

## ASISTENSI MENGAJAR BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK MULTISTUDI HIGH SCHOOL BATAM

Sabariman<sup>1</sup>, Shelomitha Diah Revi Ayuni<sup>2</sup>, Deli<sup>3</sup>

Universitas Internasional Batam  
email: [sabariman@uib.ac.id](mailto:sabariman@uib.ac.id)<sup>1</sup>, [2231186.shelomitha@uib.edu](mailto:2231186.shelomitha@uib.edu)<sup>2</sup>, [deli@uib.ac.id](mailto:deli@uib.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Artikel ini membahas pengalaman magang asistensi Desain Komunikasi Visual di SMK Multistudi High School Batam selama lima bulan. Program ini hadir karena keterbatasan tenaga pendidik yang memengaruhi efektivitas pembelajaran. Kegiatan meliputi penyusunan materi ajar, demonstrasi praktik, serta evaluasi melalui kuis dan tugas proyek dengan media Powerpoint, Adobe Illustrator, Kahoot. Program ini meningkatkan keterampilan siswa, menghasilkan bahan ajar terstruktur untuk guru, sekaligus memberi peserta magang pengalaman kerja nyata yang berguna bagi karier penulis. Kedepannya, disarankan pengembangan materi berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

**Kata Kunci:** *Adobe Illustrator, Desain Komunikasi Visual, Kahoot, Magang Asistensi, Pengajaran Berbasis Proyek*

### Abstract

This article discusses the internship experience as an assistant in Visual Communication Design at SMK Multistudi High School Batam for five months. The program was initiated due to the limited number of teachers, which affected the effectiveness of learning. Activities included preparing teaching materials, conducting practical demonstrations, and evaluating through quizzes and project assignments using media such as PowerPoint, Adobe Illustrator, and Kahoot. The program improved students' skills, produced structured teaching materials for teachers, and provided the intern with real work experience beneficial for the author's career. In the future, it is recommended to develop interactive multimedia-based materials to further enhance student engagement.

**Keywords:** *Adobe Illustrator, Visual Communication Design, Kahoot, Teaching Internship, Project Based Learning*

## Pendahuluan

Dengan hadirnya internet, komunikasi seluler, dan *big data*, dunia sudah memasuki era digital yang sangat berkembang. (Gawer, 2022). Pengaruh globalisasi, peningkatan permintaan akan konten kreatif, dan kemajuan teknologi membuat pendidikan Desain Komunikasi Visual (DKV) berkembang dengan pesat. Di era yang sangat kompetitif, industri DKV harus terus bereksperimen secara cermat memanfaatkan teknologi yang ada agar tetap relevan di tengah industri yang berkembang dengan cepat ini. Tingginya kebutuhan akan desain membuat program ini semakin relevan dengan kebutuhan pasar kerja. Oleh karena itu, jurusan ini menjadi perhatian utama banyak institusi

pendidikan (Zahra, 2022). Pendidikan DKV tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada pemikiran kreativitas dan adaptasi terhadap perubahan teknologi serta tren yang terus berkembang (Saputri, 2024). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki kurikulum yang memadai dalam memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai kejuruan yang dipilih oleh siswa. SMK berperan penting dalam membantu siswa dalam mendapatkan pekerjaan (Santika et al., 2023).

SMK Multistudi High School Batam menjadi salah satu institusi pendidikan yang menyediakan program DKV. SMK Multistudi High School (MHS) dibangun pada tahun 2007. Sekolah ini berada di Jalan Kuda Laut, Sungai Jodoh, Kecamatan Batu Ampar, Kota Batam, Kepulauan Riau. Sekolah ini memiliki visi untuk menjadi sebuah sekolah yang unggul di era *digital*. Visi ini diwujudkan dengan membina karakter siswa sesuai Profil Pelajar Pancasila dan membekali murid dengan tiga dimensi utama : *Hi-Tech, Personality*, dan *Global Mind*. Sekolah MHS menyediakan berbagai kompetensi jurusan seperti, Akuntansi, Desain Komunikasi Visual, Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim, Seni Pertunjukan, serta Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi. Berbagai jurusan ini tersedia sesuai dengan minat dan bakat siswa.

Jurusan ini mengajarkan siswa untuk mengkomunikasikan ide dan pesan melalui media visual. Pengajaran dilakukan dengan menggabungkan teori dan praktik. Namun, sebagian besar pembelajaran berfokus pada keterampilan praktik guna mendukung kesiapan siswa dalam industri kreatif yang terus berkembang. Melalui jurusan ini siswa dilatih untuk berpikir kreatif dan inovatif. Namun, sayangnya sekolah MHS

menghadapi permasalahan yaitu kurangnya tenaga pendidik dalam jurusan ini. SMK Multistudi High School bekerja sama dengan Universitas Internasional Batam dalam menyediakan kesempatan bagi mahasiswa untuk melaksanakan kerja praktik sebagai guru asistensi. Tujuan dari kerja praktik ini adalah untuk menerapkan wawasan dan keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam proses belajar-mengajar, memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Kerja Praktik, serta memperoleh pengalaman langsung dalam dunia kerja.

## Masalah

Desain grafis merupakan salah satu keterampilan yang penting di era digital ini. Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK mencakup berbagai mata pelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan tersebut. Salah satu mata pelajaran penting yaitu Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK). Dalam DDPK, siswa diajarkan untuk menguasai dasar fotografi, *videografi*, desain grafis, animasi, serta keahlian lainnya yang berkaitan dengan DKV (Said, 2023).

Namun permasalahan yang dihadapi SMK Multistudi High School dapat menjadi hambatan dalam mewujudkan proses pembelajaran yang optimal. Permasalahan tersebut adalah kurangnya tenaga pendidik,

khususnya dalam bidang DKV. Tidak jarang satu guru harus mengajar beberapa kelas dan mata pelajaran sekaligus. Hal ini dapat menurunkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka pemahaman siswa akan materi DKV menjadi semakin minim.

Kurangnya pemahaman terhadap prinsip-prinsip desain visual, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak, dapat menjadi tantangan serius bagi siswa dalam menghasilkan karya desain yang komunikatif dan profesional (Harahap et al., 2025; Lubis et al., 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan dukungan sumber daya manusia tambahan agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal.

Dalam menyelesaikan masalah ini, sekolah MHS menjalin kerja sama dengan Universitas Internasional Batam (UIB) melalui program Kampus Merdeka dimana mahasiswa dapat melaksanakan magang sebagai guru asistensi. Program ini bertujuan untuk meringankan pekerjaan guru tetap dan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilannya dalam dunia kerja. Program ini menjadi wadah untuk mengasah *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa yang relevan dengan dunia

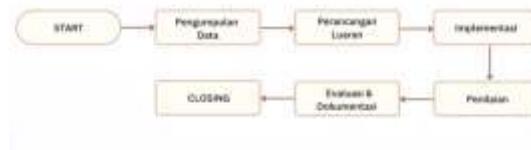
kerja (Dalimunthe & Syahbudi, 2023). Program ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Melihat permasalahan tersebut, penulis termotivasi untuk mengajar bidang desain komunikasi visual di SMK Multistudi High School Batam. Penulis berharap proses belajar yang dilaksanakan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan serta memperkaya pemahaman siswa secara mendalam. Program asistensi ini menjadi penting dan berbeda dari kegiatan pembelajaran pada umumnya karena tidak hanya menekankan teori, tetapi juga mengutamakan praktik langsung berbasis proyek yang relevan dengan industri kreatif. Melalui program ini siswa tidak hanya memahami konsep desain, melainkan juga mampu mengaplikasikannya dalam karya nyata yang komunikatif dan profesional. Selain itu, keterlibatan mahasiswa magang sebagai asisten pengajar menjadikan proses belajar lebih segar sekaligus membantu mengatasi keterbatasan tenaga pendidik di sekolah.

## Metode

Kegiatan magang berlangsung di SMK Multistudi High School, Jalan Kuda Laut, Sungai Jodoh, Kecamatan Batu Ampar,

Kota Batam, Kepulauan Riau. Mata pelajaran yang diajarkan adalah Fotografi Dasar, Komposisi Tipografi, Komputer Grafis untuk siswa/i kelas 10 DKV dan Desain Brief untuk siswa/i kelas 11 DKV. Dalam melaksanakan magang, penulis melakukan beberapa tahapan penting, seperti pengumpulan data, perancangan luaran, implementasi, dan evaluasi. Tahapan-tahapan ini guna memastikan kegiatan kerja praktik dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan. Metode dalam pelaksanaan kerja praktik adalah sebagai berikut.



**Gambar 1. Bagan Alur Pelaksanaan**

sumber : penulis

Tahap awal dimulai dengan tahap pengumpulan data. Pada tahap ini dilakukan observasi langsung di SMK Multistudi High School sebagai perkenalan terhadap staf sekolah, fasilitas, dan lingkungan sekolah. Selain observasi, wawancara juga dilaksanakan kepada wakil kurikulum, kepala jurusan DKV, dan guru DKV mencakup standar kurikulum sekolah dan materi-materi ajar yang diperlukan. Data yang diperoleh digunakan

sebagai panduan dalam merancang materi ajar.

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan luaran. Luaran dari kerja praktik ini berupa materi ajar dan dokumentasi hasil proyek yang telah dilaksanakan oleh siswa kelas 10 dan 11 jurusan DKV di SMK Multistudi High School Batam. Materi disusun berdasarkan kurikulum dan capaian pembelajaran yang disediakan oleh wakil kurikulum serta kepala jurusan DKV. Materi disusun dalam bentuk *PowerPoint* (PPT) agar ringkas, mudah dipahami, dan terstruktur. Pada bab tertentu, seperti komputer grafis, penulis membuat *video* pengajaran praktik untuk memudahkan siswa untuk mengulangi materi dirumah. Materi ajar yang telah disajikan kemudian dievaluasi oleh pihak sekolah.

Setelah melewati proses revisi, maka dilanjutkan dengan tahap implementasi dimana materi siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran bersama murid. Pemaparan materi dilakukan dengan presentasi. Dalam setiap akhir pembelajaran, penulis akan mengadakan sesi *review* dan kuis kepada murid untuk memastikan murid-murid paham akan materi yang telah disampaikan. Setelah memahami materi secara teoritis, maka siswa/i akan dibimbing untuk melakukan kegiatan praktik. Pendekatan pembelajaran

jugalah berfokus pada *project-based learning*, dimana siswa diminta untuk mengerjakan proyek yang telah mencakup capaian pembelajaran atau kompetensi inti dan dasar (KIKD) dari setiap bab.

Siswa/i diwajibkan untuk melakukan presentasi akan proyek yang mereka kerjakan. Hal ini dilakukan agar memastikan bahwa siswa/i memahami proses kerja dan konsep materi secara menyeluruh.

Tahap selanjutnya adalah tahap penilaian. Pada tahap ini, penulis melakukan penilaian terhadap hasil proyek dan ujian akhir semester siswa. Penilaian dilakukan berdasarkan rubrik yang mengacu pada capaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Nilai yang diperoleh menjadi indikator keberhasilan siswa dalam memahami materi dan dasar evaluasi efektivitas materi ajar yang telah diberikan. Setelah melakukan penilaian, maka hasil tersebut dilaporkan kepada pihak sekolah. Kemudian nilai-nilai tersebut akan disusun oleh wali kelas ke dalam rapor siswa.

Berikut adalah jadwal pelaksanaan dan anggaran selama periode magang. Penulis mulai melaksanakan kegiatan kerja praktik dari tanggal 07 Oktober 2024 – 28 Februari 2025. Kegiatan mengajar dilaksanakan sebanyak 3 kali seminggu, yaitu itu pada hari Senin, Selasa, dan Rabu.

Minggu	October				November				December				January				February			
	W1	W2	W3	W4	M1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	M1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4
Tahap Persiapan																				
Orientasi dan New Normal																				
Tahap Pengembangan Materi dan Implementasi Mengajar Semester 1																				
Implementasi Mengajar Semester 2																				
Penilaian Kesi UAS SEM 1																				
Penyelesaian Laporan dan Artikel																				
1. Penyelesaian Laporan dan Artikel																				

**Gambar 2. Jadwal Pelaksanaan Magang di SMK Multistudi High School Batam**

sumber : penulis

Total biaya yang dianggarkan berjumlah Rp5.000.000, yang berasal dari dana hibah PkM.

No	Kategori	Deskripsi	Kuantitas	Unit	Satuan	Jumlah
1	Biaya	Peralatan	1	Paket	Rp 2.300.000	Rp 2.300.000
2	Belanja Bahan	Paket Internet	1	Paket	Rp 700.000	Rp 700.000
3	Barang Non-Operasional	Sewa Laptop	1	Unit	Rp 2.000.000	Rp 2.000.000
<b>TOTAL ANGGARAN</b>						<b>Rp 5.000.000</b>

**Tabel 1. Anggaran Biaya Kerja Praktik**

sumber : penulis

Tahapan terakhir adalah evaluasi dan dokumentasi. Pada tahap ini, penulis melakukan evaluasi kepada pihak sekolah akan kegiatan magang yang telah dilakukan penulis selama 5 bulan. Setelah melakukan evaluasi, diadakan sesi dokumentasi.

## Pembahasan

Fokus utama dari kegiatan kerja praktik ini adalah penyusunan dan implementasi materi ajar berbasis kurikulum yang berlaku di SMK, khususnya pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Model yang digunakan adalah pendekatan

pembelajaran berbasis proyek dengan penekanan pada penerapan langsung keterampilan desain melalui praktik di kelas. Sebelum mengimplementasikan proses belajar mengajar kepada murid, penulis melakukan perancangan materi ajar yang dievaluasi terlebih dahulu oleh pihak sekolah. Setelah melalui proses evaluasi, maka materi ajar dapat diimplementasikan kepada murid-murid.

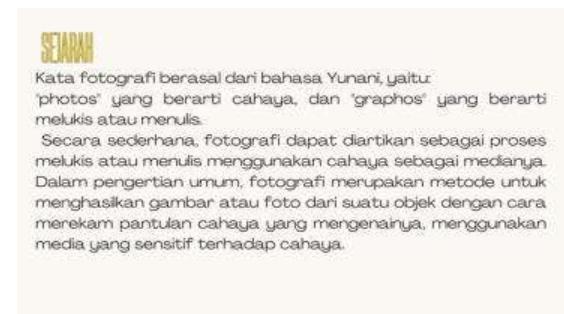
Materi yang disusun berupa presentasi (PowerPoint) untuk membantu siswa memahami konsep dasar hingga praktik teknis dalam bidang DKV. Setelah presentasi, penulis memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Kuis ini dapat berbentuk lisan atau menggunakan media seperti *Kahoot. Platform* ini digunakan agar pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Dalam setiap bab siswa akan diberikan tugas proyek. Proyek ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran di setiap materi, sehingga siswa tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu menerapkannya secara nyata.



**Gambar 3. Kuis Menggunakan Kahoot**

sumber: Dokumentasi Penulis

Salah satu materi yang diajarkan adalah Fotografi Dasar. Pembelajaran dilakukan dengan pemaparan teori dan dilanjutkan dengan kegiatan praktik. Materi dalam bab ini terdiri dari beberapa sub bab, seperti sejarah fotografi, perkenalan tentang jenis kamera, segitiga *exposure*, komposisi dalam fotografi, pencahayaan, angle *fotografi* dan jenis fotografi. Penulis menyediakan materi *powerpoint* terpisah untuk setiap sub-bab supaya agar tidak terasa memberatkan siswa. Setelah seluruh materi telah dipaparkan, murid diberikan proyek yaitu membuat sebuah foto produk. Dalam proyek ini, siswa akan mempresentasikan hasil karyanya dengan menjelaskan komposisi, pencahayaan, sudut pengambilan gambar, serta proses editing yang dilakukan. Berikut materi yang dipaparkan selama proses belajar mengajar.



**Gambar 4. Materi Fotografi Dasar**

sumber: Dokumentasi Penulis

Slide ini menjelaskan mengenai definisi dan sejarah dari fotografi.



**Gambar 5. Materi Segitiga Exposure**

sumber: Dokumentasi Penulis

Materi pada slide ini menjelaskan mengenai segitiga exposure, yaitu *ISO*, *Shutterspeed*, dan *Aperture*. Materi ini penting karena merupakan konsep dasar dalam fotografi. Memahami materi ini dapat membantu siswa dalam mengontrol pencahayaan, kejernihan gambar, dan menghasilkan gambar yang optimal dalam berbagai kondisi.



**Gambar 6.** Materi Pencahayaan  
sumber: Dokumentasi Penulis

Materi di *slide* ini menjelaskan mengenai *three point lighting* dalam fotografi.



**Gambar 7.** Materi Pencahayaan  
sumber: Dokumentasi Penulis

Materi di *slide* ini menjelaskan mengenai komposisi dalam fotografi, seperti *rule of third*, *golden triangle*, *symmetry*, dan lainnya.



**Gambar 8.** Jenis Fotografi  
sumber: Dokumentasi Penulis

Materi pada *slide* ini menjelaskan mengenai jenis-jenis fotografi, seperti human interest, street photography, portrait, dan lainnya.



**Gambar 8.** Materi Teknik Pengambilan Gambar  
sumber: Dokumentasi Penulis

Materi pada *slide* ini menjelaskan mengenai beberapa teknik pengambilan gambar dalam fotografi, baik berdasarkan ukuran gambar maupun *angle* gambar.

Materi selanjutnya adalah Komposisi Tipografi. Bab ini memiliki beberapa subbab seperti sejarah tipografi, jenis tipografi, elemen tipografi, anatomi huruf, dan prinsip tipografi.

**Tipografi** adalah seni dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan distribusi pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, untuk kenyamanan membaca maksimal.

Tujuan tipografi untuk (1) Meningkatkan dan mengoptimalkan nilai baca; (2) Menciptakan hubungan yang kontekstual; (3) Memberikan informasi yang berarti dan menunjukkan hierarki; (4) Meningkatkan kesadaran & menunjukkan keberadaan; serta (5) Mengkomunikasikan emosi.

Tipografi harus diseleksi dan digunakan dengan sepantasnya. Oleh karena itu, Tipografi merupakan tool serba guna untuk menyampaikan informasi.



**Gambar 10.** Materi Tipografi  
sumber: Dokumentasi Penulis

Materi pada slide ini menjelaskan mengenai definisi dan sejarah dari tipografi.



**Gambar 11.** Jenis Tipografi  
sumber: Dokumentasi Penulis

Materi pada slide ini menjelaskan mengenai beberapa jenis-jenis tipografi, seperti serif, sans serif, decorative, dan lainnya.



**Gambar 12.** Anatomi Huruf  
sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam slide ini menjelaskan mengenai anatomi huruf, seperti *baseline*, *meanline*, *capheight*, *ascender*, *descender*, *stem*, *bowl*, *serifs*, *counter*, *leg*, *shoulder*, *crossbar*, *terminal*, *aperture*, dan *spine*.



**Gambar 13.** Elemen Tipografi  
sumber: Dokumentasi Penulis

Materi elemen tipografi seperti kerning, tracking, leading, dan hierarki.



**Gambar 14.** Prinsip Tipografi  
sumber: Dokumentasi Penulis

Materi ini menjelaskan prinsip tipografi yang meliputi *legibility*, *readability*, *clarity*, dan *visibility*. Setelah pemaparan materi, siswa-siswa diberikan tugas berupa proyek. Proyek tersebut mewajibkan murid untuk membuat poster dengan memperhatikan jenis tipografi, hierarki, dan desain yang sesuai dengan prinsip tipografi.

Sementara itu, materi Komputer Grafis penulis lebih menekankan pada pembelajaran praktik. Hal ini dikarenakan salah satu capaian pembelajaran pada bab ini adalah untuk siswa dapat mengoperasikan perangkat lunak dalam mendesain. Setelah pemaparan materi teori, penulis banyak mengajar dengan metode demonstrasi langsung. Penulis mempraktikkan dasar mendesain menggunakan *Adobe Illustrator*. Penulis juga membuat sebuah *video* dalam membuat *dieline* kemasan karena materinya cukup rumit. *Video* ini bertujuan agar siswa bisa mengulang kembali di rumah. Proyek untuk materi bab komputer grafis adalah murid harus buat kemasan cereal mini. Tugas ini menguji sejauh mana murid dapat mengoperasikan perangkat lunak desain *Adobe Illustrator* dalam membuat *dieline* kemasan, mendesain kemasan, mengetahui perbedaan RGB dan CMYK, serta penggunaan elemen bitmap dan vektor dalam proses desain.



**Gambar 15.** Materi Komputer Grafis  
sumber: Dokumentasi Penulis

*Slide* ini menjelaskan definisi dari komputer grafis.



**Gambar 16.** Bitmap dan Vektor  
*Slide* ini menjelaskan definisi dari komputer grafis. Dalam *slide* ini terdapat materi mengenai pengertian dan perbedaan antara *bitmap* dan *vektor*.



**Gambar 17.** Materi CMYK dan RGB  
sumber: Dokumentasi Penulis  
Materi ini menjelaskan perbedaan penggunaan CMYK dan RGB dalam desain grafis.





**Gambar 18.** Area Kerja Adobe Illustrator  
sumber: Dokumentasi Penulis

Materi ini menjelaskan area kerja dan fitur-fitur dalam *Adobe Illustrator*, seperti *tool box*, *menu bar*, *layers*, *properties*, *path*, *point*, dan *artboard*.



**Gambar 19 .** Tutorial Dieline Kemasan  
sumber: Dokumentasi Penulis



**Gambar 20.** Pengajaran Praktik Kemasan  
sumber: Dokumentasi Penulis

Video ini merupakan tutorial dalam membuat *dieline* kemasan yang mengintegrasikan berbagai macam fitur *Adobe Illustrator*.

Materi Desain *Brief* adalah materi untuk kelas XI. Materi Desain *Brief* dirancang agar siswa-siswi dapat menghasilkan karya desain yang sesuai dengan desain *brief*. Proyek desain *brief* dimana siswa harus membuat desain yang sesuai dengan desain *brief* yang telah diberikan. Oleh karena itu, penulis banyak menggunakan waktu dalam membimbing siswa untuk menyelesaikan proyek mereka. Tugas ini diberikan untuk menguji kemampuan siswa dalam mendesain sesuai dengan kebutuhan klien.



**Gambar 21.** Materi Desain Brief  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Slide ini menjelaskan definisi dan tujuan dari desain *brief*.



**Gambar 22. Komponen-Komponen Desain Brief**

Sumber: Dokumentasi Penulis

Materi ini berisi komponen-komponen dalam desain brief seperti latar belakang proyek, tujuan yang ingin dicapai, ruang lingkup pekerjaan, tenggat waktu penyelesaian pekerjaan, dan lainnya.

Setelah masa pembelajaran selesai, dilakukan penilaian terhadap murid melalui ujian akhir sekolah dan proyek yang telah mereka kerjakan. Hasil yang diperoleh cukup memuaskan, dengan mayoritas siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Selain itu, hal ini juga dapat dibuktikan dari murid-murid yang mampu menyelesaikan proyek dengan baik. Proyek - proyek tersebut menjadi bukti peningkatan keterampilan teknik siswa dalam menguasai software desain, komposisi visual, serta kemampuan dalam

berpikir kreatif. Kumpulan karya yang telah dihasilkan dapat menjadi portfolio yang berharga saat melamar kerja atau melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.





**Gambar 23.** Proyek Akhir 10 dan 11 DKV  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Selain memberikan dampak langsung berupa peningkatan keterampilan teknis dan pemahaman siswa terhadap materi DKV, program kerja praktik ini juga berpotensi memberikan dampak jangka panjang. Salah satunya adalah meningkatnya minat siswa terhadap bidang Desain Komunikasi Visual. Melalui pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis proyek, siswa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi dunia desain secara mandiri di luar kelas.

Di sisi lain, bahan ajar yang disusun selama program magang mendapat respon positif dari pihak sekolah. Materi dinilai sesuai dengan kurikulum standar sekolah. Oleh

karena itu, bahan ajar berpotensi untuk digunakan kembali oleh tenaga pendidik DKV di SMK Multistudi High School Batam.

Kesuksesan tersebut menunjukkan bahwa ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dapat diterapkan secara efektif dalam dunia nyata. Melalui program magang ini, penulis tidak hanya mampu memberikan kontribusi nyata sesuai dengan bidang keahlian, tetapi juga berkesempatan untuk menyalurkan ide dan pengetahuan kepada siswa/i. Selain berdampak positif bagi lingkungan belajar, kegiatan ini juga menjadi sarana pengembangan diri yang penting bagi penulis dalam mengasah keterampilan praktis, komunikasi, serta kesiapan menghadapi dunia kerja di masa depan.

Meskipun secara umum kegiatan berjalan dengan baik, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan kerja praktik. Salah satu kendala yang sering terjadi adalah proyektor kelas yang mengalami gangguan teknis, sehingga menghambat proses pemaparan materi. Oleh karena itu, penulis dituntut untuk mampu beradaptasi dan mencari solusi alternatif agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif. Setelah melaksanakan kegiatan magang selama 5 bulan, program ini ditutup dengan evaluasi dan dokumentasi dengan pihak sekolah.



**Gambar 24. Dokumentasi Bersama Wakil Kurikulum**

Sumber: Dokumentasi Penulis

### Kesimpulan dan Saran

Kegiatan kerja praktik yang dilaksanakan di SMK Multistudi High School berhasil mencapai target yang ditetapkan. Materi ajar disusun dan diimplementasikan secara efektif. Tingkat ketercapaian target juga tercermin dari hasil evaluasi siswa/i melalui penilaian ujian dan proyek. Secara umum, mayoritas siswa memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa materi ajar dapat dipahami dengan baik dan metode pembelajaran yang digunakan cukup tepat sasaran. Selain itu, penulis mendapatkan pengalaman kerja yang berharga dalam mengembangkan keterampilan praktis yang bermanfaat untuk karir di masa depan.

Saran untuk pelaksanaan kerja praktik kedepannya adalah untuk mengemas materi ajar dalam bentuk multimedia interaktif seperti animasi atau video pembelajaran.

Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa/i Desain Komunikasi Visual. Selain itu, disarankan untuk mengintegrasikan workshop dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan unsur permainan edukatif yang masih relevan dengan materi pembelajaran. Pendekatan ini dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dalam kelas.

### Daftar Pustaka

Dalimunthe, E. S., K., K., & Syahbudi, M. (2023). Pengaruh kontribusi program magang dan soft skills terhadap kemampuan bersaing di dunia kerja (Studi kasus lulusan Ekonomi Islam FEBI UIN Sumatera Utara). *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 3(1), 105–120.

<https://doi.org/10.56832/mudabbir.v3i1.274>

Gawer, A. (2021). Digital platforms and ecosystems: Remarks on the dominant organizational forms of the Digital age. *Innovation*, 24(1), 110–124.

<https://doi.org/10.1080/14479338.2021.1965888>

Harahap, F., Verina, W., Nasution, N. S., Sariangsah, H., Saragih, N. E., & Adawiyah, R. (2025). Pelatihan CANVA Untuk Siswa SMK sebagai media Pembuatan poster Edukatif. *ABDIMAS*

IPTEK, 5(1), 38–45.  
<https://doi.org/10.53513/abdi.v5i1.10577>

Lubis, H. R., Halim, B., Yulius, Y., Salsabila, F., & Tiana, M. (2025). Pelatihan Basic Typography Digital Menggunakan software adobe illustrator Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 5(1), 264–275.  
<https://doi.org/10.70609/icom.v5i1.6353>

Ramadhan, S. T. (2023). Magang guru tamu DKV mata pelajaran dasar-dasar program keahlian SMK Multistudi High School. *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 5(1).

<https://doi.org/10.37253/nacospro.v5i1.8019>

Santika, A., Simanjuntak, E. R., Amalia, R., & Kurniasari, S. R. (2023). Peran pendidikan sekolah menengah kejuruan dalam memposisikan lulusan siswanya mencari pekerjaan. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 84–94.

<https://doi.org/10.31764/paedagoria.v14i1.12626>

Saputri, E. (2024). Transformasi digital dalam pendidikan Desain Komunikasi Visual untuk komunitas. *Arunika*, 1(1), 8–17.

Zahra, M. F. (2022). Peran profesi desain komunikasi visual pada dunia industri kreatif di era pasca pandemi. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 87–93.  
<https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v4i2.364>