



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i3>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Manajemen Pembelajaran Aplikasi Desain untuk Membentuk Karakter Siswa Berjiwa *Entrepreneureship* di SMKN 1 Pogalan, SMKN 1 Trenggalek, dan SMKN 1 Boyolangu

Azzah Nur Laila^{1*}, Maisyaroh², Mustiningsih³

¹Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia, azzah.nur.2102116@students.um.ac.id

²Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia, maisyaroh.fip@um.ac.id

³Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia, mustiningsih.fip@um.ac.id

*Corresponding Author: azzah.nur.2102116@students.um.ac.id

Abstract: *Learning Management of Design Applications to Shape the Character of Entrepreneurial Students at SMKN 1 Pogalan, SMKN 1 Trenggalek, and SMKN 1 Boyolangu. This research is about learning management to shape the character of students in entrepreneurship, which aims to analyze the learning process of design applications in shaping the character of students to become entrepreneurs at State Vocational High School 1 in Trenggalek and Tulungagung districts. This research uses a qualitative approach through data collection with observation, interviews and documentation. In checking the validity of data using triangulation of techniques and sources while in data analysis through the process of data reduction and data presentation. Informants in this interview include the head of the Visual Communication Design (DKV) department, design subject teachers, entrepreneurship and students. The results of this study indicate that the learning management of design applications in Visual Communication Design in the 3 schools includes. 1) Learning Management of Design Applications outcomes (CP), learning flow (AP), flow of learning objectives (ATP) and learning implementation. 2) Improve the learning process that is fun and independent. Improve quality learning activities to produce a professional middle-level workforce. Improve the link and match program between schools and relevant DU / DI partner institutions. 3) Evaluation of learning design application taken from school exam scores and vocational competency tests (UKK) 4) Produce school graduates who are absorbed in the industrial world and capable of entrepreneurship. So that qualified graduates are able to compete regionally to internationally.*

Keywords: *Learning Management, Design Application, Entrepreneureship*

Abstrak: Manajemen Pembelajaran Aplikasi Desain untuk Membentuk Karakter Siswa Berjiwa *Entrepreneureship* di SMKN 1 Pogalan, SMKN 1 Trenggalek, dan SMKN 1 Boyolangu. Penelitian ini mengenai manajemen pembelajaran untuk membentuk karakter siswa dalam berwirausaha yang mempelajari tentang web designer, graphic designer, animator, illustrator, editing, lighting, coreldraw, after effect, video maupun gambar yang bisa dinikmati karyanya serta memiliki nilai jual, baik itu gambar visual maupun cetak. Tujuan menganalisis proses

pembelajaran aplikasi desain dalam membentuk karakter siswa menjadi seorang wirausaha pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 di kabupaten Trenggalek dan Tulungagung untuk *link and match* antara fenomenologis yang terjadi di lapangan dan isu yang beredar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi melalui pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam mengecek keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan sumber sedangkan dalam analisis data melalui proses kondensasi dan penyajian data (creswel, J.W,2018). Informan dalam wawancara ini meliputi kepala sekolah, kurikulum, ketua jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), guru mata pelajaran desain,kewirausahaan dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran aplikasi desain juran Desain Komunikasi Visual di 3 sekolah tersebut meliputi. 1) Manajemen pembelajaran aplikasi desain menyiapkan capaian pembelajaran(CP), alur pembelajaran (AP), alur tujuan pembelajaran (ATP) serta pelaksanaan pembelajaran. 2) Proses pembelajaran aplikasi desain yang menyenangkan dan kemandirian. Meningkatkan kegiatan pembelajaran yang bermutu untuk menghasilkan tenaga kerja tingkat menengah yang profesional. Meningkatkan program link and match antara sekolah dengan institusi pasangan DU/DI) yang relevan. 3)Evaluasi pembelajaran aplikasi desain yang diambil dari nilai nilai ujian sekolah dan uji kompetensi kejuruan (UKK) 4) Menghasilkan lulusan sekolah yang terserap di dunia industri dan mampu berwirausaha. Sehingga tamatan yang berkualitas mampu bersaing secara regional hingga internasional.

Kata Kunci: Manajemen Pembelajaran, Aplikasi Desain, *Entrepreneurship*

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan sebuah pendidikan dalam Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yaitu berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,sehat, berakhlak mulia, berilmu, cakap,kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk menyiapkan lulusan yang berkompeten pada bidangnya dan melahirkan seorang berjiwa wirausaha. Solusi terbaik di era modern ini adalah manajemen pembelajaran aplikasi desain pada jurusan Desain Komunikasi Visual. Pada jurusan ini banyak yang menarik peluang untuk menjadi seorang wirausaha, fotografer, ilustrator, designer art,dll.

Di era teknologi ini yang sudah sangat canggih, kemampuan, ide dan kreativitas dan kewirausahaan menjadi hal yang sangat di prioritaskan dan modal utama untuk membentuk karakter siswa dalam berwirausaha. Terutama dalam modal utama untuk sukses di bidang industri seni dan kreatif. Generasi muda Indonesia yang harus melek dengan teknologi dan perkembangan ekonomi untuk meminimalisir pengangguran setelah lulus dari SMK. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik atau BPS pada tahun 2024 yaitu 4,91 sedangkan dalam lulusan SMK prosentasenya sebesar (9,01%) , disusul dengan tamatan SMA (7,05%), SMP (4,11%) SD (2,32%).sedangkan tamatan Diploma I/II/III (4,83%), di susul tamatan Diploma IV/S1/S2/S3 (5,25%). Berdasarkan kesimpulan data dari BPS maka tingkat pengangguran paling tinggi adalah SMK (Sekolah Menengah Kejuruan).

Pendidikan melalui pembelajaran aplikasi desain untuk meningkatkan upaya untuk menginternalisasikan jiwa dan mental siswa dalam berwirausaha. Melalui pembelajaran aplikasi desain ini lah siswa mampu menyalurkan ide, kreativitas dan peluang, baik dalam pembelajaran maupun pelatihan. Tujuan dari pada SMK itu adalah menyiapkan lulusan terbaik yang berkompeten dalam bidangnya dan melahirkan generasi yang mampu mengangkat ekonomi membawa perubahan jauh lebih meningkat. Menurut Alma(2008) *Entrepreneureship*

adalah proses mengembangkan, mengidentifikasi, serta membawa visi dan misi ke dalam kehidupan. Menurut Tomas W Zimmerer *Entrepreneureship* adalah aplikasi kreatifitas dan inovasi untuk menyelesaikan masalah dan upaya untuk memanfaatkan peluang yang dihadapi orang setiap hari. Menurut Stephen P. Robbins dan Marry Coulter (2018), *Entrepreneurship* adalah proses yang dilakukan untuk mengejar peluang pasar. Hasil akhir dari proses pembelajaran aplikasi desain tersebut menggabungkan hasil karya dari satu aplikasi ke aplikasi yang lain sehingga menjadi gambar, poster atau video dll yang menarik serta mampu memiliki nilai jual di pasaran. Baik media cetak maupun visual. Penciptaan upaya baru yang dibentuk untuk menjadikan sebuah Solusi dari kondisi ketidak pastian. Dengan demikian *Entrepreneureship* merupakan sikap mental dan sikap jiwa yang selalu aktif dalam berusaha memajukan karya dan kegiatan usahanya. Kemampuan kreatif dan inovatif yang di jadikan sumber kuat dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses.

Proses pendidikan yang semestinya mampu menjadi solusi untuk permasalahan hidup setiap manusia yang pernah mengenyam pendidikan. Beragam persoalan hidup untuk menemukan sebuah jalan keluar untuk menyelesaikannya, terutama masalah ekonomi, sosial dan budaya. Salah satu aspek yang mendorong suatu perubahan dalam pengelolaan pendidikan adalah pengembangan kurikulum, pencapaiannya proses belajar mengajar, motivasi serta skill yang harus dikembangkan hingga menjadi sebuah karakter dalam diri seseorang (Mopangga, 2015). Secara garis besar karakter siswa tertanam dari apa yang dibekali/dipelajari, dilatih dan dipraktikkan di sekolah maupaun dilapangan secara terus menerus. Sehingga hasil yang di pelajari bisa menjadikan jembatan untuk menuju kesuksesan. Lembaga sekolah khususnya SMK merupakan sarana strategis untuk menumbuhkan jiwa wirausaha yang tepat sasaran. Hal ini dipercaya oleh masyarakat untuk menunjang generasi mendatang yang bertujuan untuk menghasilkan tamatan seorang wirausaha. Serta saat ini pemerintah telah merancang kurikulum pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Untuk menumbuhkan jiwa wirausaha dalam diri siswa bukanlah hal yang mudah apalagi harus mempraktekkannya dalam kehidupan sehari – hari dengan membuka sebuah usaha. Di tiga SMK ini sangat dibutuhkan upaya melatih karakter siswa sebagai persiapan berwirausaha yang modern melalui jurusan Desain Komunikasi visual. Jurusan ini memanfaatkan teknologi yang ada untuk mengembangkan kegiatan wirausaha dengan konsep bisnis untuk menghasilkan sebuah produk barang dan jasa dari hasil inovasi, ide, kreatifitas. Berdasarkan menurut (Brown and Thomton, 2011) kewirausahaan lebih merujuk kepada sifat, watak dan ciri – ciri yang melekat pada seseorang yang mempunyai kemauan keras untuk mewujudkan gagasan inovatif kedalam dunia usaha nyata dan dapat mengembangkannya dengan tangguh.

Salah satu jenis usaha yang marak saat ini dan terus akan berketanjutan di tahun berikutnya menggunakan secara online atau bisnis online. Dengan memanfaatkan media sosial seperti Whatsapp, facebook, marketplace (shopee, tiktok, Instagram, Youtube, lemon8, Lazada, grab dan lain sebagainya), adalah peluang besar untuk mendapatkan pundi – pundi uang dari media sosial. Dengan melalui sosial media komunikasi antar pembeli dan penjual jauh lebih fleksibel serta untuk mengetahui produk yang akan dibeli akan jauh lebih terjangkau dengan melihat foto dan video produk untuk meyakinkan pembeli. Penggunaan sosial media yang bijaksana dalam memasarkan produk penjual harus di tata dengan rapi, pengambilan gambar yang jelas, detail, rinci berdasarkan deskripsi produk dan layanan yang tertera. Sehingga dengan itungan jam, hari dan pengiriman tidak diragukan lagi untuk penjual bekerja sama dengan pihak ekspedisi serta pembeli juga lebih bisa menjangkau keadaan barang melalui aplikasi.

Manajemen Pembelajaran mengacu pada suatu pekerjaan untuk mengkoordinasikan dan mengendalikan latihan – latihan belajar dengan memperhatikan ide – idea yang standar belajar untuk kemauan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan lebih berhasil, efektif dan menguntungkan. Pendidikan ketrampilan *vacasional*, siswa diorientasikan untuk memiliki

kemampuan dan modal dasar agar hidup mandiri di lingkungannya. Pembelajaran *vacasional* dirasa sangat diperlukan di lingkungan negara Indonesia yang sama halnya dengan penerapan kurikulum merdeka saat ini, yang sangat cenderung dengan memperkuat teoritis akademik (*academic skill*). Berkenaan dengan pendidikan wawasan kevocasional peserta didik dapat memilih jenis bidang studi yang di minatnya untuk bekal di masa depan. Harapannya kelak setelah menempuh pendidikan kejuruan/ketrampilan siswa bisa bekerja pada bidang masing - masing. (Alifiya at all, 2022)

Desain Komunikasi Visual/multimedia penyampaian sebuah produk lebih menarik dan interaktif dengan desain yang dibuat oleh siswa sendiri. Media digital yang sudah banyak digemari di kalayak publik untuk berkreasi dan menghasilkan sebuah keuntungan yang besar untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat. Salah satu pemasaran yang modern untuk mengenalkan produk kepada masyarakat, baik itu melalui sosial media maupun *marketplace*. Jurusan ini memiliki banyak beragam dalam mengasah *skill* seperti web dsigner graphic designer, animator, ilustrator, game designer dan masih banhyak lagi. Pembuatan editing, lighting, coreldraw, aftereffect, vidio maupun gambar yang bisa dinikmati maksud dan tujuannya. Baik itu gambar visual, cetak hasil output dari multimedia yang sudah dikombinasi secara baik di komputer maupun laptop sesuai apa yang sudah diajarkan oleh fasilitator. Manajemen pembelajaran aplikasi design ini sangat menentukan siswa dalam pembelajaran yang mengharuskan untuk fokus, terlatih dan jeli. Setiap pembelajaran dan proses editing atau pengambilan gambar siswa selalu didampingi oleh guru dan ketua jurusan agar menghasilkan karya terbaik untuk di lombakan maupun hasil karya yang memuaskan. Dari Materi yang dasar hingga finishing untuk menghasilkan sebuah karya sendiri. (Danang, dkk. 2023)

Tujuan penelitian ini berdasarkan fokus untuk menganalisis perencanaan pembelajaran aplikasi desain dalam membentuk karakter siswa menjadi seorang wirausaha pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pogalan ,Trenggalek dan Tulungagung. Meningkatkan proses belajar yang mandiri dan melaksanakan program link and match antara sekolah dengan institusi pasangan DU/DI) yang relevan atau Praktek Kerja Lapangan(PKL). Mengadakan evaluasi pembelajaran yang diambil dari program PKL dan Uji Kompetensi Kejuruan (UKK). Output lulusan sekolah yang mampu menerapkan di dunia industri dan berwirausaha.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berada di 3 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri, sekolah yang pertama di SMKN 1 pogalan terletak di Jl. Raya Ngetal kec.pogalan kab. Trenggalek, sampel yang kedua SMKN 1 Trenggalek yang teletak di Jl. Bringjen Sutran No.3 Ngemplak Sumbergedong Trenggalek, dan SMKN 1 Boyolangu berada di Jl. Ki Mangun Sarkono No.VI/3, dusun Talun, Beji, kec. Boyolangu, Kab. Tulungagung. Pelaksanaa penelitian ini sejak tanggal 18 oktober 2024 sampai 15 Januari 2025. Penelitian ini pengumpulan datanya dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam mengecek keabsahan data menggunakan triangulasi (Sugiono edisi 5 2024),(Ajat Rukajat,2018) dan (Sudaryono, edisi 2) Penelitian ini menggunakan teknik dan sumber sedangkan dalam analisis data melalui proses reduksi data dan penyajian data. Informan dalam wawancara ini meliputi kepala jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), guru mata pelajaran desain, kewirausahaan dan siswa jurusan Desain Komunikasi Visual dari kelas X, XI dan XII. Data ini diambil pada saat siswa belajar, ujian sekolah dan evaluasi hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan kepala sekolah dan waka kurikulum di SMKN 1 Pogalan, Trenggalek, dan Boyolangu terhadap manajemen pembelajaran aplikasi desain pada jurusan DKV (Desain Komunikasi Visual) sesuai yang telah dirumuskan pada focus sebelumnya: 1)Perencanaan pembelajaran aplikasi desain menyiapkan capaian

pembelajaran(CP), alur pembelajaran (AP), alur tujuan pembelajaran (ATP) serta pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan dari hasil observasi pembelajaran ke tiga sekolah tersebut ada indoor (didepan komputer) maupun outdoor yang bertujuan untuk praktek pengambilan gambar dan video.2) Pelaksanaan proses belajar aplikasi desain yang menyenangkan dan kemandirian. 3) Evaluasi pembelajaran aplikasi desain yang diambil dari nilai nilai ujian sekolah dan uji kompetensi kejuruan (UKK) 4) Menghasilkan lulusan sekolah yang terserap di dunia industri dan mampu berwirausaha.

Perencanaan Pembelajaran Aplikasi Desain

Menurut ibu Lely selaku guru DKV dan bu Sulastri waka kurikulum SMKN 1 Pogalan (27 Oktober2024) mengatakan bahwa sebuah lembaga bisa mengarahkan, memotivasi dan mengontrol SDM yang ada disekitardengan menggunakan alat media yang ada di sekolah. lingkungannya serta media yang ada untuk menghasilkan sebuah karya itulah sekolah yang berhasil membawa generasinya yang tak takut akan kegagalan untuk mencapai visi misi hidup.Sekolah ini juga masih terus berkembang dan maju serta berprestasi di tingkat Nasional yang melahirkan siswa – siswi berprestasi pada bidangnya, baik secara akademik maupun non akademik. Sedangkan menurut bu Ema selaku guru DKV SMKN 1 Trenggalek (25 Desember 2024) memaparkan bahwa perencanaan pembelajaran di sekolah SMKN 1 Trenggalek mengikuti kurikulum merdeka belajar yang selalu memfokuskan pembuatan project hasil belajar siswa untuk di presentasikan dengan hasil karya mereka. Setelah presentasi selesai para guru selalu memberikan saran dan kritik untuk perbaikan setiap siswa. Sedangkan di SMKN 1 Boyolangu dengan bapak mas'an (26 januari 2025) beliau memaparkan terkait capaian pembelajaran. Proses pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lainnya secara efektif dan efisien yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam mengelola pembelajaran, guru sebagai pengelola melaksanakan berbagai langkah kegiatan mulai dari merencanakan, mengorganisasikan, mengaplikasikan dan mengevaluasi pembelajaran dilakukan. Berdasarkan dari konsep manajemen dan pembelajaran, maka konsep manajemen pembelajaran dapat dipahami sebagai proses mengelola yang meliputi kegiatan planning, organizing, actuating dan evaluating proses membelajarkan yang berkaitan dengan seluruh komponen di dalamnya guna meraih tujuan. Berdasarkan data yang ada di lapangan dan fungsi perencanaan pembelaran diantaranya:

1. Perencanaan

Perencanaan dalam lembaga pendidikan di setiap jenjang sekolah memiliki proses kegiatan yang rasional dan sistemis dalam menetapkan keputusan, kegiatan atau Langkah-langkah yang akan dilaksanakan di kemudian hari dalam rangka usaha mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan dalam lembaga pendidikan di sekolah negeri kejuruan dilaksanakan secara luring dan daring menyesuaikan suatu kondisi. Menurut bapak Danang menghubungkan dan menyatukan tugas serta fungsi dalam organisasi atau lembaga. Pelaksanaan pada hakekatnya merupakan langkah untuk melaksanakan tujuan yang jelas dalam sebuah organisasi atau lembaga.

3. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran di ke 3 sekolah SMKN jurusan DKV berupaya mengadakan penilaian secara ujian tertulis, mengadakan koreksi terhadap segala hal yang telah dilakukan oleh bawahan sehingga dapat diarahkan ke jalan yang benar sesuai dengan tujuan. Proses evaluasi yaitu meneliti dan mengawasi agar semua tugas dilakukan dengan baik dan sesuai dengan peraturan yang ada atau sesuai dengan deskripsi kerja masingmasing personal.

Pelaksanaan Proses Pembelajaran Aplikasi Desain

Berdasarkan hasil penelitian dari SMKN 1 Pogalan, Trenggalek, dan Boyolangu memiliki hasil yang hampir sama dalam mencapai proses belajar mengajar berdasarkan indikator. Sesuai dengan kurikulum merdeka alokasi projek penguatan profil Pelajar Pancasila per tahun, total JP per pekan. Menurut pak Toto (SMKN 1 Pogalan), bu Ema (SMKN 1 Trenggalek) dan Bu Isti (SMKN 1 Boyolangu) adanya pemahaman konsep kreativitas, mengembangkan pola pikir kreatif, melalui praktik secara mandiri, mengomunikasikan hubungan, kreativitas dengan industry kreatif, menerapkan kreatifitas dan berfikir kritis. Proses produksi dan teknologi dalam industri Desain Komunikasi Visual. Pembelajaran aplikasi desain adalah aplikasi yang dapat membantu manusia untuk berkaryadalam bentuk gambar animasi, video, poster, sablon dll.

Berdasarkan pembahasan diatas pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang agar suatu usaha dapat berjalan denga baik sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan perencanaan, pengaraha, pemikiran, dan pengaturan serta mempergunakan dan mengikutsertaan semua potensi yang ada baik potensi personal maupun material secara efektif dan efesien.(Abdul Halik, 2018).

Tabel 1. Cara melatih siswa dalam pembentukan karakter guna persiapan berwirausaha

Karakter wirausaha yang ingin dilatih	Cara melatih karakter berwirausaha untuk siswa
Motivasi berprestasi	
Pekerja keras	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa dapat mulai melatih diri dalam menyiapkan waktu dalam sehari untuk melakukan suatu pekerjaan yang berhubungan dengan berwirausaha. 2) Melakukakan pekerjaan yang berhubungan dengan wirausaha seperti mencari ide usaha, uji coba produk, membuat produk seperti membuat rencana bisnis dan berbagai hal lainnya. 3) Pada awalnya sisihkan waktu 30 menit dalam sehari kemudian meningkat menjadi satu jam. Sampai pada batas waktu maksimal yang bisa untuk produktif kembali.
Pantang menyerah	<ol style="list-style-type: none"> 1) Buatlah kata – kata positif yang dapat memotivasi diri jika tiba rasa lelah dan kondisi ingin menyerah dalam kondisi apapun. 2) Tuliskan dan gambarkan cita – citamu saat berhasil mencapai tujuan, bayangkan terus keberhasilanmu jika datang masa ingin menyerah pada keadaan yang sulit.
Semangat dan komitmen	<ol style="list-style-type: none"> 1) Rajin berolahraga agar kondisi fit 2) Ketika kondisi fit maka siswa akan jauh lebih bersemangat dan fokus dalam belajar 3) Pilih bidang usaha yang diminati dan disukai agar selalu semangat 4) Lakukan hal yang sulit terus menerus ingatlah bahwa semua itu akan berlalu dan membuahkan hasil
Orientasi kedepan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Cobalah untuk melatih instuisimu dan melakukan pentameters untuk melihat hal yang dibutuhkan generasimu
Visioner	
Berfikir positif	<ol style="list-style-type: none"> 2) Jika hal ini akan dilakukan secara terus menerus akan menjadikan sebuah kebiasaan /konsisten
Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 3) Membaca lebih sering agar memiliki pengetahuan yng lebih untuk dikembangkan dll.

Untuk pembelajaran secara daring siswa disuruh mempelajari materi melalui modul maupun ppt yang telah di share guru di group dan di kasih waktu dalam membaca dan memahami sekitar 30 menit. Selanjutnya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk sesi tanya jawab sekitar 15 menit selanjutnya praktik di lap komputer di sekolah khusus untuk jurusan DKV. Dengan alokasi pembelajaran grafis 6 jam yang mana menggunakan *best learning method* yang mana siswa menganalisa isu -isu yang telah guru berikan dan siswa mencari solusi untuk menyelesaikan persoalan tersebut baik secara diskusi maupaun individu.

Tabel 2. Asesmen Profil Pelajar Pancasila

No	Profil Pelajar Pancasila	Elemen / Sub elemen
1	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	(1) Akhlak Beragama (imtaq kepada TYME) (2) Akhlak Pribadi (integritas, menghargai diri) (3) Akhlak kepada manusia (setara, saling menghargai) (4) Akhlak kepada Alam (kepedulian lingkungan sekitar) (5) Akhlak bernegara (nasionalis-hak & kewajiban warga negara)
2	Berkebhinekaan Global	(1) Mengenal dan menghargai budaya (2) Komunikatif dan menghormati kebhinekaan (3) Menjunjung tinggi HAM (4) Berkeadilan Sosial (5) Anti bullying dan diskriminasi
3	Gotong Royong	(1) Kolaborasi (2) Kepedulian sosial (3) Berbagi (4) Menjunjung tinggi demokrasi dalam bersosialisasi (5) Membudayakan musyawarah mufakat
4	Mandiri	(1) Pemahaman diri dan situasi (2) Regulasi diri (3) Mengenal dan mengembangkan potensi diri (4) Mengendalikan emosi dan keteladanan (5) Disiplin, adaptif, resilien, inisiatif, dan tidak bergantung pada orang lain
5	Bernalar Kritis	(1) Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan (2) Menganalisa dan mengevaluasi penalaran (3) Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri (4) Tepat dalam pengambilan keputusan melalui tahapan proses / fase inteligensi, desain, dan kriteria serta implementasi (5) Terbuka / <i>open minded</i> dengan perubahan terhadap beragam ide, argumen, dan informasi

Kegiatan profil pelajar Pancasila berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan dimensi potret pelajar yang di tentukan oleh badan standart kurikulum, asesmen Pendidikan tahun 2002 tentang pengenalan P5 (Profil Penguatn Pelajar Pancasila. Menurut Ibu Lely selaku guru SMKN 1 pogalan Untuk kelas X adalah tema keberkerjaan tema suara demokrasi dan kewirausahaan. Sedangkan untuk kelas XI adalah 2 tema proyek kewirausahaan dan bela negara dan untuk kelas XII adalah 1 tema proyek magang,diklat,workshop dan proyek best learning.



Gambar 1. Perencanaan PKL

PKL yang di lakukan kelas XII SMKN 1 pogalan, trenggalek dan Boyolangu menggunakan metode pembelajaran untuk menanamkan sebuah tanggung jawab, kemandirian, ketrampilan serta pengetahuan yang terjadi pada dunia kerja yang relevan sesuai bidang siswa. Menurut Bapak ketua jurusan DKV baik di pogalan, Trenggalek dan Boyolangu Tujuan dari PKL itu sendiri tidak lain menyiapkan calon lulusan yang trampil, professional, kompeten dalam bidangnya, memiliki pengalaman kerja yang mampu berorientasi pada waktu, proses, biaya, dan hasil kerja.

Evaluasi Pembelajaran Aplikasi Desain yang diambil dari nilai ujian sekolah dan Uji Kompetensi Kejuruan (UKK)

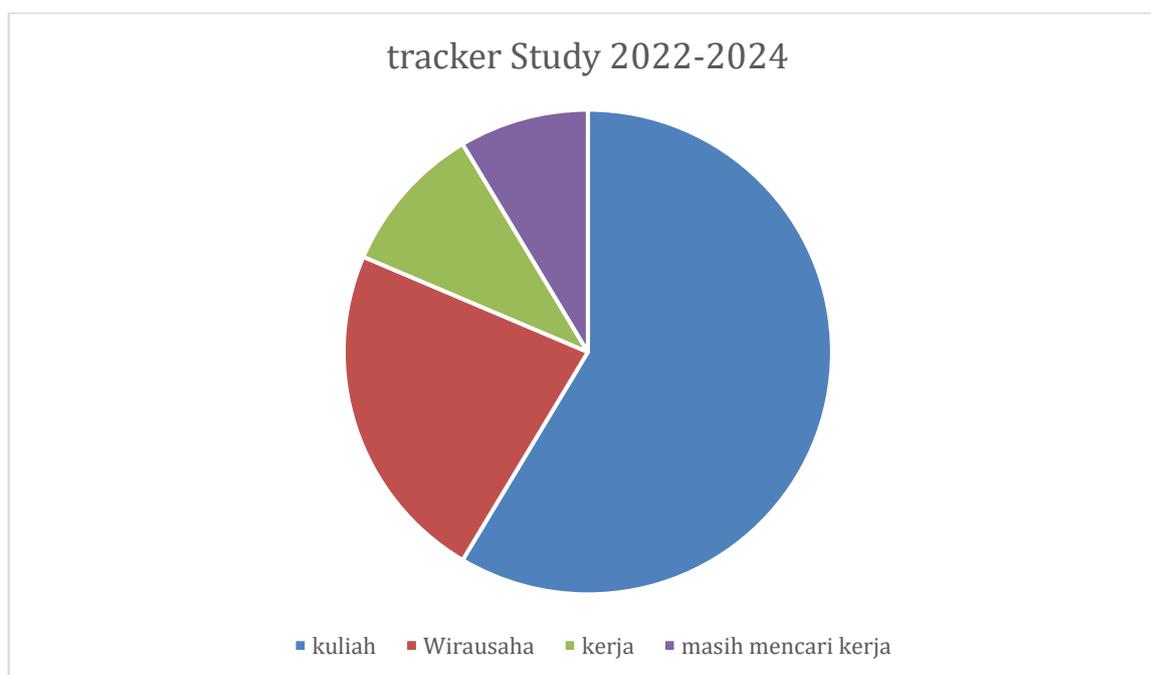
Kepala sekolah SMKN 1 Pogalan memaparkan bahwa evaluasi Pembelajaran di SMKN 1 Pogalan, Trenggalek dan Boyolangu memiliki proses pembelajaran yang sama dalam meningkatkan potensi siswa berjiwa entrepreneure melalui aplikasi desain pada jurusan Desain Komunikasi Visual. Menurut ke 3 ketua jurusan Desain Komunikasi Visual di 3 sekolah tersebut memaparkan bahwa semua kegiatan ujian berjalan dengan lancar, baik pada saat ujian sekolah dan ujian kompetensi kejuruan (hasil dari PKL (Praktek Kerja Lapangan). Dari hasil wawancara yang saya dapat informasinya ada siswa yang direkrut menjadi karyawan pada CV, PT ataupun usaha dagang dll. yang mereka tempati waktu pelatihan bekerja. Sehingga kepuasan dari pemiliki usaha dalam melihat potensi siswa SMK jurusan Desain Komunikasi Visual tersebut memberikan kontribusi yang cukup banyak untuk meningkatkan perusahaan. Baik meningkatkan secara branding, kualitas editing, pengambilan gambar hasil video maupun foto untuk media promosi. Seperti contohnya membuat menu café, pencetak an logo, branding minuman, makanan ataupun souvenir dll. Setelah 3 bulan lamanya dalam kegiatan PKL tersebut sekolah mengadakan ujian sekolah dan Uji Kompetensi Kejuruan melalui Komputer untuk ujian sekolah dengan google form berbentuk pilihan ganda dan untuk Uji Kompetensi Kejuruan siswa menyiapkan karya terbaiknya untuk di presentasikan berupa powerpoint, hasil karya baik foto maupun video. Mereka juga menyiapkan proposal untuk diajukan kepada penguji ataupun guru mereka, apakah karya ini layak untuk di publish atau meningkatkan branding usaha dagang, CV dan PT. Berikut adalah nilai siswa siswi SMKN 1 Pogalan, Trenggalek, Boyolangu:

Berdasarkan hasil nilai raport siswa kelas XII SMKN 1 Boyolangu sebanyak 38 siswa memiliki nilai yang sangat bagus yakni 85 keatas dari hasil karya mereka sendiri. Berawal sebuah proses pembelajaran melalui teori, pemahaman dan praktikum semua mata pelajaran yang berkaitan dengan desain grafis, fotografi,vidiografi dan kewirausahaan yang berbentuk perancangan karya sejenis book art. Model pembelajran yang berbentuk teaching factory yang berlangsung mengimplementasikan kegiatan produksi di dunia kerja mitra. Pembelajaran di laksanakan dengan mengintegrasikan semua mata pelajaran umum maupun kejuruan pada projek

sebagai tema. Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran (Ground and Linn, 2018). Adapun pengambilan nilai pengetahuan dan ketrampilan kelas X, XI dan XII meliputi aspek sikap, pengetahuan dan ketrampilan pada pembelajaran desain grafis, fotografi, vidiografi dan kewirausahaan. Penilaian yang menggunakan E-raport terdapat bobot nilai pengetahuan minimal 40 dan nilai ketrampilan 60.

Untuk pengambilan nilai pengetahuan di ambil pada saat ulangan harian, mid semester dan ujian sekolah. Nilai Ketrampilan diambil dari tugas – tugas mengerjakan proyek dan pembelajaran saat praktikum. Bagi siswa yang nilainya kurang dari KKM maka guru mengadakan remedial ataupun membuat proyek tambahan serta di presentasikan di depan kelas menggunakan laptop, LCD dan PPT. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara *continue* dengan alokasi waktu yang telah di tentukan. Pembelajaran grafis, videografi, fotografi dan kewirausahaan secara daring maupun luring. Untuk pembelajaran secara daring siswa disuruh mempelajari materi melalui modul maupun ppt yang telah di share guru di group dan di kasih waktu dalam membaca dan memahami sekitar 30 menit. Selanjutnya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk sesi tanya jawab sekitar 15 menit selanjutnya praktik di lap komputer di sekolah khusus untuk jurusan DKV.

Menghasilkan lulusan sekolah yang terserap di dunia industri dan mampu berwirausaha



Gambar 2. Tracer Study 2022-2024

Pada gambar 2 diatas bisa disimpulkan bahwasannya jumlah siswa DKV Trenggalek dan Boyolangu yang telah diterima kerja ada 30% dan siswa yang melanjutkan ke Pendidikan yang lebih tinggi ada 25% sedangkan yang masih mencari pekerjaan ada 50%. Berdasarkan wawancara dengan bapak Dana, bapak Toto dan bapak Endik selaku BKK SMK pogalan, Trenggalek dan Boyolangu beliau memaparkan bagi mereka yang belum mendapat pekerjaan banyak siswa yang sudah membangun bisnis sendiri walaupun kecil – kecilan. Sehingga mereka lulusan dari SMK jurusan Desain Komunikasi Visual sangatlah menjadi solusi untuk para generasi sekarang dalam meningkatkan UMKM serta kreativitas. Mereka yang melanjutkan kuliah sudah banyak yang lolos SBNPT dan mereka yang ingin kerja tinggal melanjutkan pilihan mereka dengan tempat industri dan usaha yang mereka mau serta

kerjasama yang solid dengan mengadakan job fair serta yang ingin keluar negeri sekolah telah bekerjasama dengan DISNAKER serta untuk siswa yang ingin melanjutkan kuliah atau sudah diterima di tempat perguruan tinggi sekolah juga telah bekerjasama mengadakan seminar dari perwakilan kampus se Indonesia bahkan beasiswa luar negeri, mulai dari UM, UGM, Unpad, Telkom, UB, UNESA dll. Bagi siswa yang ingin membuka usaha makanan ataupun produksi sekolah juga menyediakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kesimpulan pemaparan penelitian di SMKN 1 Pogalan, SMKN 1 Trenggalek dan SMKN 1 Boyolangu yang berkaitan dalam proses belajar mengajar siswa melalui aplikasi desain untuk menunjang kesejahteraan dalam meningkatkan ekonomi melalui pembentukan karakter jiwa entrepreneur pada jurusan DKV (Desain Komunikasi Visual) sebagaimana bisa diuraikan pada focus penelitian :

1. Manajemen pembelajaran aplikasi desain, guru telah merancang pembelajaran sesuai kurikulum merdeka dari kemendikbud (2020), meliputi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran.
2. Proses Pembelajaran pada mata pelajaran grafis, vidiografi, dan fotografi terdapat dua macam pelaksanaan baik itu secara daring maupun luring dengan metode best learning
3. Evaluasi pembelajaran di muat dalam penilaian E- Rapot melalui ujian harian, mid semester UAS, UKK dan PKL (kelas XII) di lakukan secara *continue* hingga menghasilkan sebuah karya yang bisa dinikmati banyak orang.
4. Menghasilkan lulusan sekolah yang terserap di dunia industri dan mampu berwirausaha. Dengan skill yang siswa punya dan memiliki keyakinan, keberanian untuk bisa menyumbangkan ilmu mereka terhadap DU/DI di lingkungan yang mereka pilih menjadikan tenaga profesional dan relevan.

REFERENSI

- Anas, M., (2019) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif berbasis Kasus berpusat kepada Mahasiswa Pada Mata Kuliah Auditing 1', *Prosiding Seminar Nasional manajemen, Ekonomi Akuntansi*, pp.427-435. Available at: <http://ojs.senmea/article/view/19/29>
- Winarsih, Tri., Widodo, Dwi Yono, (2021) Melatih Karakter Kewirausahaan Siswa SMK Melalui Pemasaran Online E-ISSN 2807-5420 Vol. 1 No.1 <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/jpeaku>
- Taufiqurokman, *Konsep dan Kjian Ilmu Perencanaan*. Jakarta : Fakultas Ilmu social dan Ilmu Politik universitas Prof. Dr. Moestopo Beragama
- Pinontoan Marine , *dkk Pembelajaran Kewirausahaan Kajian teoritis dan Pelaksanaanya*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2003.
- Suharyat Yayat, *dkk. Metodologi Penelitian (Kualitatif dan Kuantitatif)*. Bandung Media Sains Indonesia, 2023.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian (Kualitatif dan Kuantitatif). dan R&D* .Bandung Alfabeta 2017
- Faisal Alfi, Mohammad Arifin. “*Manajemen Pembelajaran pada program ketrampilan Multimedia dan desain grafis di Madrasah Aliyah Negeri 1 Ponorogo.* (Skripsi IAIN Ponorogo, 2021).
- Mutia, Cut *dkk. “Manajemen Pembelajaran Melalui Pendekatan kurikulum Tingkat satuan Pendidikan Dalam Meningkatkan Prestasi belajar siswa Di SMA Negeri 1 Masjid Raya Aceh Besar”*, Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Kuala Volume 4 No.1 (Februari 2016):2024
- Handle, Efendy. Manajemen Pembelajaran dalam Penjaminan Mutu Pendidikan “*Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, Volume 8 Nomor 2 (Desember 2018):1002

- Modul Ajar keahlian Desain Komunikasi Visual, (2022)
<https://drive.google.com/drive/folders/IMi8fXoGjGzblvTfe7NI-sEMLzsaMt?usp=sharing>
- Administrasi Pembelajaran Program Keahlian Desain Komunikasi Visual, (2021)
<https://drive.google.com/drive/folders/BPopSlib16mm69-EZtywiZT7o72Y8dl0?usp=sharing>
- Mutiarani, Rizkitah Ayu. *Perancangan Buku Decoupage Desain Komunikasi Visual*, jurnal resmi seni rupa & desain volume 24 no.01 (Januari2021)
- Cacciolatti, L., Rosli, A., Ruiz-Alba, J.L. and Chang, J. (2020), “Strategic alliances and firm performance in startups with a social mission”, *Journal of Business Research*, Vol. 106, pp. 106-117.
- Caliendo, M., Kritikos, A.S. and Stier, C. (2023b), “The influence of start-up motivation on entrepreneurial performance”, *Small Business Economics*, Vol. 61 No. 3, pp. 869-889, doi: 10.1007/s11187-022-00722-6.
- Chris Chalik, Isna Cahyani. (2022),”Designing the knowledge Dash Bord Game as a supporting media of elementary School literacy and Numeracy Programs.”<https://doi.org/10.32664/malvis.v6i02.1465>. vol.10 No.04
- Baron, R.A. and Markman, G.D. (2003), “Beyond social capital: the role of entrepreneurs’ social competence in their financial success”, *Journal of Business Venturing*, Vol. 18 No. 1, pp. 41-60,doi: 10.1016/S0883-9026(00)00069-0
- Beckman, C.M., Haunschild, P.R. and Phillips, D.J. (2004), “Friends or strangers? Firm-specific uncertainty, market uncertainty, and network partner selection”, *Organization Science*, Vol. 15 No. 3, pp. 259-275, doi: 10.1287/orsc.1040.0065.
- Adler, P.S. and Kwon, S.-W. (2002), “Social capital: prospects for a new concept”, *Academy of Management Review*, Vol. 27 No. 1, pp. 17-40, doi: 10.5465/amr.2002.5922314.
- Ahuja, G. (2000), “The duality of collaboration: inducements and opportunities in the formation of interfirm linkages”, *Strategic Management Journal*, Vol. 21 No. 3, pp. 317-343, doi: 10.1002/(SICI)1097-0266(200003)21:3<317::AID-SMJ90>3.0.CO;2-B.
- Aldrich, H.E. and Martinez, M.A. (2001), “Many are called, but few are chosen: an evolutionary perspective for the study of entrepreneurship”, *Entrepreneurship Theory and Practice*, Vol. 25 No. 4, pp. 41-56, doi: 10.1177/104225870102500404.
- Stewartj, A.(2011) Automated Employment information exchange and method for employment compatibility verification.
- WangF,et all.(2017) Residual attention network for image classification. Vol.92 No.8