

Manajemen Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Industri Digital

[Digital Industry-Based Vocational High School Development Management]

Anis Kurniawati¹⁾, Nurdyansyah^{*2)}

¹⁾ Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: Nurdyansyah@umsida.ac.id

Abstract. *This research is based on the existence of a digital industry-based vocational high school. The aim of this research is to manage school development by implementing digital-based schools to increase student competence and adapt student competence to the digital industrial world. There is a game industry lab with a concentration in the field of visual communication design at the Gempol 1 State Vocational School as a research site. The results of implementing this industry are very good because it can increase student competence and also support schools in changing the independent curriculum recommended by the Ministry of Education, Culture, Research and Technology.*

Keywords – *Management, Vocational Schools, Digital Industry*

Abstrak. *Penelitian ini berlatar belakang adanya sekolah menengah kejuruan berbasis industri digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memajukan perkembangan sekolah dengan menerapkan sekolah berbasis digital untuk meningkatkan kompetensi siswa dan menyesuaikan kompetensi siswa dengan dunia industri digital. Yang mana terdapat industri game lab dengan konsentrasi bidang desain komunikasi visual di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gempol sebagai tempat penelitian. Hasil dari penerapan industri ini sangat bagus karena bisa meningkatkan kompetensi siswa dan juga mendukung sekolah dalam perubahan kurikulum merdeka yang di anjurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi.*

Kata Kunci - *Manajemen, Sekolah Kejuruan, Industri Digital*

I. PENDAHULUAN

Revolusi digital dan era disrupsi teknologi adalah istilah lain dari industri 4.0. Disebut revolusi digital karena terjadinya proliferasi komputer dan otomatisasi pencatatan di semua bidang. Kemajuan teknologi memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua bidang. Teknologi dan pendekatan baru yang menggabungkan dunia fisik, digital, dan biologi secara fundamental akan mengubah pola hidup dan interaksi manusia [1].

Industri 4.0 sebagai fase revolusi teknologi mengubah cara beraktivitas manusia dalam skala, ruang lingkup, kompleksitas, dan transformasi dari pengalaman hidup sebelumnya. Manusia bahkan akan hidup dalam ketidakpastian (uncertainty) global, oleh karena itu manusia harus memiliki kemampuan untuk memprediksi masa depan yang berubah sangat cepat. Tiap negara harus merespon perubahan tersebut secara terintegrasi dan komprehensif. Respon tersebut dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan politik global, mulai dari sektor publik, swasta, akademisi, hingga masyarakat sipil sehingga tantangan industri 4.0 dapat dikelola menjadi peluang. menyederhanakan tantangan industri 4.0 yaitu; (1) kesiapan industri; (2) tenaga kerja terpercaya; (3) kemudahan pengaturan sosial budaya; dan (4) diversifikasi dan penciptaan lapangan kerja. Sedangkan peluang industri 4.0 yaitu; (1) inovasi ekosistem; (2) basis industri yang kompetitif; (3) investasi pada teknologi; dan (4) integrasi Usaha Kecil Menengah (UKM) dan kewirausahaan [2].

Dalam dunia era revolusi industri 4.0 kebaruan dalam pembelajaran sangat di butuhkan terutama yang berkaitan dengan teknologi informasi digital yakni dalam memanfaatkan teknologi computer yang maju dan berkembang yakni revolusi industri untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Kebaruan 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 kebaruan dalam pembelajaran berhubungan siswa dapat memperoleh kemudahan dalam belajar yang di sampaikan oleh guru di kelas dengan menggunakan media pembelajaran [3].

Ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi begitu pesat di era revolusi industri 4.0 . dampak dari perkembangan itu adalah semakin terbuka dan ilmu pengetahuan di dunia menembus waktu, ruang, tempat dan jarak. Ternyata di era serba digital ini semuanya pasti berhubungan dengan teknologi informasi karena memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari baik dalam pekerjaan, tugas, maupun dalam hal Pendidikan. Maka dari itu Pendidikan sangat berkembang maju dalam hal media digital untuk mempermudah siswa belajar [4].

Sekolah merupakan Lembaga Pendidikan yang tugasnya melaksanakan Pendidikan. Untuk itu tiap sekolah mempunyai aturan atau kebijakan masing-masing untuk mengelola lembaganya menjadi lebih baik lagi. Untuk mencapai tujuan sekolah di perlukan program-program unggulan untuk mencapai dan melaksanakan kebijakan pemerintah yang sudah di atur dalam peraturan kementerian Pendidikan dan kebudayaan.

II. METODE

Gagasan ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode pengumpulan data studi kepustakaan dari berbagai sumber. Ada yang menggunakan sumber primer dan ada yang menggunakan sumber tersier. Sumber primer yakni kita langsung observasi ke sekolah dengan wawancara kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan juga via telepon dengan dunia industry game lab di tambah dengan buku administrasi kerjasama sekolah dengan dunia industry digital. Kemudian untuk sumber tersier kami menggunakan jurnal di google scholar yang berhubungan dengan penelitian ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil pembahasan

1. Analisis internal

Untuk mengembangkan suatu Lembaga Pendidikan terutama sekolah kejuruan perlu adanya manajemen yang baik dari Lembaga tersebut. salah satunya Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Gempol yang memiliki beberapa jurusan seperti Desain Komunikasi Visual, Teknik Komputer dan jaringan, Teknik mesin, Teknik pendingin dan tata udara, Teknik Sepeda Motor dan Teknik Kendarangan Ringan. Visi dari SMKN 1 Gempol yakni Terwujudnya lulusan berkwalitas standar nasional dan internasional berjiwa wirausaha berbudaya lingkungan serta berakhlaq mulia .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 [5][6][7]. 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 [8].

Pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh internet dan teknologi. Platform pembelajaran online dan sumber daya digital telah memungkinkan pendidikan jarak jauh, pendidikan mandiri, dan pembelajaran berbasis teknologi [9]. Salah satu bentuk pendidikan non formal yang semakin berkembang adalah pendidikan yang dilakukan secara online [10]. Hal ini mencakup platform-platform seperti Gamelab IDAcademy, yang memungkinkan siswa untuk mengakses pelatihan dan kelas dalam berbagai disiplin ilmu. Gamelab ID Academy adalah salah satu contoh platform pendidikan non formal yang menawarkan beragam kelas dalam berbagai bidang, termasuk Teknologi, Desain dan Multimedia, Manajemen dan Bisnis, serta Soft Skills. Platform ini memberikan akses yang lebih fleksibel, memungkinkan pembelajaran mandiri yang dapat diakses kapan saja. Selain itu, Gamelab ID Academy juga menawarkan sertifikat penyelesaian, yang dapat meningkatkan peluang karir para peserta [11].

Pengembangan kelas industri SMK N 1 Gempol jurusan Desain Komunikasi Visual bekerja sama dengan game lab yang terintegrasi dengan industri sudah berjalan 6 bulan dengan banyak kelas X DKV 3 dengan jumlah siswa 41. Yang terdiri dari siswa pria 6 siswa dan 35 perempuan. Penting untuk memahami bahwa kualitas pembelajaran non formal juga merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan secara online

[12]. Oleh karena itu, penilaian kualitas pembelajaran menjadi penting. Sekolah Menengah Kejuruan sebagai salah satu lembaga penyelenggara pendidikan merasa berkewajiban untuk berperan serta membekali tamatan dengan kecakapan hidup (life skill) secara terintegrasi, yang memadukan potensi generik dan spesifik, guna memecahkan dan mengatasi problema hidup. Kecakapan hidup yang mestinya dimiliki oleh setiap tamatan yang akan terjun ke masyarakat tersebut antara lain, kecakapan mengenal diri (personal skill), kecakapan berpikir rasional (thinking skill), kecakapan sosial (social skill), kecakapan akademik (academic skill) dan kecakapan kejuruan (vocational skill).

2. Analisis eksternal

Pengembangan sekolah kejuruan berbasis digital adalah sebuah keniscayaan salah satunya adalah jurusan desain komunikasi visual SMKN 1 Gempol. Maka dalam merumuskan tujuannya pengembangan harus terukur dan jelas cara pencapaiannya. Gamelab ID Academy adalah sebuah platform pendidikan non-formal yang dirancang untuk membantu siswa SMK dan mahasiswa dalam mempersiapkan diri memasuki dunia industri dan lapangan kerja (DUDIKA). Melalui program-programnya, Gamelab ID Academy menawarkan kesempatan kepada peserta untuk mengikuti berbagai kelas industri, magang (PKL) simulasi dunia kerja, serta pelatihan intensif bootcamp. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan peserta, mempersiapkan mereka untuk tuntutan industri, dan memberikan pengalaman yang memadai dalam dunia kerja [11].

Gamelab ID Academy memiliki beragam program unggulan, seperti kelas industri yang mencakup kurikulum yang disusun oleh industri, pengajar berpengalaman dari industri, dan sertifikasi industri. Selain itu, program magang yang ditawarkan oleh platform ini memungkinkan peserta untuk merasakan simulasi dunia kerjasecara online, menghemat biaya seperti biaya kos, makan, dan transportasi. Selain itu, program intensif bootcamp selama tiga bulan tersedia untuk peserta yang ingin mengikuti pelatihan intensif secara offline di kantor Gamelab Salatiga. Gamelab ID Academy juga menyediakan akses ke forum diskusi, sertifikat kompetensi yang dikeluarkan oleh Gamelab, serta sertifikat magang dari industri yang akan membantu peserta dalam meraih kesuksesan di dunia kerja.

Di perlukannya lulusan desain komunikasi visual dalam era modern karena tuntutan semua lini industry beralih ke digital. [13] sehingga sangat besar kesempatan sekolah kejuruan yang mempunyai lulusan desain komunikasi visual untuk memperoleh pekerjaan dengan mudah. Di SMKN 1 Gempol tidak hanya bekerjasama dengan DUDI gamelab akan tetapi setiap jurusan mempunyai kelas industry masing-masing seperti jurusan Teknik computer dan jaringan bekerjasama dengan PT Telkom dalam bidang jaringan. Jurusan Teknik pendingin dan tata udara berkerja sama dengan PT Daikin yang focus bidang pengadaan dan service AC. Teknik sepeda motor bekerjasama dengan PT Honda dalam menyalurkan tenaga terampil bidang otomotif. Akan tetapi yang bisa menunjang perkembangan sekolah berbasis industry digital yakni dudi game lab di karenakan melakukan pelatihan secara full online hingga mendapatkan sertifikasi dari dudi yang nantinya di akui di dunia industry. Ini saya lampirkan beberapa proses gambar pelatihan yang ada di dalam kelas industry game lab.

No.	Nama	Aktivitas Minggu Ini	Aksi
1.	Dinar Akbar Maghribi	0 Aktivitas	Laporan
2.	Olivia Putri Savita	0 Aktivitas	Laporan
3.	Cindy Amelia Syarifah	0 Aktivitas	Laporan
4.	Ahmed Arif Hidayatulloh	0 Aktivitas	Laporan

Gambar 1 : Tampilan LMS SMKN 1 Gempol (dokumen pribadi)

TUJUAN RENCANA PENGEMBANGAN SEKOLAH KEJURUAN

Tujuan dari rencana pengembangan sekolah kejuruan ini adalah di harapkan : a) Lulusan mempunyai kompetensi IT didalam dunia kerja , bermoral , terampil, dan bertanggung jawab. b) Lulusan mampu mengembangkan bidang IT di sesuaikan dengan perkembangan teknologi digital bidang Desain Komunikasi Visual.

CARA PENCAPAIAN RANCANGAN PENGEMBANGAN SEKOLAH KEJURUAN

Objek dalam pengembangan sekolah kejuruan ini adalah prodi Desain Komunikasi Visual SMKN 1 Gempol yang sudah mempunyai Visi Misi Tujuan yang akan dicapai pada tahun 2025, sehingga penulis dalam hal ini mengubah Visi Desain Komunikasi Visual menjadi: "Menjadi Kompetensi Keahlian Desain komunikasi visual yang mampu Mewujudkan tenaga kerja profesional mandiri, kreatif, serta mampu menciptakan terbentuknya lulusan siap kerja dan menciptakan lapangan kerja yang mandiri." Misi : a) Menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki ide kreatif dan inovatif untuk pengembangan suatu produk di bidang Desain Komunikasi Visual. : a) Menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kemampuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual dengan wawasan global berbasis budaya local serta dilandasi iman dan taqwa; b) Membentuk insan yang beriman bertaqwa yang memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi; c) Menjalin kerjasama dengan masyarakat, instansi/Lembaga dan IDUKA; d) Mengembangkan sikap dan keterampilan peserta didik dalam bidang keahlian disain komunikasi visual; e) Mampu mengembangkan bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) yang relevan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat; f) Menciptakan Lulusan yang disiplin, berdaya saing dan berkualitas dalam bidang seni grafis, Fotografer.

KEBAHARUAN DARI RANCANGAN PENGEMBANGAN SEKOLAH KEJURUAN

Sekolah kejuruan memiliki SDM, Kurikulum dan Lulusan yang berkolaborasi dengan dunia industri dengan menggunakan nama dunia industri game lab . Adapun lulusan yang akan dihasilkan oleh desain komunikasi visual SMKN 1 gempol adalah; a) Desainer Grafis Profesi desainer grafis adalah karier yang paling banyak dipilih oleh lulusan SMK jurusan DKV. Sebagai desainer grafis, kamu bertanggung jawab untuk menciptakan desain visual yang menarik dan kreatif, termasuk membuat logo, kartu nama, brosur, poster serta materi promosi lainnya; b) Ilustrator, Seorang ilustrator menggunakan seni visual untuk memperjelas atau menjelaskan konsep, cerita, atau ide. Lulusan DKV dapat berkarier sebagai ilustrator untuk media cetak maupun digital. Misalnya seperti buku anak-anak, majalah, komik, animasi dan game;

c) Animator , Animator menggunakan teknologi digital untuk membuat gambar bergerak dan memberikan kesan nyata pada karakter atau objek. Lulusan DKV dapat bekerja sebagai animator untuk membuat film animasi, video musik, game, iklan dan presentasi bisnis; d) Editor Video, Seorang editor video bertanggung jawab untuk memotong, mengedit dan merangkai video menjadi sebuah karya yang menarik dan komunikatif. Lulusan DKV dapat bekerja sebagai editor video untuk membuat video promosi, video tutorial, video musik atau konten digital lainnya; e) Fotografer, Seorang fotografer mengambil gambar yang menarik dan memiliki pesan visual yang kuat. Lulusan DKV yang memilih karier sebagai fotografer dapat bekerja di bidang jurnalistik, periklanan, fashion, atau fotografi komersial; f) Packaging Designer Seorang *packaging designer* bertanggung jawab untuk membuat desain kemasan yang menarik dan fungsional untuk produk-produk yang dijual. Lulusan DKV dapat bekerja sebagai *packaging designer* untuk membuat kemasan produk yang menarik, aman dan efisien; g) Web Designer, Seorang *web designer* bertanggung jawab untuk membuat desain visual dan tata letak yang menarik dan mudah digunakan pada website. Lulusan DKV dapat bekerja sebagai *web designer* untuk membuat website yang kreatif dan fungsional; h) UI/UX Designer, UI/UX designer adalah seorang desainer yang fokus pada pengalaman pengguna sebuah produk digital, termasuk aplikasi mobile, website dan game. Lulusan DKV dapat bekerja sebagai UI/UX designer untuk membuat produk digital yang mudah digunakan, efisien dan menarik.[14].

IV. SIMPULAN

Manajemen pengembangan sekolah berbasis dunia instruistri digital di SMKN 1 Gempol menggunakan industry gamelab dengan kompetensi desain komunikasi visual membuat tambahan keterampilan untuk siswa dalam menghadapi dunia industry 4.0 dan juga menyesuaikan dengan kurikulum merdeka yang di selenggarakan oleh

Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi. Dengan adanya kolaborasi antara sekolah dengan dunia industry maka kemampuan siswa akan sesuai sehingga lulusannya akan di terima oleh dunia industry di mana pun mereka berada. Dan mampu menghadapi persaingan global yang cukup ketat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terimal kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam proses penulisan artikel ini. Kepada kepala sekolah SMKN 1 Gempol yang telah memberikan izin untuk dijadikan tempat penelitian serta guru dan siswa yang terlibat dalam peneitian ini. Kepada keluarga dan teman saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam proses penulisan artikel ini. Serta kepada pihak kampus yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti penelitian ini. Dengan penelitian ini bisa mengembangkan kemampuan dan pengetahuan peneliti.

REFERENSI

- [1] Tjandrawinata, “Industri 4.0: Revolusi industri abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi.,” *J. Med.*, vol. 29, no. 1, 2016.
- [2] Irianto, *Industry 4.0; The Challenges of Tomorrow. Disampaikan pada Seminar Nasional Teknik Industri.* batu, Malang, 2017.
- [3] R. dan Syamsuar, “Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0,” *J. Univ. Negeri Padang Univ. Negeri Malang.*
- [4] Munir, *Pembelajaran Digital*, Cetakan pe. Bandung: alvabeta, 2017.
- [5] 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.
- [6] W. Kristiawan dan Irmayani, H., “The Strategy of SD Pusri In Improving Educational Quality,” *Int. J. Sci. Technol. Res*, vol. 7, no. 7, 2018.
- [7] 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.
- [8] Ghufron, “Revolusi industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan,” *Semin. Nas. Dan Disk. Panel Multidisiplin Has. Penelit. Dan Pengabdi. Kpd. Masy*, hal. 332–337, 2018.
- [9] S. dan Agustian, “Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran,” *Jurnal. Islam*, vol. 3, no. 1, hal. 123–133, 2021.
- [10] M. dan Jamun, “Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan,” *Jurnal. Pendidik. Dan Kebud. Missio*, vol. 10, no. 1, hal. 1–136, 2018.
- [11] Gamelab, “Raih Masa Depan Brilian dengan Optimasi Skill Digital,” *gamelab.id*, 2023.
- [12] 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).

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.