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

Oleh : Anis Kurniawati

1. **Landasan Hukum**

Sebuah wadah untuk mencapai tujuan yang sudah di tetapkan dalam bentuk organisasi Lembaga Pendidikan formal yang membutuhkan kerjasama sekumpulan orang baik kelapa sekolah, guru, pegawai, siswa dan perusahaan adalah yang di sebut 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 revoluasi industry 4.0 kebaharuan 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. Kebaharuan 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 kebaharuan 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 industry 4.0 . dampak dari perkembangan itu adalah semakin terbuka dan ilmu pengatahuan 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 kementrian Pendidikan dan kebudayaan.

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 hukun di bawah ini :

1. UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15

Di Indonesia sendiri menggunakan istilah pendidikan kejuruan untuk jenjang pendidikan menengahmisalnya SMK/MAKdan pendidikan vokasiuntuk pendidikan tinggiseperti lingkupAkademi, 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]

1. 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 Learningdengan produk/karya sebagai hasil akhir pada pembelajaran. [4]

1. 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]

1. 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]

1. 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 Nasaional Sertifikasi Profesi (BNSP). Lisensi diberikan melalui proses akreditasi oleh BNSP yang menyatakan bahwa LSP bersangkutan telah memenuhi syarat untuk melakukan kegiatan sertifikasi profesi. [7]

1. 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]

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 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 akademeik, hingga masyarakat sipil sehingga akan menghasilkan peluang [12].

Pendidikan isaat ini sangat dipengaruhi oleh internet idan teknologi. Platformipembelajaran online dan sumber daya digital telahimemungkinkan pendidikanijarak jauh, pendidikan mandiri, dan pembelajaran berbasis iteknologi [13]. Salah isatu bentuk pendidikan non formal yang semakin iberkembang adalah pendidikan yangidilakukan secara online [14]. Hal ini mencakupiplatform-platform sepertiiGamelab IDAcademy, yang memungkinkan siswa untukimengakses pelatihan dan kelasidalam berbagai disiplin ilmu. Gamelab ID Academy adalah salahisatu contoh platform pendidikaninon formal yang menawarkan beragam kelas idalam berbagai bidang, itermasuk Teknologi, Desain idan Multimedia, Manajemen dan Bisnis, serta Soft Skills. Platformiini memberikan akses yang lebih fleksibel, imemungkinkan pembelajaran mandiri yangidapat diakses kapan saja. Selain itu, iGamelab ID Academy juga menawarkan isertifikat penyelesaian, yang dapatimeningkatkan peluangikarir para peserta [15].

Pengembangan kelas industri SMK N 1 Gempol jurusan Desain Komunikasi Visual bekerja sama dengan game lab yang terintergrasi 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 memahamiibahwa kualitas pembelajaran non formalijuga merupakanifaktor kunci dalam keberhasilan pendidikan secara online [16]. Olehikarena itu, penilaian kualitasipembelajaran menjadi penting. Sekolah Menengah iKejuruan sebagai salah satu ilembaga penyelenggara pendidikan merasa berkewajibaniuntuk berperan serta membekali tamatan dengan kecakapan hidup (life skill) secara terintegritas,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 (thingking skill), kecakapan sosial (social skill), kecakapan akademik (academic skill) dan kecakapan kejuruan (vocational skill).

1. **Analisis Eksternal**

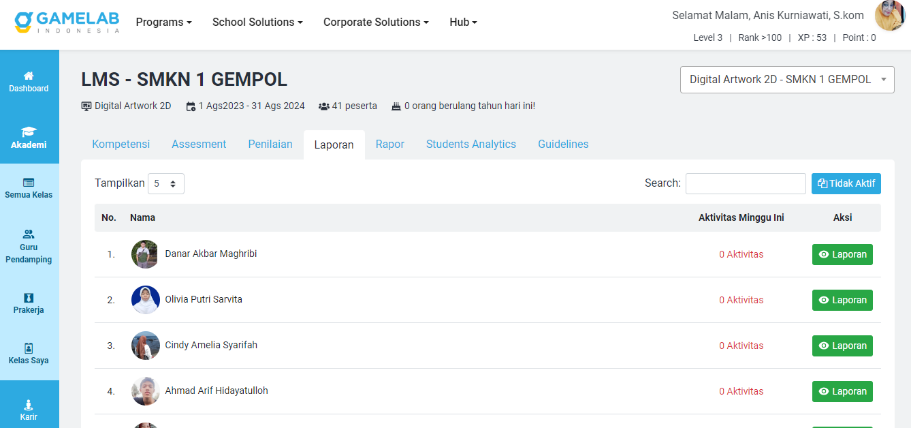
Pengembangan sekolah kejuruan berbasis digital adalah sebuah keniscayaan salah satunya adalah jurusan desain komunikasi visual SMKN 1 Gempol. Maka dalam merumuskan tujuan dari pengembangan harus terukur dan jelas cara pencapaiannya.

Gamelab IDiAcademy adalah sebuah platform pendidikan non-formaliyang dirancang untukimembantu siswa SMK dan mahasiswa dalamimempersiapkan diri memasuki dunia industriidan lapangan kerja (DUDIKA). Melaluiiprogram-programnya, Gamelab ID Academy menawarkan kesempatan kepada peserta untuk mengikuti iberbagai kelas industri, magang (PKL) simulasi duniaikerja, serta pelatihan intensifibootcamp. Tujuannya adalah untukimeningkatkan keterampilan peserta, imempersiapkan mereka untuk tuntutan industri, idan memberikan pengalaman yangimemadai dalam dunia kerja [15].

Gamelab ID Academy memilikiiberagam program unggulan, sepertiikelas industri yang mencakupikurikulum yang disusun oleh industri, ipengajar berpengalaman idari industri, dan sertifikasi industri. Selain itu, iprogram magang yang ditawarkanioleh platform ini memungkinkan peserta untukimerasakan simulasi dunia kerjasecaraionline, menghemat biaya seperti biaya kos, makan, danitransportasi. Selain itu, programiintensif bootcamp selama tiga bulan tersedia untukipeserta yang ingin mengikutiipelatihan intensif secaraoffline di kantor Gamelab Salatiga. iGamelab ID Academyijuga menyediakan akses ke forum diskusi, sertifikat kompetensiiyang dikeluarkan olehiGamelab, serta sertifikat magang dari industriiyang akan membantu pesertaidalam meraih kesuksesan diidunia kerja.

Di perlukannya lulusan desain komunikasi visual dalam era modern karena tuntutan semua lini industry 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 mendaptakan sertifikan 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)

1. **Tujuan Rencana Pengembangan Sekolah Kejuruan**

Tujaun dari rencana pengembangan sekolah kejuruan ini adalah di harapkan :

1. Lulusan mempunyai kompetensi IT didalam dunia kerja , bermoral , terampil, dan bertanggung jawab.
2. Lulusan mampu mengembangan bidang IT di sesuaikan dengan perkembangan teknologi digital bidang Desain Komunikasi Visual.
3. **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 :

1. Menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki ide kreatif dan inovatif untuk pengembangan suatu produk di bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kemampuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual dengan wawasan global berbasis budaya local serta dilandasi iman dan taqwa.
3. Membentuk insan yang beriman bertaqwa yang memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Menjalin kerjasama dengan masyarakat, intansi/Lembaga dan IDUKA
5. Mengembangkan sikap dan keterampilan peserta didik dalam bidang keahlian disain komunikasi visual.
6. Mampu mengembangkan bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) yang relevan dengan tuntukan kebutuhan masyrakat
7. Menciptakan Lulusan yang disiplin, berdaya saing dan berkualitas dalam bidang seni grafis, Fotografer.
8. **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 komuniaksi visual SMKN 1 gempol adalah

1. DesaineriGrafis

Profesiidesainer grafis adalah karier yang paling banyakidipilih oleh lulusan SMK jurusaniDKV. Sebagai desainer grafis, kamu bertanggungijawab untuk menciptakan desainivisual yang menarik dan kreatif, termasuk membuatilogo, kartu nama, brosur, poster serta materiipromosi lainnya.

1. Ilustrator

Seorangiilustrator menggunakan seni visual untukimemperjelas atau menjelaskan konsep, icerita, atau ide. Lulusan DKV dapat berkarierisebagai ilustrator untukimedia cetak maupun digital. Misalnya seperti bukuianak-anak, majalah, komik, animasiidan game.

1. Animator

Animatorimenggunakan [teknologiidigital](https://www.gamelab.id/news/2245-mengenal-apa-itu-teknologi-digital-dan-manfaatnya-anak-smk-wajib-tahu?utm_source=gamelab+blog&utm_medium=social&utm_campaign=n+mengenal+apa+itu+teknologi+digital+dan+manfaatnya+%5banak+smk+wajib+tahu%5d) untuk membuat gambaribergerak dan memberikanikesan nyata pada karakter atau objek. LulusaniDKV dapat bekerja sebagai animatoriuntuk membuat film animasi, [videoimusik](https://www.gamelab.id/bootcamp/13-membuat-musik-digital-menggunakan-fl-studio-untuk-menjadi-multimedia-designer/?utm_source=gamelab+blog&utm_medium=social&utm_campaign=n+membuat+musik+digital+menggunakan+fl+studio+untuk+menjadi+multimedia+designer), game, iklan dan presentasiibisnis.

1. EditoriVideo

Seorangieditor video bertanggung jawab untuk memotong, imengedit dan merangkai [video](https://www.gamelab.id/class/207-menguasai-adobe-premiere-pro-untuk-menjadi-desainer-multimedia-video-editor?utm_source=gamelab+blog&utm_medium=social&utm_campaign=+menguasai+adobe+premiere+pro+untuk+menjadi+desainer+multimedia+(video+editor))imenjadi sebuah karya yang menarik danikomunikatif. Lulusan DKVidapat bekerja sebagai editor video untukimembuat video promosi, video tutorial, ivideo musik atau konten digitalilainnya.

1. Fotografer

Seorang fotograferimengambil gambar yang menarik dan memilikiipesan visual yang kuat. iLulusan DKV yang memilih karier sebagai fotograferidapat bekerja di bidangijurnalistik, periklanan, fashion, atau fotografiikomersial.

1. PackagingiDesigner

Seorang packagingidesigner bertanggung jawab untuk membuatidesain kemasan yangimenarik dan fungsional untuk produk-produkiyang dijual. Lulusan DKV dapatibekerja sebagai packaging designer untukimembuat kemasaniproduk yang menarik, aman daniefisien.

1. WebiDesigner

Seorang web designeribertanggung jawab untuk membuat desain visualidan tata letakiyang menarik dan mudahidigunakan pada [website](https://www.gamelab.id/class/285-membuat-antarmuka-website-untuk-menjadi-web-developer?utm_source=gamelab+blog&utm_medium=social&utm_campaign=n+membuat+antarmuka+website+untuk+menjadi+web+developer). LulusaniDKV dapatibekerja sebagai web designeriuntuk membuat website yang kreatifidan fungsional.

1. UI/UXiDesigner

[UI/UX designer](https://www.gamelab.id/class/129-belajar-desain-uiux-dan-membuat-prototype-aplikasi?utm_source=gamelab+blog&utm_medium=social&utm_campaign=n+belajar+desain+ui/ux+dan+membuat+prototype+aplikasi) adalahiseorang desainer yang fokus padaipengalaman pengguna sebuahiproduk digital, termasuk aplikasi mobile, websiteidan game. Lulusan DKV dapatibekerja sebagai UI/UX designer untuk membuatiproduk digital yang mudahidigunakan, efisien danimenarik.[18]

# Refrensi

[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 Pengabdi. 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).