

# ANIS Kurniawati

*by Anis Umsida*

---

**Submission date:** 06-Jan-2024 11:55AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2267198724

**File name:** RPS\_-\_ANIS\_KURNIAWATI\_revisi\_03-01-2023\_plagiasi\_1\_-.docx (122.84K)

**Word count:** 2402

**Character count:** 16520

# **MANEJEMEN PENGEMBANGAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN BERBASIS INDUSTRI DIGITAL**

Oleh : Anis Kurniawati

## **1. Landasan Hukum**

Sebuah wadah untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan dalam bentuk organisasi Lembaga Pendidikan formal yang membutuhkan kerjasama sekumpulan orang baik kelapa sekolah, guru, pegawai, siswa dan perusahaan adalah yang disebut dengan sekolah. Tujuan dari sebuah sekolah yakni baik kualitas dan kuantitas sangat terkait dengan kerjasama semua orang yang terkait dengan Lembaga formal tersebut. Lembaga Pendidikan sekolah adalah sebuah satuan Pendidikan yang digunakan untuk menciptakan dan membentuk manusia yang mempunyai akhlak dan ilmu pengetahuan siswa dalam membuat mencerdaskan masyarakat bangsa ini. Lembaga Pendidikan sekolah merupakan organisasi Pendidikan yang di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan.

Dalam dunia era revolusi industri 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 industri 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 pengelompokkan 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 [1].

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 [2] .

Sekolah merupakan Lembaga Pendidikan yang tugasnya melaksanakan Pendidikan. Untuk itu tiap sekolah mempunyai aturan atau kebijakan masing-masing untuk mengelolah 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.

<sup>3</sup> Sesuai dengan Instruksi Presiden RI no. 6 tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif yang mengacu pada Grand Strategi Bangun Industri Nasional 2015, sasaran yang ingin dicapai dalam penguatan industri kreatif adalah tumbuh dan berkembangnya kegiatan ekonomi kreatif sesuai potensi dan kearifan lokal di masing-masing wilayah. Di Jawa Timur jumlah penduduk yang bertempat tinggal diperkotaan lebih besar daripada yang bertempat tinggal di desa, serta memiliki hot spot internet dan warnet yang tersebar di semua kota hingga pelosok desa. Fakta ini sangat mendukung dikembangkannya industri kreatif berbasis information and communication technology (ICT) di Jawa Timur. Hal lain yang juga mendukung adalah adanya dukungan infrastruktur beberapa Perguruan Tinggi Negeri (PTN) maupun Perguruan Tinggi Swasta (PTS). Adapun subsektor dengan basis ICT diantaranya adalah: (1) Video, Film dan Fotografi, (2) Layanan Komputer dan Piranti Lunak, dan (3) Televisi dan Radio.

Berdasarkan landasan hukum di bawah ini :

- a. UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15  
Di Indonesia sendiri menggunakan istilah pendidikan kejuruan untuk jenjang pendidikan menengahmisalnya SMK/MAK dan pendidikan vokasi untuk pendidikan tinggi seperti lingkup Akademi, Sekolah Tinggi, Politeknik, Institut, dan Universitas. Secara yuridis dapat dilihat dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003. Pasal 15 UU Sisdiknas.[3]
- b. Permendikbud No. 65 Tahun 2013  
menyatakan untuk mengembangkan potensi peserta didik, maka ditentukan standar metode pendidikan khususnya pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berupa model pembelajaran yang fokus kepada peserta didik salah satunya berupa pembelajaran berbasis proyek yang lebih dikenal sebagai Project Based Learning dengan produk/karya sebagai hasil akhir pada pembelajaran. [4]
- c. Permendikbud Nomor 68 Tahun 2013  
Pola pembelajaran di dalam sekolah merupakan pembiasaan pola dan budaya kerja di industri, sehingga peserta didik mempunyai pengalaman nyata tentang budaya kerja sesungguhnya jika mereka kelak akan memasuki dunia kerja. Kurikulum yang diterapkan di SMK harus disesuaikan dengan kondisi, karakteristik, kekayaan, dan perkembangan dunia usaha/ dunia industri serta masyarakat. Kurikulum SMK ditekankan pada persiapan hidup mandiri di dunia nyata dan persiapan pengembangan karir.[5]
- d. Undang-undang Ketenagakerjaan No.13 tahun 2003 pasal 86 ayat 1 dan 2  
setiap pekerja mempunyai hak untuk memperoleh perlindungan atas keselamatan kesehatan kerja, moral dan kesusilaan, perlakuan yang sesuai dengan martabat manusia serta nilai-nilai agama, untuk melindungi keselamatan pekerja/buruh guna mewujudkan produktivitas kerja yang optimal.[6]
- e. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 Lembaga sertifikasi profesi pasal 11 dan pasal 18.

Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) adalah organisasi independen yang dibentuk oleh para pemangku kepentingan antara lain industri, asosiasi profesi, asosiasi perusahaan dan para pakar pada sektor atau bidang keahlian tertentu. Menurut pedoman BNSP Nomor 302 tahun 2005 tentang Pedoman Penerbitan Sertifikasi Kompetensi Kerja, LSP adalah lembaga pelaksana uji kompetensi dan sertifikasi kompetensi yang telah diakreditasi dan memperoleh lisensi dari Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP). Lisensi diberikan melalui proses akreditasi oleh BNSP yang menyatakan bahwa LSP bersangkutan telah memenuhi syarat untuk melakukan kegiatan sertifikasi profesi. [7]

- f. Dalam Pasal 15 Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pendidikan Vokasi.

dijelaskan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu, sedangkan pendidikan vokasi merupakan pendidikan tinggi yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu maksimal setara dengan program sarjana. [8]

## 2. 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 berkualitas 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 harus merespon dengan cepat agar mampu meningkatkan daya saing bangsa Indonesia di tengah persaingan global [9][10][11]. 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 [12].

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 [13]. Salah satu bentuk pendidikan non formal yang semakin berkembang adalah pendidikan yang dilakukan secara online [14]. 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 [15].

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 [16]. 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).

### 3. Analisis Eksternal

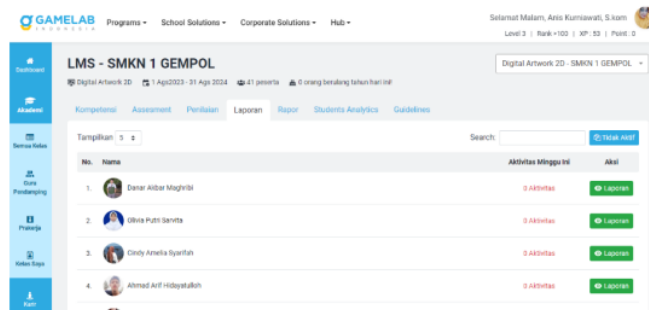
Pengembangan sekolah kejuruan berbasis digital adalah sebuah keniscayaan salah satunya adalah jurusan desain komunikasi visual SMKN 1 Gempol. Maka dalam merumuskan tujuan dari pengembangan harus terukur dan jelas cara pencapaiannya.

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 [15].

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 kerja secara 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 industri beralih ke digital. [17] sehingga sangat besar kesempatan sekolah kejuruan yang mempunyai lulusan desain komunikasi visual untuk memperoleh pekerjaan dengan mudah.

Di SMKN 1 Gempol tidak hanya berkerjasama 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 berkerjasama 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.



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

#### 4. Tujuan Rencana Pengembangan Sekolah Kejuruan

Tujuan dari rencana pengembangan sekolah kejuruan ini adalah di harapkan :

- Lulusan mempunyai kompetensi IT didalam dunia kerja , bermoral , terampil, dan bertanggung jawab.
- Lulusan mampu mengembangkan bidang IT di sesuaikan dengan perkembangan teknologi digital bidang Desain Komunikasi Visual.

#### 5. 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 professional mandiri, kreatif, serta mampu menciptakan terbentuknya lulusan siap kerja dan menciptakan lapangan kerja yang mandiri."

Misi :

- Menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki ide kreatif dan inovatif untuk pengembangan suatu produk di bidang Desain Komunikasi

Visual.

- b. Menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kemampuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual dengan wawasan global berbasis budaya local serta dilandasi iman dan taqwa.
- c. Membentuk insan yang beriman bertaqwa yang memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. Menjalin kerjasama dengan masyarakat, instansi/Lembaga dan IDUKA
- e. Mengembangkan sikap dan keterampilan peserta didik dalam bidang keahlian disain komunikasi visual.
- f. Mampu mengembangkan bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) yang relevan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat
- g. Menciptakan Lulusan yang disiplin, berdaya saing dan berkualitas dalam bidang seni grafis, Fotografer.

## 6. 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 orang 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.[18]

## 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.
- [9] 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.
- [10] W. Kristiawan dan Irmayani, H., "The Strategy of SD Pusri In Improving Educational Quality," *Int. J. Sci. Technol. Res*, vol. 7, no. 7, 2018.
- [11] 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.

- [12] 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.
- [13] S. dan Agustian, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran," *Jurnal. Islam*, vol. 3, no. 1, hal. 123–133, 2021.
- [14] M. dan Jamun, "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan," *Jurnal. Pendidik. Dan Kebud. Missio*, vol. 10, no. 1, hal. 1–136, 2018.
- [15] Gamelab, "Raih Masa Depan Brilian dengan Optimasi Skill Digital," *gamelab.id*, 2023.
- [16] Susanti, "Meningkatkan Efektivitas Pendidikan Nonformal Dalam Pengembangan Kualitas Sumber Daya Manusia," *J. Handayani*, vol. 1, no. 2, hal. 9–19, 2014.
- [17] 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).
- [18] 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).

# ANIS Kurniawati

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

- 1** Wily Mohammad, Nabilla Ryca Maulidiyah. "Analisis Kesesuaian Standar OLC Quality Scorecard dalam Pendidikan Non-Formal Gamelab ID Academy", Jurnal Pendidikan Non formal, 2023  
Publication **7%**
- 2** [www.gamelab.id](http://www.gamelab.id)  
Internet Source **6%**
- 3** [publikasiilmiah.ums.ac.id](http://publikasiilmiah.ums.ac.id)  
Internet Source **6%**

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 6%

Exclude bibliography  On