada tahun ajaran baru sekolah pada kelas X yaitu tahun ajaran 2023 – 2024.

Akhirnya kita perlu mengandeng DU \_ DI yaitu Dunia Usaha Dunia Industri ( Gamelab.id )

Berikut gambar master plant SMK Berbasis industry digital

## MASTER PLAN KELAS INDUSTRI DIGITAL GAMELAB.ID SMKN 1 GEMPOL KABUPATEN PASURUAN

Perjalanan Perencanaan Kelas Industri digital gamelab.id

### LANGKAH 1: PERSIAPAN AWAL

- Identifikasi Ide kelas Industri Digital DKV
- Penelitian Pasar dan Persaingan kelas Industri
- Rencanakan Model KELAS INDUSTRI DIGITAL

### LANGKAH 2: PENGEMBANGAN KELAS INDUSTRI DIGITAL

- Rancang Konsep kelas Industri
- Buat Prototipe Kelas industri
- Uji kelas dengan kelas industri lain pada sekolah lain

### LANGKAH 3: PERENCANAAN PELAKSANAAN KELAS INDUSTRI

- Tentukan Tanggal Peluncuran (2023 sampai dengan 2026)
- Persiapkan Materi Pelaksanaan kelas industri (game lab)
- Susun Rencana Pelaksanaan Gamelab.id

### LANGKAH 4: PELUNCURAN RESMI KELAS INDUSTRI DKV ( GAMELAB.ID )

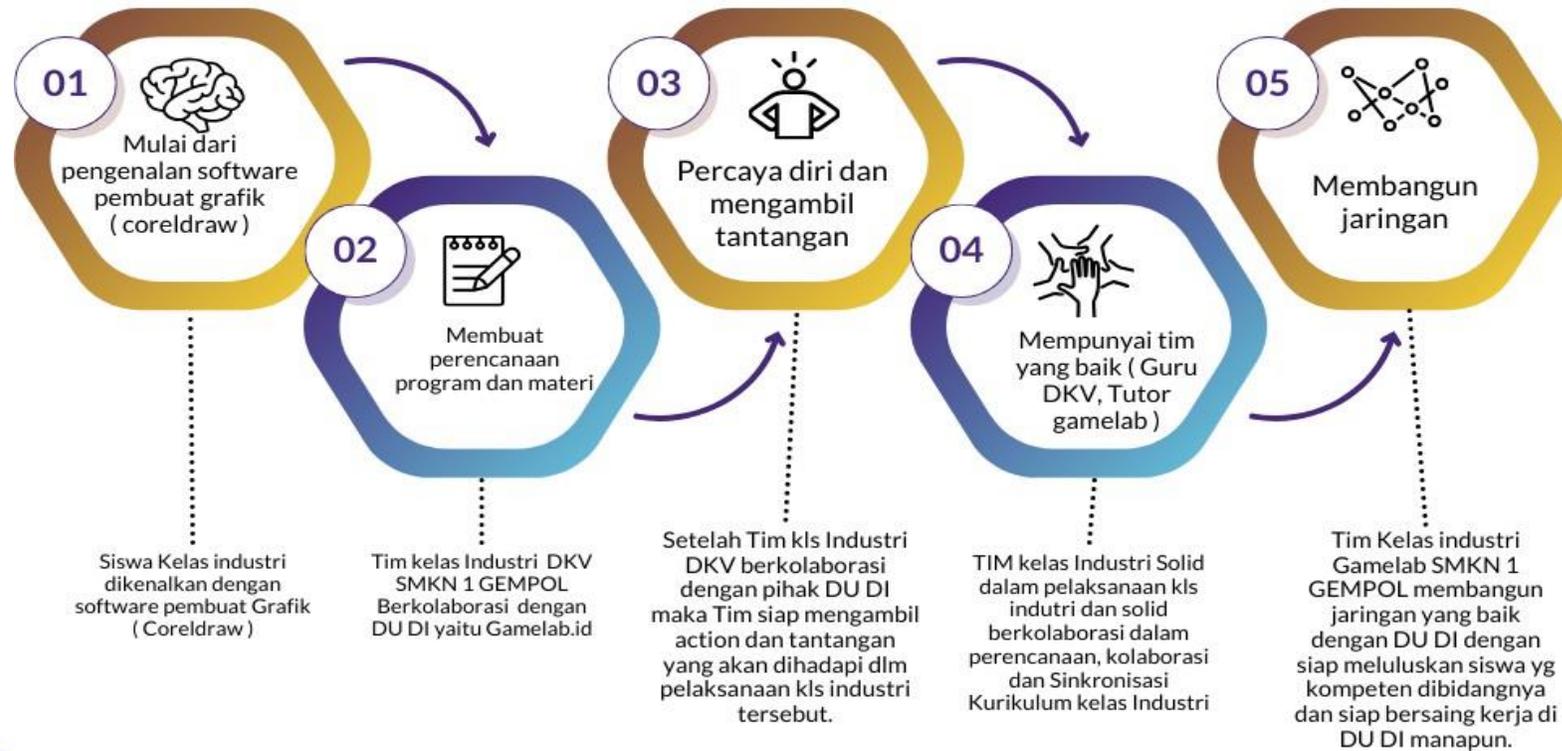
- Peluncuran kelas industri gamelab.id
- Aktivitas Pelaksanaan Kelas industri Awal
- Perkenalkan Ke Media Sosial dan DU DI



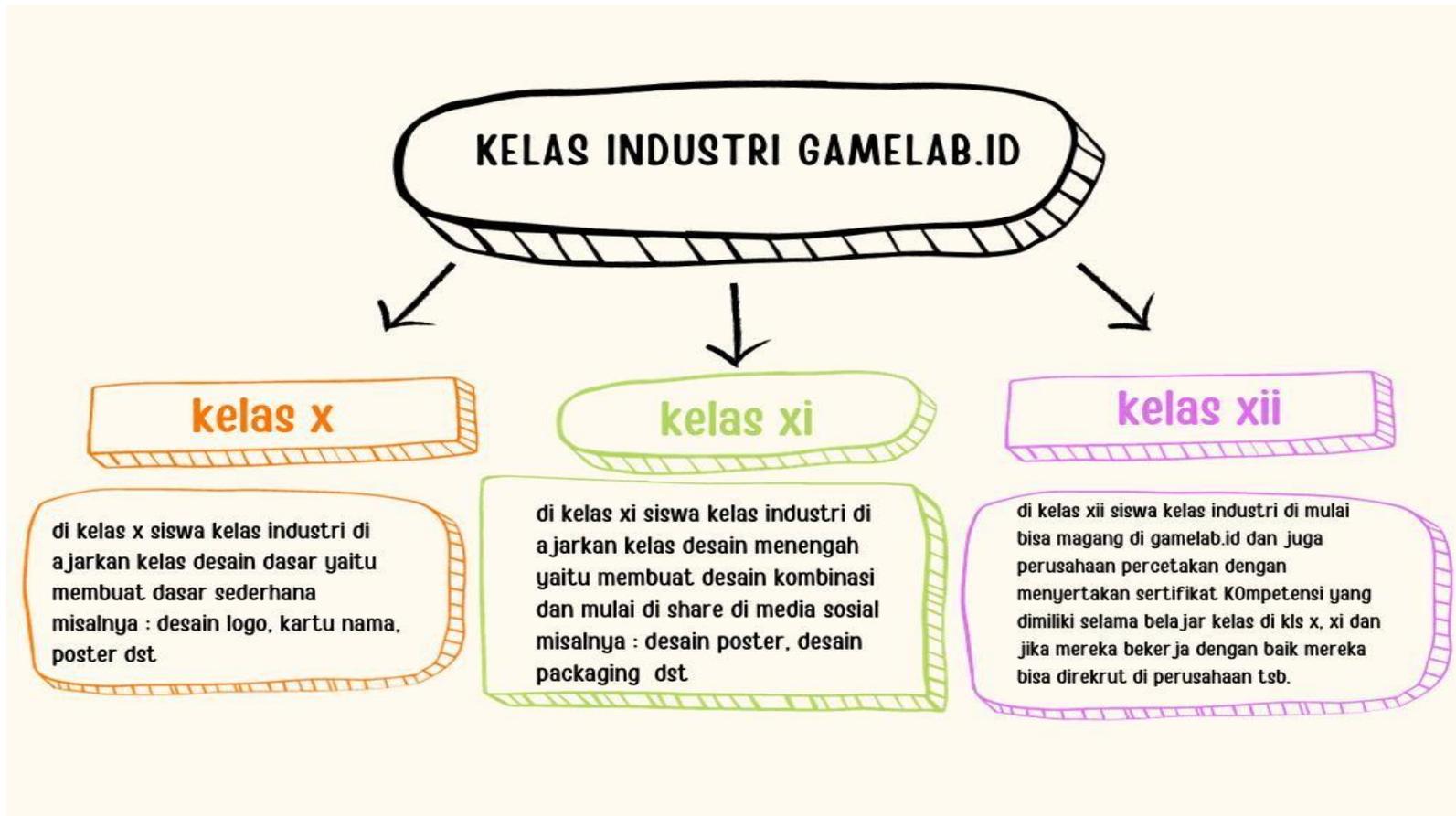
Gambar alur pelaksanaan penelitian

# Hasil

## IMPLEMENTASI KELAS INDUSTRI GAMELAB.ID DI SMKN 1 GEMPOL



# Hasil



Ketercapaian GOAL Kelas industry Digital

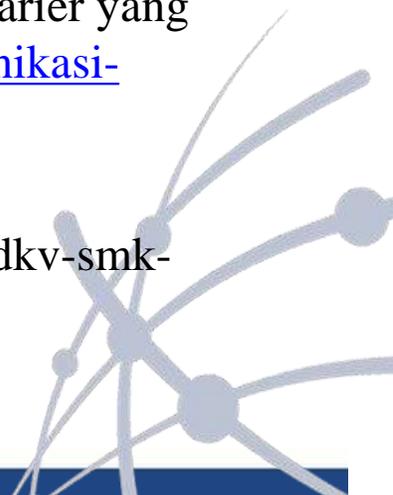
# Referensi

## Referensi

1. R. dan Syamsuar, “Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0,” *J. Univ. Negeri Padang Univ. Negeri Malang*.
2. Munir, *Pembelajaran Digital*, Cetakan pe. Bandung: alvabeta, 2017.
3. Kemdikbud, “UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15,” Jakarta, 2003.
4. Kemdikbud, “Permendikbud No. 65 Tahun 2013,” Jakarta, 2013.
5. Kemdikbud, “Permendikbud Nomor 68 Tahun 2013,” Jakarta, 2013.
6. Kemenaker, “Undang Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan,” 2003.
7. BNSP, “Pedoman Badan Nasional Sertifikasi Profesi (PBNSP),” Jakarta, 2009.
8. Sisdiknas, “Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 tentang pendidikan vokasi,” Jakarta, 2003.

# Referensi

9. Ghufron, “Revolusi industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan,” *Semin. Nas. Dan Disk. Panel Multidisiplin Has. Penelit. Dan Pengabd. Kpd. Masy*, hal. 332–337, 2018.
10. S. dan Agustian, “Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran,” *Jurnal. Islam*, vol. 3, no. 1, hal. 123–133, 2021.
11. M. dan Jamun, “Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan,” *Jurnal. Pendidik. Dan Kebud. Missio*, vol. 10, no. 1, hal. 1–136, 2018.
12. Gamelab, “Raih Masa Depan Brilian dengan Optimasi Skill Digital,” *gamelab.id*, 2023.
1. Susanti, “Meningkatkan Efektivitas Pendidikan Nonformal Dalam Pengembangan Kualitas Sumber Daya Manusia,” *J. Handayani*, vol. 1, no. 2, hal. 9–19, 2014.
13. S. RACHMAN, “5 Manfaat Jurusan Desain Komunikasi Visual dalam Era Modern, Salah Satunya Karier yang Luas,” *konteks.co.id*, 2023. <https://www.konteks.co.id/lifestyle/129974/5-manfaat-jurusan-desain-komunikasi-visual-dalam-era-modern-salah-satunya-karier-yang-luas/> (diakses 13 Desember 2023).
14. A. Syamsul, “Mengenal Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK dan Prospek Kerjanya,” *gamelab.com.*, 2023. <https://www.gamelab.id/news/2412-mengenal-jurusan-desain-komunikasi-visual-dkv-smk-dan-prospek-kerjanya> (diakses 7 Desember 2023).



# Referensi

15. Sisdiknas, “Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 tentang pendidikan vokasi,” Jakarta, 2003.
16. K. Asvio dan Tobari., “The Strategy of Headmaster on Upgrading Educational Quality In Asean Economic Community (AEC) Era,” *Int. J. Sci. Technol. Res*, vol. 7, no. 4, 2018.
17. W. Kristiawan dan Irmayani, H., “The Strategy of SD Pusri In Improving Educational Quality,” *Int. J. Sci. Technol. Res*, vol. 7, no. 7, 2018.
18. K. Apriliana dan W. Apriana, D., “Headmaster’s Competency In Preparing Vocational School Students For Entrepreneurship,” *J. Sci. Technol. Res*, vol. 8, no. 8, 2019.

