

LAPORAN MENGAJAR DI SEKOLAH

SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana



Disusun oleh:

Adetana Novliani

2121 31660

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI

YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA

YOGYAKARTA

NOVEMBER 2024

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

LAPORAN MAGANG

LAPORAN MENGAJAR DI SEKOLAH SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

ADETANA NOVLIANI

Nomor Induk Mahasiswa: 212131660

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada hari Selasa tanggal 10 Desember 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Manajemen (S.M.)



Susunan Tim Penguji:

Pembimbing


Prof. Nikodemus Hans Setiadi Wijaya, Ph.D., M.Si.

Penguji


Conny Tjandra Raharja, Dra., MM.

Yogyakarta, 3 Januari 2025
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta
Ketua




Wisnu Prajogo, Dr., M.B.A.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Laporan ini bertujuan untuk menggambarkan pengalaman penulis dalam mengajar di SMKN 7 Yogyakarta selama periode 15 Agustus hingga 15 November 2024. Dengan fokus pada penerapan inovasi digital melalui pembelajaran berbasis proyek. Penulis menggunakan berbagai metode untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah siswa, termasuk pengenalan aplikasi digital dan pembuatan poster promosi. Meskipun menghadapi tantangan, semua hambatan berhasil diatasi, dan tujuan pembelajaran tercapai. Pengalaman ini memberikan wawasan penting tentang pendidikan kejuruan dan kolaborasi antara pendidikan dan industri. Penulis berkomitmen untuk terus meningkatkan keterampilan mengajar dan mendukung perkembangan siswa di era digital.

Kata kunci: inovasi digital, pembelajaran berbasis proyek, SMKN 7 Yogyakarta

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

This report aims to describe the author's experience in teaching at SMKN 7 Yogyakarta during the period from August 15 to November 15, 2024. With a focus on the application of digital innovation through project-based learning. The authors use a variety of methods to enhance students' creativity and problem-solving skills, including the introduction of digital applications and the creation of promotional posters. Despite the challenges, all obstacles were successfully overcome, and learning objectives were achieved. This experience provides important insights into vocational education and collaboration between education and industry. The author is committed to continuously improving teaching skills and supporting student development in the digital era.

Keywords: *digital innovation, project-based learning, SMKN 7 Yogyakarta*

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, mendorong lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan perubahan tersebut. SMK Negeri 7 Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan yang memiliki peran strategis dalam mempersiapkan siswa untuk dunia kerja, sehingga menjadi tempat yang tepat untuk melaksanakan program pengajaran ini. Yogyakarta, sebagai kota pendidikan sekaligus pusat perkembangan industri kreatif, menyediakan lingkungan yang ideal untuk menghubungkan teori dengan praktik yang relevan dengan kebutuhan dunia industri.

Tuntutan dunia kerja yang semakin tinggi terhadap keterampilan digital menjadikan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran sebagai suatu keharusan. Dalam konteks ini, penulis memperkenalkan berbagai aplikasi dan platform yang sesuai dengan kebutuhan industri masa kini, termasuk perangkat produktivitas dan pemasaran digital. Metode pembelajaran yang diterapkan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan praktis siswa dan memperdalam pemahaman siswa tentang dinamika industri yang terus berkembang.

Sebagai mahasiswi Program Studi Manajemen di STIE YKPN Yogyakarta, yang terakreditasi unggul, dan telah menyelesaikan mata kuliah Kewirausahaan 1 dan Kewirausahaan 2, penulis merasa memiliki kompetensi yang cukup untuk memberikan pengajaran dalam mata pelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan di SMK. Program ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengaplikasikan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah ke dalam konteks nyata, serta mendapatkan pengalaman dalam mengelola kelas dan mentransfer pengetahuan kepada siswa.

SMK Negeri 7 Yogyakarta, dengan komitmennya dalam mempersiapkan siswa agar siap menghadapi dunia kerja dan memiliki semangat kewirausahaan, menyediakan lingkungan yang sangat mendukung untuk pelaksanaan program ini. Melalui program ini, penulis berharap dapat memberikan perspektif yang lebih dalam mengenai dunia bisnis dan manajemen kepada siswa, serta menginspirasi siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif.

2. PROFIL ORGANISASI DAN AKTIVITAS MENGAJAR

Profil Sekolah

SMK Negeri 7 Yogyakarta, yang sebelumnya dikenal sebagai SMEA Negeri 3 Yogyakarta resmi berganti nama pada tahun 1997 sesuai SK Menteri Depdikbud No.036/O/1997. SMEA Negeri 3 didirikan pada tahun ajaran 1985/1986. Setelah beberapa kali berpindah lokasi, SMEA 3 akhirnya menetap di JL.Gowongan Kidul JT III/416 Yogyakarta 55232. Sejak tahun 1997, sekolah ini dikenal sebagai SMK Negeri 7 Yogyakarta.

Aktivitas Mengajar

Di SMK Negeri 7 Yogyakarta, penulis menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*PBL*) untuk mengembangkan keterampilan praktis siswa dalam dunia usaha. Dalam proses pembelajaran, siswa terlibat dalam proyek-proyek terkait topik seperti harga pokok produksi, pemasaran *online*, laporan keuangan, dan evaluasi

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

usaha. Siswa belajar menghitung biaya produksi, merancang strategi pemasaran *online*, serta menyusun laporan keuangan sederhana menggunakan aplikasi *Excel*. Proyek ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menerapkan teori ke dalam praktik. Selain itu, siswa juga menganalisis kinerja usaha dengan pendekatan analisis *SWOT* untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang sangat berguna di dunia bisnis. Sebagai bagian dari pembelajaran berbasis proyek, penulis menggunakan berbagai aplikasi dan platform digital untuk mendukung keterampilan praktis siswa. Beberapa aplikasi dan platform teknologi yang diperkenalkan antara lain:

1. Pengoperasian Google Form

Penulis memanfaatkan platform *Google Form* sebagai layanan gratis untuk membuat latihan evaluasi pembelajaran, termasuk soal pilihan ganda, isian singkat, dan esai yang dapat disertai gambar atau video. Sistem penilaian otomatisnya memungkinkan peserta didik segera mengetahui hasil evaluasi. Platform ini mudah diakses melalui tautan tanpa memerlukan aplikasi tambahan, dan semua respon tersimpan otomatis dalam format *spreadsheet* yang dapat diunduh. Fitur visualisasi data berupa grafik dan statistik juga mendukung efisiensi dalam pengumpulan tugas, pemberian umpan balik, dan analisis hasil belajar.

2. Pengoperasian Microsoft Excel

Penulis mengajarkan siswa cara menggunakan Microsoft Excel untuk menganalisis data, menyusun laporan, dan membuat pemodelan finansial, dengan tujuan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

mengembangkan keterampilan analitis dan perencanaan keuangan. Pada gambar pertama, penulis menunjukkan cara menggunakan rumus untuk menentukan harga jual dalam konteks materi Harga Pokok Produksi. Pada gambar kedua, siswa menginput data sebagai latihan individu untuk memperdalam pemahaman materi. Selain itu, siswa juga diperkenalkan dengan berbagai fitur seperti pembuatan tabel, penggunaan rumus dasar hingga rumus kompleks, serta visualisasi data menggunakan grafik dan diagram. Dengan pemahaman ini, siswa diharapkan dapat mengolah dan menyajikan data secara efektif serta mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

3. Pengoperasian *Google Trends*

Penulis menggunakan platform *Google Trends* untuk menganalisis tren pencarian yang relevan dan data digital terkait produk usaha. Siswa diminta untuk memanfaatkan *Google Trends* dalam membandingkan produk usaha yang siswa pilih, dengan tujuan memahami pola perilaku pengguna dan tren pasar. Melalui analisis ini, siswa dapat menarik kesimpulan yang berguna untuk pengambilan keputusan dalam pengembangan produk. Dengan cara ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam menggunakan data tren untuk merencanakan dan mengelola strategi bisnis yang lebih efektif.

4. Penjelasan terkait *Digital Marketing*

Penulis menjelaskan berbagai strategi pemasaran digital serta alat-alat yang digunakan untuk memasarkan produk secara efektif di dunia digital. Siswa mempelajari cara memanfaatkan platform digital, seperti media sosial, mesin pencari, dan *email marketing*, untuk mencapai target pasar yang lebih luas. Selain

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

itu, siswa juga diajarkan cara melakukan riset pasar *online*, menganalisa *SEO*, dan menggunakan iklan berbayar untuk meningkatkan visibilitas produk. Dengan pemahaman ini, siswa diharapkan dapat merancang dan menerapkan strategi pemasaran digital yang sesuai dengan tren pasar saat ini.

5. Praktik Platform *Fastmoss*

Penulis mengajarkan siswa cara menggunakan platform *Fastmoss* untuk mengelola dan mengorganisir data dalam proyek. Platform ini membantu siswa memahami konsep manajemen proyek secara praktis, serta memberikan wawasan tentang cara menjadi *affiliate marketer*. Melalui penggunaan *Fastmoss*, siswa dapat belajar cara merencanakan, mengatur, dan melacak kemajuan proyek, sekaligus mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan peluang dalam pemasaran afiliasi.

6. Pengembangan Poster Promosi melalui *Feed Instagram*

Pengembangan poster promosi dilaksanakan dengan memanfaatkan platform *Canva* sebagai media pembelajaran. Siswa diperkenalkan dengan teknik-teknik pembuatan poster yang profesional untuk keperluan promosi di *feed instagram*. Pembelajaran mencakup aspek teknik seperti komposisi desain, penggunaan warna yang selaras, dan penataan elemen visual. Siswa juga mempelajari cara memilih dan menyusun konten yang informatif, dimulai dari pemilihan gambar destinasi wisata hingga penulisan informasi paket yang ringkas dan menarik. Khusus untuk kebutuhan platform *Instagram*, siswa diajarkan standar ukuran dan format yang sesuai, yaitu dengan rasio 1:1 atau 4:5. Dalam pengembangan poster promosi,

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

penulis melaksanakan beberapa kegiatan meliputi Poster Promosi Paket Wisata, Poster Hasil Karya Siswa, dan Presentasi Poster Promosi Hasil Karya Siswa.

7. Pembuatan Souvenir Tatakan Gelas dari Tali Sisal

Penulis mengimplementasikan program pengembangan keterampilan wirausaha melalui pembuatan souvenir tatakan gelas dengan memanfaatkan tali sisal sebagai bahan utama. Tahap awal dimulai dengan mempersiapkan bahan baku tali sisal yang dikenal dengan daya tahan dan kekuatannya yang optimal. Persiapan dilengkapi dengan pengadaan peralatan pendukung seperti gunting, lem, alat ukur, serta pemberian pemahaman tentang teknik dasar dan pola pembuatan kepada siswa.

Proses produksi dimulai dengan langkah pertama pembentukan, dimana siswa melakukan pengukuran dan pemotongan tali sisal dengan akurasi. Dilanjutkan dengan pembentukan pola dasar lingkaran sebagai basis tatakan gelas dan penyusunan tali menggunakan teknik spiral. Pada tahap penganyaman, siswa mengaplikasikan pola-pola khusus dan penguatan struktur melalui teknik pengurutan yang tepat, dengan memperhatikan kerapian dan kepadatan anyaman. Tahap akhir mencakup perapian ujung-ujung tali, pemberian sentuhan artistik, dan pemeriksaan kualitas produk secara menyeluruh. Dalam prosesnya, penulis berperan sebagai fasilitator yang mendorong pengembangan kreativitas, pemahaman standar kualitas, dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

8. Kolaborasi Promosi Kerajinan Tatakan Gelas di Media Sosial

Optimalisasi pemasaran kerajinan tatakan gelas berbahan tali sisal dilakukan melalui aplikasi *Instagram* sebagai media utama. Beberapa kelompok berpartisipasi

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

aktif dalam strategi pemasaran digital untuk meningkatkan visibilitas produk. Setiap kelompok dipimpin oleh seorang ketua kolaborator yang bertanggung jawab atas unggahan utama, dengan dukungan anggota tim dalam meningkatkan *engagement* dan interaksi dengan audiens.

Dokumentasi produk dilakukan secara menyeluruh dari proses pembuatan hingga hasil akhir, menampilkan variasi desain dengan berbagai motif dan warna. Foto-foto produk diambil dengan memperhatikan kualitas, pencahayaan, dan *setting* yang tepat. Setiap kelompok mengunggah konten dengan *hashtag* relevan dan *caption* informatif, disertai koordinasi waktu *posting* untuk memaksimalkan jangkauan. Evaluasi dilakukan berdasarkan jumlah *engagement* dan *feedback* audiens. Program ini berhasil meningkatkan visibilitas produk, mengembangkan kemampuan *marketing digital*, dan menciptakan jejaring kolaboratif antar kelompok. Pengembangan selanjutnya akan fokus pada ekspansi ke media sosial lain, pembuatan konten video, kolaborasi dengan *influencer*, dan implementasi sistem *analytics* yang lebih terperinci.

Aktivitas di Luar Mengajar

1. Pelatihan Affiliate Marketer

Affiliate marketing merupakan strategi pemasaran digital dimana seseorang mempromosikan produk atau jasa dari perusahaan lain dan mendapatkan komisi dari setiap penjualan yang berhasil. Penulis menyelenggarakan pelatihan di luar jam pelajaran untuk memperkenalkan siswa pada peluang bisnis digital melalui *affiliate marketing*. Program ini mencakup pembelajaran konsep dasar, sistem kerja, dan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

etika promosi digital. Siswa dilatih untuk memilih produk yang tepat, menggunakan teknik promosi efektif di media sosial, serta menggunakan berbagai *tools marketing*. Melalui program ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan *affiliate marketing* sebagai bekal berwirausaha di era digital.

2. Administrasi Sekolah

Administrasi sekolah memiliki peranan penting dalam mendukung kelancaran operasional pendidikan, yang mencakup pengelolaan dokumen, komunikasi, dan dukungan teknis dalam pembelajaran. Selama masa kegiatan di SMKN 7 Yogyakarta, penulis terlibat langsung dalam kegiatan administrasi yang mendukung kelancaran fungsi sekolah. Pengalaman ini memberikan wawasan tentang pentingnya administrasi yang terorganisir dengan baik dalam menciptakan lingkungan sekolah yang efisien. Adapun, dalam menjalankan administrasi sekolah, penulis menjalankan tiga peran utama yaitu: Administrasi Sekolah, Resepsionis, dan Operator Mahasiswi UNY.

3. Mentoring Siswa

Penulis memberikan arahan kepada siswa dalam merencanakan karir dan melanjutkan pendidikan, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan yang penting untuk masa depan. Contohnya, di luar jam pelajaran, penulis menyampaikan informasi tentang program studi di perguruan tinggi, termasuk STIE YKPN Yogyakarta, yang menawarkan keuntungan seperti tugas akhir yang tidak wajib skripsi. Ini memungkinkan siswa untuk menyelesaikan studi dalam waktu 3,5 tahun, sehingga siswa dapat segera mendapatkan gelar dan siap terjun ke dunia kerja.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3. LANDASAN TEORI

1. Inovasi Digital dalam Pembelajaran dan Industri

Kotler (2019) mengemukakan bahwa *era Marketing 4.0* ditandai dengan peralihan dari pendekatan tradisional menuju pendekatan digital, suatu paradigma yang juga relevan dalam pendidikan. Inovasi digital dalam konteks pendidikan mencakup integrasi teknologi informasi dan komunikasi yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, memperluas akses terhadap sumber daya edukatif, serta mempersiapkan peserta didik menghadapi era digital yang semakin kompleks.

Haryanto dan Azizah (2022) menekankan bahwa implementasi teknologi digital dalam pendidikan bukan hanya tentang adopsi perangkat keras, melainkan juga melibatkan transformasi dalam cara berpikir dan pelaksanaan proses pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *Marketing 5.0* yang diperkenalkan oleh Kotler (2022) yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk memperkuat aspek humanitas dalam pendidikan.

Di SMKN 7 Yogyakarta, penerapan inovasi digital diwujudkan melalui pengembangan laboratorium virtual, implementasi sistem manajemen pembelajaran berbasis digital, dan integrasi teknologi industri terkini ke dalam kurikulum. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memastikan bahwa lulusan SMKN memiliki potensi yang sesuai dengan kebutuhan industri saat ini, serta mempersiapkan siswa untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi yang berlangsung cepat di masa depan.

2. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek di Era Digital

Thomas (2000) menjelaskan bahwa *Project-Based Learning (PBL)* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses belajar yang aktif dan kolaboratif, di mana siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama. Suryadi dan Wicaksono (2023) menekankan relevansi *PBL* dengan tuntutan era digital modern, di mana kemampuan manajemen proyek dan produksi hasil nyata (*tangible output*) sangat dihargai.

Di SMKN 7 Yogyakarta, Implementasi *PBL* dapat direalisasikan melalui kolaborasi dengan industri lokal. Hal ini memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan teoritis dalam situasi praktis yang mencerminkan realitas dunia kerja. Integrasi teknologi digital dalam proyek-proyek pembelajaran juga dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital, khususnya dalam bidang seperti desain grafis, pengembangan web, atau manajemen media sosial.

3. Kewirausahaan Digital dalam Pembelajaran Industri

Chaffey (2023) mendefinisikan kewirausahaan digital sebagai proses menciptakan dan mengelola usaha yang memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan produk atau layanan. Dalam konteks pendidikan kejuruan, kewirausahaan digital tidak hanya mencakup bisnis yang sepenuhnya berbasis *online*, tetapi juga penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi operasional, pemasaran, dan interaksi dengan pelanggan.

Kumar dan Gupta (2023) menekankan pentingnya inovasi dalam kewirausahaan digital, di mana pengusaha dapat memanfaatkan data dan analitik

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

untuk memahami perilaku konsumen dan mengidentifikasi peluang pasar yang belum dimanfaatkan. Kumar dan Gupta juga menegaskan bahwa era digital telah menciptakan paradigma baru dalam berbisnis yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang teknologi dan analisis data.

Di SMKN 7 Yogyakarta, penerapan konsep kewirausahaan digital direalisasikan melalui program-program pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dalam praktik kewirausahaan. Siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan dalam pemasaran digital, analisis data pelanggan, dan pengelolaan bisnis *online*. Pendekatan ini bertujuan mempersiapkan lulusan yang tidak hanya memahami aspek teknik bisnis, tetapi juga mampu memanfaatkan peluang di era digital.

4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Analisis dan Permasalahan

Selama melaksanakan program mengajar di SMKN 7 Yogyakarta, penulis menghadapi beberapa permasalahan yang terjadi yaitu:

1. Kesenjangan keterampilan digital siswa
2. Keterbatasan waktu untuk implementasi proyek
3. Adaptasi siswa terhadap metode pembelajaran baru

Pembahasan

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis mengimplementasikan beberapa strategi:

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1. Kesenjangan Keterampilan Siswa

Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengadopsi teknologi baru yang diperkenalkan. Untuk mengatasi hal ini, penulis mengimplementasikan pendekatan bertahap dalam pengenalan aplikasi digital. Misalnya, sebelum menggunakan *Fastmoss* untuk manajemen proyek dan pemasaran, penulis memulai dengan pengenalan *google form* dan *excel* untuk membangun dasar keterampilan digital. Penulis juga menyediakan sesi tutorial tambahan di luar jam pelajaran untuk siswa yang membutuhkan bantuan lebih.

2. Keterbatasan Waktu untuk Implementasi Proyek

Karena waktu yang terbatas dan perubahan jadwal mingguan yang sering terjadi, penulis memecah proyek menjadi beberapa tahap kecil yang bisa diselesaikan dalam satu atau dua sesi pertemuan. Sebagai contoh, proyek pembuatan poster promosi dipecah menjadi tahap perencanaan, desain, dan presentasi. Penulis juga memanfaatkan *WhatsApp Group* sebagai platform untuk berkomunikasi dengan siswa di luar jam pelajaran, memungkinkan diskusi, kolaborasi, dan pemberian *feedback* secara lebih fleksibel.

3. Adaptasi Siswa terhadap Metode Pembelajaran Baru

Untuk membantu siswa menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang baru, penulis menerapkan beberapa pendekatan yang terbukti efektif. Proses ini dimulai dengan pengenalan materi secara bertahap, dimulai dengan konsep dasar sebelum beralih ke topik yang lebih kompleks, serta memberikan contoh konkret dan demonstrasi langsung. Selain itu, pendekatan *scaffolding* digunakan dalam pemberian tugas, dengan peningkatan tingkat kesulitan secara bertahap. Sistem

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pendampingan juga diterapkan dengan membentuk kelompok belajar yang terdiri dari siswa dengan berbagai tingkat kemampuan, yang mendorong kolaborasi dan saling mengajar antar siswa. Penulis juga melakukan sesi pengecekan mingguan, serta menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan respons siswa. Untuk memotivasi siswa, penulis memberikan penghargaan atas kemajuan yang dicapai, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung guna membangun kepercayaan diri siswa.

Dari penerapan strategi ini, terlihat adanya perubahan positif pada siswa, seperti meningkatnya partisipasi dalam diskusi kelas, perkembangan keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi, serta sikap yang lebih terbuka terhadap metode baru. Siswa menunjukkan lebih banyak inisiatif untuk bertanya dan berani mencoba metode yang sebelumnya belum siswa kenal. Berdasarkan pengamatan ini, beberapa rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut mencakup pembuatan bank materi pembelajaran yang lebih lengkap, pengembangan sistem *mentoring* antar siswa, dan penyediaan waktu konsultasi tambahan. Dalam jangka panjang, diharapkan pengembangan kurikulum yang lebih fleksibel dan peningkatan fasilitas pendukung pembelajaran dapat memperkuat implementasi strategi ini.

5. KESIMPULAN, REKOMENDASI, DAN REFLEKSI DIRI

Kesimpulan

Melalui pengalaman mengajar di SMKN 7 Yogyakarta, penulis telah memperoleh banyak pelajaran berharga terkait pendidikan kejuruan. Selama berada di lingkungan sekolah, penulis mengimplementasikan berbagai inovasi dalam metode

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pengajaran dan berhasil menyelesaikan tanggung jawab yang diberikan dengan baik. Meskipun menemui beberapa tantangan, penulis mampu mengatasi semua masalah tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik,

Berikut adalah kesimpulan yang didapat selama menjalankan program mengajar di SMKN 7 Yogyakarta:

1. Penulis memahami pentingnya integrasi teknologi digital dalam pendidikan kejuruan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan industri yang terus berkembang.
2. Penulis berhasil menerapkan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*PBL*), yang meningkatkan kreativitas serta kemampuan pemecahan masalah di kalangan siswa.
3. Penulis belajar untuk berkomunikasi secara efektif dengan siswa dan rekan pengajar sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung.
4. Penulis menyadari cara merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan industri.
5. Penulis mengakui pentingnya fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi dalam menghadapi berbagai tantangan dalam proses belajar mengajar.

Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman yang di dapat selama mengajar di SMKN 7 Yogyakarta, penulis ingin menyampaikan beberapa rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang:

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

A. Bagi Penulis

1. Penulis perlu terus mengembangkan pengetahuan mengenai teknologi digital terkini yang relevan dengan industri, serta terlibat dalam program inkubasi bisnis digital untuk lebih memahami aspek praktis inovasi.
2. Penulis juga perlu meningkatkan keterampilan manajemen kelas dan beradaptasi dengan berbagai gaya belajar siswa, dengan memanfaatkan teknik yang diperoleh dari *workshop* dan diskusi *interdisipliner*.
3. Penulis harus aktif mencari peluang untuk bekerja sama dengan industri demi memperkaya materi pembelajaran, termasuk mengikuti inovasi sosial untuk mendorong ide-ide kreatif dalam konteks nyata.

B. Bagi SMKN 7 Yogyakarta

1. Sekolah sebaiknya memperkuat infrastruktur teknologi guna mendukung pembelajaran berbasis digital, termasuk memberikan akses ke platform yang mendukung program akselerasi *startup*
2. Pelatihan berkelanjutan bagi para guru tentang metode pembelajaran inovatif seperti *PBL* juga perlu ditingkatkan, disertai dengan forum diskusi untuk berbagi praktik terbaik.
3. Memperluas kerja sama dengan industri lokal untuk memberikan pengalaman praktis kepada siswa, serta mengintegrasikan program keterlibatan masyarakat dalam kurikulum untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

C. Bagi STIE YKPN Yogyakarta

1. Institusi dapat mengembangkan program inkubasi bisnis digital yang melibatkan mahasiswa dalam menciptakan *startup* dan solusi inovatif yang mengatasi isu sosial serta memenuhi kebutuhan masyarakat.
2. Mahasiswa juga harus didorong untuk berpartisipasi dalam kompetisi inovasi sosial sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kewirausahaan.
3. Penyelenggaraan program akselerasi *startup* yang membantu mahasiswa merancang dan meluncurkan ide bisnis dengan bimbingan mentor dan akses investor sangat dianjurkan. Program ini memberikan pengalaman praktis yang berharga, memungkinkan mahasiswa menerapkan pengetahuan yang diperoleh dan memperluas jaringan profesional di industri. Selain itu, program ini mendorong kerja sama antara mahasiswa dan industri, menciptakan sinergi yang saling menguntungkan.

Refleksi Diri

1. Mempelajari Teknik Mengajar yang Baik

Dalam proses pengembangan kompetensi mengajar, penulis telah menerapkan berbagai pendekatan kompetensi mengajar, penulis telah menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Implementasi media pembelajaran digital, seperti penggunaan video tutorial dan simulasi praktik, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sistem evaluasi berkelanjutan melalui *google form* dan diskusi kelompok juga membantu mengukur tingkat pemahaman dan perkembangan siswa secara optimal.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. Mempelajari Bagaimana Mengadministrasi Kelas

Sistem pengelolaan kelas diterapkan secara sistematis melalui penyusunan perangkat pembelajaran yang terstruktur, mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, PPT, dan Instrumen penilaian yang komprehensif. Penulis mengembangkan sistem dokumentasi digital untuk memantau kemajuan pembelajaran setiap siswa secara efisien. Evaluasi dilaksanakan secara periodik melalui berbagai metode, termasuk ulangan harian, penilaian praktik, dan proyek akhir semester.

3. Mempelajari Bagaimana Berinteraksi dengan orang lain

a. Interaksi dengan Guru

Penulis lebih sering berinteraksi dengan guru pendamping yang memberikan arahan terkait proses mengajar. Konsultasi dilakukan secara berkala untuk mendapatkan bimbingan mengenai teknik pengajaran yang efektif, pengelolaan kelas, serta cara menghadapi siswa dalam berbagai situasi. Guru pendamping juga membantu penulis memahami dinamika pembelajaran di sekolah, memberikan saran praktis yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui arahan ini, penulis dapat lebih percaya diri dalam menerapkan metode mengajar dan beradaptasi dengan lingkungan sekolah.

b. Interaksi dengan Siswa

Penulis mempraktikkan pendekatan seimbang antara aspek personal dan profesional dalam berinteraksi dengan siswa. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengadakan sesi konsultasi mingguan untuk memahami kesulitan belajar yang dialami siswa dan memberikan bantuan yang diperlukan. Selain itu,

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

lingkungan belajar yang positif dibentuk melalui apresiasi terhadap pencapaian siswa dan dorongan untuk berkolaborasi secara aktif dalam proses belajar. Penulis juga menyadari pentingnya komunikasi di luar jam pelajaran melalui grup *WhatsApp*, baik di sore maupun malam hari, guna memastikan bimbingan terus berlangsung melalui interaksi ini, penulis menjadi tempat bagi siswa untuk mengekspresikan perasaan siswa, memberikan dukungan emosional, dan membantu siswa dalam mengatasi tantangan akademis serta pribadi.

c. Contoh Konkret Pengalaman Mengajar

Pengalaman yang paling berkesan adalah saat mengajarkan rumus *Excel* di kelas 12 UPW 1 dan 12 UPW 2, siswa yang sebelumnya merasa kesulitan dalam mengoperasikan program mulai menunjukkan kemajuan. Siswa dapat menerapkan rumus dengan percaya diri, berkat pendekatan praktis yang dilakukan. Penulis juga menggunakan contoh nyata dan proyek kelompok, yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dan berbagi pemahaman siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kolaborasi di antara siswa.

4. Mempelajari Keterampilan Manajemen Waktu

Penulis menyadari betapa pentingnya manajemen waktu dalam kegiatan pengajaran. Penulis berusaha untuk merencanakan setiap sesi pembelajaran dengan cermat, mempertimbangkan waktu yang diperlukan untuk setiap aktivitas. Penulis juga menyusun jadwal yang teratur untuk setiap topik, termasuk alokasi waktu untuk diskusi, praktik, dan evaluasi. Dengan pengelolaan waktu yang efektif, penulis

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dapat memastikan bahwa semua materi yang telah direncanakan dapat disampaikan dengan baik, serta memberikan siswa kesempatan yang cukup untuk memahami dan mencerna informasi yang diberikan. Selain itu, penulis memanfaatkan alat digital untuk mengingatkan siswa mengenai tenggat waktu tugas, sehingga siswa dapat lebih baik dalam mengatur waktu belajar.

5. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif

Dalam proses pembelajaran, penulis berupaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dengan memberikan tantangan dan tugas yang mendorong siswa untuk berpikir di luar batasan konvensional, penulis memotivasi siswa untuk menemukan solusi alternatif dan berinovasi. Penulis menerapkan metode diskusi terbuka, studi kasus dan proyek yang berfokus pada penyelesaian masalah untuk mengembangkan keterampilan ini. Sebagai hasilnya, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengambil inisiatif, berani menyampaikan ide, dan mampu menghadapi tantangan dengan cara yang lebih efektif. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat kemampuan akademis siswa, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia nyata yang penuh dengan tantangan yang membutuhkan pemikiran kritis.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, M., & Poddala, P. (2023). Prospek Digital Marketing Untuk Generasi Muda Dalam Berwirausaha. *Journal of Career Development*, 1(1), 54–70.
- Ekasari, N., Hasanah, N., Perdana Siregar, A., Sari, N., & Titi Nifita, A. (2019). Implementasi Digital Marketing dan Inovasi Kemasan Kue Bengen Produk Kuliner Khas Jambi. *Jurnal Inovasi, Teknologi Dan Dharma Bagi Masyarakat*, 1(1), 37–42. <https://doi.org/10.22437/jitdm.v1i1.8675>
- Fikri, M., Mutaqin, R., Syarifudin, D., Nurwulandari, F. S., Pasundan, U., Kreatif, E., Kreatif, I., Asset, D., Kota, P., Makerspace, C., & Cimahi, K. (2023). *Pemetaan Spasial Ekonomi Kreatif Berbasis*. 9, 535–559.
- Mergendoller, J. R., & Thomas, J. W. (2000). Managing project based learning: Principles from the field. *Annual Meeting of the American Educational Research Association*, 1–51.
<http://www.bie.org/images/uploads/general/f6d0b4a5d9e37c0e0317acb7942d27b0.pdf>
- Mulia, G. (2023). The Effectiveness of Project Based Learning in Improving Student Learning Results and Motivation in Physical Education Learning. *Indonesian Journal of Sport Management*, 3(1), 273–279.
- Simamora, J. (2022). *Pemanfaatan Facebook Live Sebagai Social Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan. (Studi Kasus: Akun FB Vany Songket Tangerang) Jumadal*. 315–327.
- Simanjuntak, D. C. Y., & Ginting, W. A. (2022). Analysis of the Influence of

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Marketing Mix on Customer Loyalty in the Society 5.0 Era. *International*

Journal of Economics, Business and Accounting Research, 6(4), 1–7.

