

Magang Guru Tamu DKV Mata Pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian SMK Multistudi High School

Said Teguh Putra Ramadhan

Universitas Internasional Batam

e-mail: 2031182.said@uib.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis pengalaman magang sebagai guru tamu jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Multistudi High School. Magang guru tamu merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada praktisi profesional untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka dengan mahasiswa. Selain itu, kegiatan magang guru tamu juga memberikan manfaat bagi penulis untuk dapat memperluas jaringan profesional mereka dan mendapatkan perspektif baru tentang perkembangan terkini dalam dunia mengajar. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu bahwa kegiatan magang guru tamu jurusan DKV di SMK Multistudi High School memiliki nilai yang signifikan dalam memperkaya pengalaman belajar penulis dan meningkatkan kompetensi *soft skill* maupun *hard skill*. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan evaluasi lebih lanjut terhadap pengaruh jangka panjang dari kegiatan magang guru tamu ini serta menggali lebih dalam aspek-aspek spesifik yang memberikan manfaat yang paling signifikan kepada siswa dan guru di SMK Multistudi High School.

Abstract

This study aims to explain and analyze the internship experience as a guest teacher majoring in Visual Communication Design (DKV) at Multistudi High School Vocational High School. Visiting teacher internships are activities that provide opportunities for professional practitioners to share their knowledge and experiences with students. In addition, visiting teacher internships also provide benefits for writers to be able to broaden their professional network and gain new perspectives on the latest developments in the world of teaching. This research concludes that the internship activities for guest teachers majoring in DKV at Multistudi High School Vocational Schools have significant value in enriching the writer's learning experience and increasing soft skill and hard skill competence. Recommendations for further research are to further evaluate the long-term effects of this guest teacher internship and to dig deeper into the specific aspects that provide the most significant benefits to students and teachers at SMK Multistudi High School.

Keywords: *Apprenticeship, DKV, Competence, Soft Skills, Hard Skills*

Pendahuluan

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah keterampilan dalam mengolah informasi dalam bentuk elemen visual atau rupa. Bidang desain grafis ini sendiri sudah sangat berkembang di Indonesia. Hal ini terbukti dari munculnya jurusan DKV, baik di pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK) maupun universitas-universitas yang ada di Indonesia.

Bidang DKV ini memiliki cakupan yang cukup luas dan memiliki hubungan dengan bidang lainnya seperti Teknologi Informasi, Ekonomi, Pendidikan, Sosial, bahkan Keagamaan (Zikrillah et al., 2022).

SMK Multistudi High School adalah sekolah kejuruan atau vokasi yang telah berdiri sejak tahun 2007. SMK Multistudi High School beralamat di Jalan Kuda

Laut, Sungai Jodoh, Kecamatan Batu Ampar, Kota Batam, Kepulauan Riau. Sekolah ini sendiri mempunyai visi yaitu menjadi sekolah yang unggul di era digitalisasi, berkepribadian sesuai Profil Pelajar Pancasila dan berwawasan global (*Hi Tech, Personality, Global Mind*). SMK Multistudi High School memiliki 5 jurusan kejuruan, diantaranya yaitu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknologi Komputer dan Jaringan (TKJ), Akuntansi, Desain Komunikasi Visual/Multimedia (DKV), dan Seni. Namun, dengan jurusan yang cukup banyak, kebutuhan akan tenaga pengajar masih belum terpenuhi secara maksimal. Hal ini ditandai dengan adanya beberapa kelas yang harus dirangkap oleh 1 guru saja.

Jurusan DKV adalah kependekan dari Desain Komunikasi Visual. DKV adalah salah satu jurusan yang berfokus pada desain grafis, ilustrasi, animasi, fotografi, dan media interaktif. Mengambil jurusan DKV memungkinkan siswa-siswi untuk mempelajari dan mengembangkan keterampilan dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif dan menarik. Siswa-siswi akan belajar tentang prinsip-prinsip desain, teknik komunikasi visual, penggunaan media dan perangkat lunak desain, serta pemahaman tentang pasar dan audiens target. Lulusan jurusan DKV memiliki peluang karir yang luas. Mereka dapat bekerja di bidang periklanan, perusahaan desain, media massa, industri kreatif, perusahaan teknologi, atau memilih untuk menjadi desainer independen. Beberapa posisi pekerjaan yang mungkin terbuka untuk lulusan DKV termasuk *desainer grafis, ilustrator, animator, fotografer, art director, desainer web*, dan desainer interaksi.

Jurusan DKV merupakan jurusan yang masih baru di SMK Multistudi High School. Meskipun baru, namun jurusan ini memiliki banyak sekali peminat di kalangan siswa pendaftar. Dengan peminat yang cukup banyak, namun sekolah ini masih kekurangan tenaga pengajar untuk

mata pelajaran jurusan khusus. Dengan adanya permasalahan tersebut, SMK MHS memanfaatkan hubungan kerja sama dengan Universitas Internasional Batam untuk mengirimkan mahasiswa sebagai guru magang untuk membantu proses belajar mengajar dikelas (Herawati, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan kerja praktek di SMK Multistudi High School Batam. Selain untuk mengisi kekurangan tenaga pendidikan yang ada disekolah, penulis ingin mengembangkan ilmu pengetahuan dan melatih kemampuan berpikir kritis, *public speaking*, kreatifitas, dan kemampuan memecahkan masalah (Ramdhani & Adawiyah, 2023).

Tujuan dari dilaksanakannya kerja praktek ini adalah diantaranya sebagai berikut: 1.) Untuk mempraktekkan ilmu yang diperoleh untuk mendidik siswa dalam proses belajar-mengajar. 2.) Untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktek. 3.) Untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja nyata

Masalah

Seiring perkembangan zaman yang semakin canggih, kebutuhan akan seorang desain grafis, animator, produksi grafika, dan berbagai bidang keahlian lainnya akan semakin besar. Hal ini kemudian perlu didukung dengan adanya pengadaan program kejuruan DKV dalam Pendidikan Menengah Kejuruan (PMK) dan universitas sebagai kejuruan yang memiliki kompetensi keahlian yang berkaitan dengan bidang tersebut.

SMK Multistudi High School memiliki berbagai macam kejuruan dalam pembelajarannya, salah satunya adalah Desain Komunikasi Visual (DKV). Pada jurusan Desain Komunikasi Visual terdapat mata pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian (DDPK). Dalam mata pelajaran ini siswa diharapkan dapat mengerti dasar-dasar dalam fotografi, videografi, desain grafis, animasi, dan juga kompetensi lainnya yang berkaitan dengan bidang

DKV.

Dalam hal ini, SMK Multistudi High School mengalami kekurangan tenaga pendidik khususnya pada kejuruan Desain Komunikasi Visual (DKV) (Teguh, 2019). Berkat hubungan kerja sama yang baik dengan Universitas Internasional Batam, penulis dikirim untuk menjalani program Kerja Praktek (KP) sebagai magang guru tamu di SMK Multistudi High School Batam selama 3 bulan.

Metode

Pelaksanaan Kerja Praktek (KP) magang guru tamu dilaksanakan di SMK Multistudi High School Batam yang berlokasi di Gedong Gapuro JL. Kuda Laut Kav. 121 Batu Ampar Batam 2945. Pelaksanaan dimulai pada 15 September 2022 – 9 Januari 2023. Sasaran pada kegiatan Kerja Praktek (KP) magang guru tamu DKV ini adalah siswa/i kelas 11 DKV. Metode yang dilakukan pada kegiatan ini terbagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Pengumpulan Data, yang meliputi :
 - Melakukan observasi ke SMK Multistudi High School.
 - Melakukan wawancara dengan bagian kurikulum dan kepala jurusan.
2. Tahap Perancangan Luaran, yang meliputi:
 - Melakukan pengembangan materi berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan mitra.
 - Melakukan koordinasi bersama dosen pembimbing dalam menyusun materi ajar.
 - Pengembangan materi ajar dalam bentuk file presentasi pada Ms. Powerpoint.
3. Tahap Pelaksanaan, yang dilakukan sebagai berikut:
 - Melakukan proses belajar mengajar dengan siswa/i kelas 11 DKV.

- Materi ajar yang sudah dirancang, kemudian digunakan sebagai pemaparan materi selama pembelajaran.
- Melakukan penilaian terhadap hasil ujian siswa yang didapat dari hasil Ujian Semester.

4. Jadwal Pelaksanaan dan Anggaran, sebagai berikut:
 - Jadwal pelaksanaan kegiatan dilaksanakan sejak 15 September 2022 - 09 Januari 2023.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan	2022												2023		
	September			Oktober			November			Desember			Januari		
	3	4	5	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Tahap Persiapan															
→ Observasi dan Wawancara	X	X													
Tahap Pelaksanaan															
→ Tahap Perancangan Materi ajar dan PKBM	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
Tahap Penilaian dan Pelaporan															
→ Penilaian Hasil Ujian dan Evaluasi dengan dosen													X		
Tahap Pelaporan															
→ Penyusunan Laporan dan Artikel													X	X	X
→ Finalisasi Laporan dan Artikel															X

Sumber: Penulis

- Anggaran yang digunakan selama Kerja Praktek (KP) berlangsung, berjumlah Rp. 5.000.000,00,- yang merupakan dana hibah PKM.

Tabel 2. Anggaran Biaya Kerja Praktek(KP)

N	Rancangan Aktivitas	Jenis Anggaran	Volume	Unit	Satuan	Jumlah
1	Observasi, wawancara dan kerja praktek di SMK Multistudi High School Batam	Biaya Transportasi	1	Paket	Rp. 1.500.000	Rp. 1.500.000
2	Belanja Barang Non	Biaya Pengembangan	1	Orang	Rp. 500.000	Rp. 500.000

Sumber: Penulis

5. Tahap Evaluasi dan Dokumentasi
Pada tahapan ini, evaluasi

dilaksanakan bersama mitra membahas kegiatan Kerja Praktek (KP) selama 3 bulan dan kemudian diakhiri dengan dokumentasi.

Pembahasan

A. Perkembangan Pendidikan DKV dan Program Magang bagi Mahasiswa

Berkembangnya teknologi yang ditandai munculnya era komputer dan internet, memberikan dampak yang signifikan terhadap desain grafis. Hingga akhirnya, muncul istilah Desain Komunikasi Visual (DKV) yang awalnya dari desain grafis. Oleh karena itu, seiring perkembangan zaman, untuk memenuhi kebutuhan seorang yang kompeten dalam industri dalam ruang lingkup DKV, maka dibutuhkan seorang pengajar yang juga kompeten untuk menghasilkan generasi kreatif yang kompeten (Iktiari & Purnami, 2019).

Program magang merupakan sarana bagi mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan kompetensi akademik yang telah didapatkan selama menduduki bangku kuliah (Rochmawati et al., 2019). Program magang juga dapat menunjang keterampilan mahasiswa yang didapat dari pengalaman bekerja sesuai profesi yang sebenarnya. Hal ini tentunya akan menjembatani kesenjangan antara teori yang diperoleh di bangku perkuliahan dengan kondisi lapangan yang sebenarnya (Ismail et al., 2018).

Selain mengasah *softskill*, program magang juga dapat mengasah langsung *hardskill* yang dimiliki peserta magang. Hal ini tentu merupakan sebuah nilai *plus* karena mahasiswa akan lebih siap turun ke lapangan kerja dibanding mahasiswa yang tidak memiliki pengalaman magang. Beberapa penelitian juga membuktikan bahwa dengan melakukan kegiatan magang, dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh peserta yang sedang mengikuti program magang (Dinasty & Rianto, 2020).

Melalui magang, mahasiswa dapat

memperoleh pengalaman praktis yang nyata dalam lingkungan kerja atau industri yang sesuai dengan bidang studi mereka. Pengalaman ini memberi mereka wawasan tentang dunia kerja yang sebenarnya, tuntutan pekerjaan, dan keterampilan praktis yang relevan. Magang memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan khusus yang mungkin tidak diajarkan di lingkungan akademik. Ini termasuk keterampilan teknis, komunikasi, kepemimpinan, dan pemecahan masalah, yang sangat berharga dalam mempersiapkan mereka untuk karir di masa depan (Wasih & Tama, 2023).

Selama magang, mahasiswa berkesempatan untuk berinteraksi dengan profesional industri, atasan, dan rekan kerja (Lisdiantini et al., 2022). Hal ini memungkinkan mereka membangun jaringan profesional yang berharga, yang dapat membantu mereka dalam mencari pekerjaan setelah lulus atau mendapatkan dukungan dan *mentorship* dari para profesional berpengalaman.

Bagi banyak mahasiswa, magang dapat membantu mereka menemukan minat dan bakat tertentu dalam bidang pekerjaan tertentu (Tanjung et al., 2023). Ini membantu mengarahkan karir mereka dan memungkinkan mereka untuk mengambil keputusan yang lebih terinformasi tentang jalur karir yang ingin diambil. Pengalaman magang merupakan tambahan yang berharga pada CV mahasiswa. Pengalaman praktis dan keterampilan yang diperoleh selama magang dapat meningkatkan daya tarik mereka bagi perusahaan atau instansi, sehingga meningkatkan peluang mereka untuk berhasil mendapatkan pekerjaan.

Magang memungkinkan mahasiswa untuk melihat bagaimana teori yang dipelajari di kampus diterapkan dalam dunia nyata. Ini membantu mereka memahami koneksi antara pembelajaran akademik dan aplikasi praktisnya. Melalui magang, mahasiswa dapat mengatasi tantangan dan menghadapi situasi nyata di tempat kerja (Noprisson, 2022). Ini membantu meningkatkan rasa percaya diri

dan kemandirian mereka, yang merupakan kualitas penting dalam kehidupan dan karir (Wasih & Tama, 2023).

Magang memberikan mahasiswa perspektif yang lebih dalam tentang industri atau bidang pekerjaan tertentu (Wijaya, 2019). Mereka dapat memahami tren terkini, perubahan, dan tantangan yang dihadapi oleh industri tersebut.

B. Implementasi Magang Guru Tamu DKV SMK Multistudi High School Batam

SMK merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan menciptakan SDM yang memiliki kemampuan, keterampilan, dan keahlian. Sehingga, lulusannya kelak dapat mengembangkan diri dan siap bekerja apabila terjun dalam dunia kerja (Iktiari & Purnami, 2019). SMK Multistudi High School Batam sebagai sekolah menengah kejuruan dalam hal ini ingin memfasilitasi generasi yang kreatif dan inovatif untuk dapat mengembangkan dan menyalurkan kreatifitasnya didalam ilmu pendidikan. Oleh karena itu, kedudukan guru memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan di sekolah (Ismail et al., 2018).

Dalam hal ini, SMK Multistudi High School mengalami kendala dalam pemenuhan tenaga pendidik pada beberapa kejuruan khususnya kejuruan Desain Komunikasi Visual DKV. Dengan adanya kerja sama yang baik antara mitra dan Universitas Internasional Batam, maka kerja sama magang kerja guru tamu adalah salah satu solusi demi pemenuhan tenaga pendidik dalam membantu visi dan misi sekolah untuk menghasilkan generasi yang siap kerja dan kompeten.

Sebelum proses belajar-mengajar dilakukan, terlebih dahulu penulis merancang materi ajar sebagai acuan dan pedoman yang dipakai selama program magang berlangsung. Perancangan ini dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap pihak sekolah khususnya dengan Waka. Kurikulum dan

juga Kepala Kejuruan. Hal ini dilakukan agar materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dalam proses perancangan materi ajar, terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh dosen pembimbing. Hal ini dilakukan agar materi yang disampaikan bisa lebih mudah dimengerti oleh siswa, dan tidak membosankan.

Proses magang guru tamu ini dilaksanakan selama 3 hari dalam seminggu, diantaranya hari Rabu, Kamis, dan Jumat. Kelas yang diajarkan berjumlah 1 kelas, yaitu kelas XI DKV. Selama kegiatan magang dilaksanakan, penulis memberikan materi tentang sinematografi. Materi ini diberikan oleh pihak sekolah untuk diajarkan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh bagian kurikulum sekolah.



Gambar 1. Penulis sedang Menjelaskan Materi Ajar

Sumber: Dokumentasi Penulis

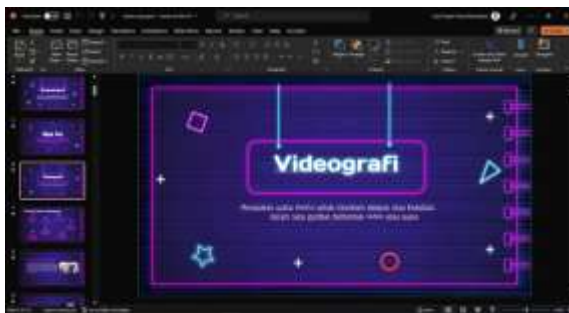
Setelah perancangan selesai, materi yang sudah dibuat dalam bentuk presentasi di Ms. Powerpoint kemudian di implementasikan dalam proses belajar mengajar. Materi ajar yang disampaikan adalah Sinematografi. Berikut materi yang disampaikan dalam materi ajar:





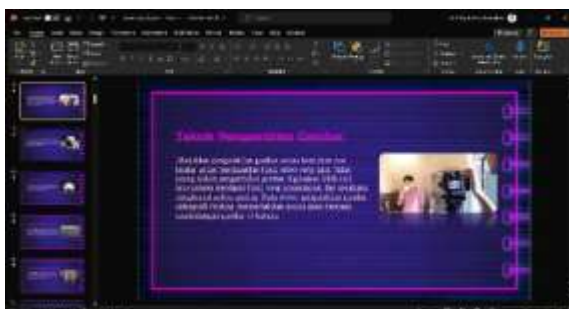
Gambar 2. Materi Sinematografi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Materi sinematografi merupakan materi yang diberikan oleh mitra sebagai materi yang harus disampaikan selama proses Kerja Praktek (KP) berlangsung.



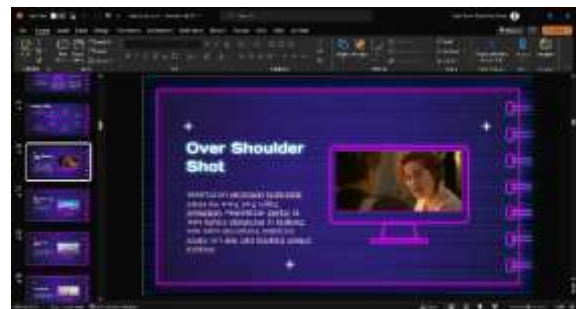
Gambar 3. Materi Videografi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam *slide* ini, berisi definisi dari videografi yang merupakan bagian dari sinematografi.



Gambar 4. Jenis-jenis Videografi
Sumber: Dokumentasi Penulis

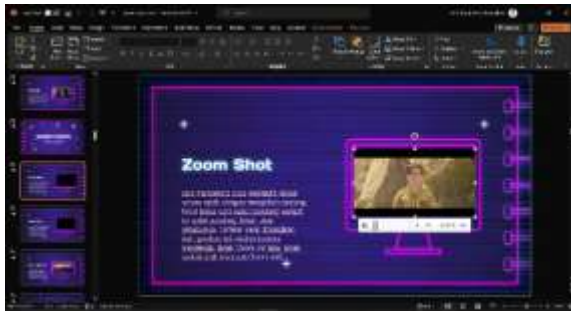
Pada materi ini terdapat definisi dan teknik dasar dalam videografi, seperti teknik pengambilan gambar, teknik zoom, frame, dan lainnya. Dalam bab ini juga dijelaskan jenis-jenis dari videografi.



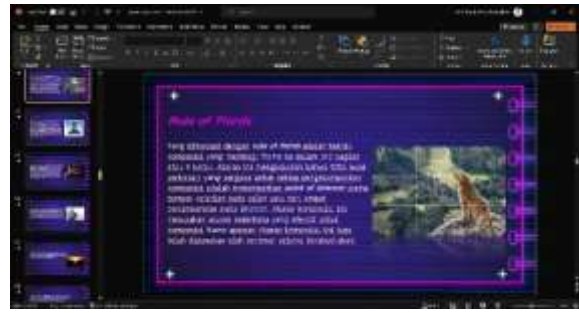
Gambar 5. Angle Kamera
Sumber: Dokumentasi Penulis

Materi ini menjelaskan cara menentukan dan mengambil posisi/angle kamera yang baik dan benar.





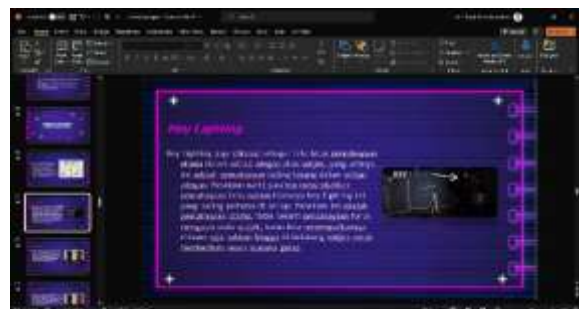
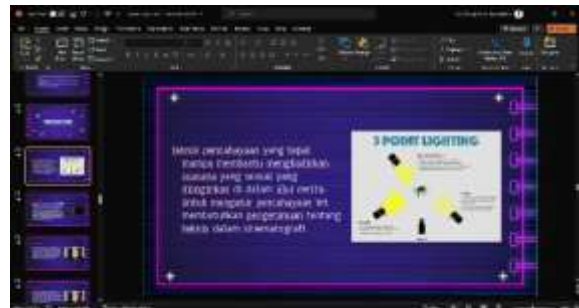
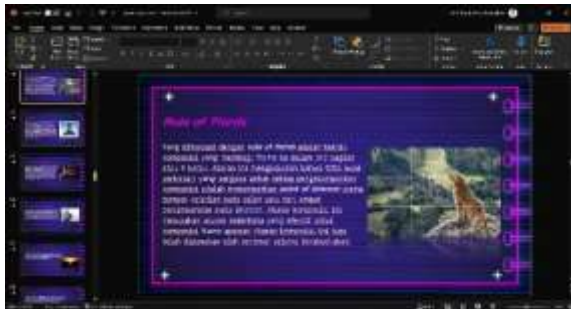
Gambar 6. Camera Movement
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 7. Komposisi Sinematografi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Materi ini menjelaskan teknik pergerakan kamera saat mengambil gambar. Ada berbagai macam teknik camera movement, seperti zoom shot, dolly shot, tracking shot, panning shot, tilt shot dan lainnya.

Pada bagian ini dijelaskan jenis-jenis komposisi dalam sinematografi. Diantaranya adalah rule of third (ROT), noseroom/lookroom, leadroom, leading line dan lainnya.



Gambar 8. Pencahayaan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Pencahayaan dalam sinematografi merupakan poin penting yang harus dipahami. Terdapat 3 jenis pencahayaan dasar, yaitu key light, fill light dan back

light. Adapun pencahayaan lainnya seperti *rays light*, *ambient light*, *soft light*, dan lainnya.



Gambar 9. A-roll dan B-roll
Sumber: Dokumentasi Penulis

Salah satu teknik *editing* dalam sinematografi adalah penggunaan *A-roll* dan *B-roll*. Teknik ini biasanya digunakan dalam jenis video dokumenter. Salah satu tujuan dari penggunaan teknik ini adalah agar video yang ditampilkan tidak membosankan dan lebih informatif, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh penontonnya.



Gambar 10. Adobe Lightroom Mobile
Sumber: Dokumentasi Penulis

Materi ini merupakan materi tambahan untuk menambah skill siswa dalam melakukan *grading* foto menggunakan *smartphone* mereka. *Grading* atau pewarnaan merupakan hal yang penting dalam meningkatkan hasil foto maupun video. Pewarnaan juga berfungsi untuk menciptakan suasana yang diinginkan.



Gambar 11. Peluang Kerja IT di Masa Depan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Materi ini merupakan materi tambahan yang diberikan agar siswa/i mendapatkan pengetahuan tentang dunia kerja dan prospek kerja masa depan di bidang IT.



Gambar 12. Dokumentasi Akhir Kegiatan Magang Guru Tamu
Sumber: Dokumentasi Penulis

Dengan telah terlaksananya Kerja Praktek (KP) magang guru tamu DKV di SMK Multistudi High School, penulis mendapatkan bingkisan dari mitra sebagai tanda terima kasih dan kenang-kenangan. Kemudian, dilanjutkan dengan foto bersama Waka. Humas dan Waka Kesiswaan SMK Multistudi High School Batam.

Simpulan

Kerja Praktek (KP) magang guru tamu DKV SMK Multistudi High School mencapai keberhasilan dari target kegiatan yang sudah dirancang. Siswa/i mendapatkan nilai yang memuaskan, yaitu nilai di atas KKM dari ketentuan yang sudah diatur dalam kurikulum sekolah.

Berdasarkan hasil dari evaluasi pembelajaran, siswa/i dianggap sudah menguasai materi yang diajarkan terbukti dari nilai hasil ujian semester dan juga hasil dari tugas proyek yang dikerjakan secara berkelompok.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang sudah membantu terlaksananya program Kerja Praktek (KP) ini berjalan dengan baik. Harapan untuk program Kerja

Praktek (KP) magang guru tamu DKV selanjutnya agar materi yang disampaikan bisa lebih dikembangkan, variatif, dan juga lebih menarik. Semoga program ini dapat terus berjalan dan memberikan manfaat, baik untuk diri sendiri maupun siswa/i SMK Multistudi High School Batam dalam menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap kerja.

Daftar Pustaka

- Dinasty, D., & Rianto, D. (2020). Analisis Intership Bagi Peningkatan Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*. <https://jurnal.ibik.ac.id/index.php/jimkes/article/view/340>
- Herawati, N. (2021). Manajemen Magang Industri Guru Produktif Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri Kabupaten Cilacap. *Manajemen Pendidikan*, 16(2), 128–135. <https://doi.org/10.23917/jmp.v16i2.14685>
- Iktiari, R., & Purnami, A. S. (2019). Manajemen Praktek Kerja Industri untuk Meningkatkan Keterserapan Lulusan SMK pada Dunia Usaha dan Dunia Industri. *Media Manajemen Pendidikan*, 2(2), 168. <https://doi.org/10.30738/mmp.v2i2.3719>
- Ismail, I., Hasan, H., & Musdalifah, M. (2018). Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Melalui Efektivitas Program Magang Kependidikan. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 124–132. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.48>
- Lisdiantini, N., Azis, A., Syafitri, E. M., & Thousani, H. F. (2022). ANALISIS EFEKTIFITAS PROGRAM MAGANG UNTUK SINKRONISASI LINK AND MATCH PERGURUAN TINGGI DENGAN DUNIA INDUSTRI (Studi Terhadap Program Magang Mahasiswa Program Studi

- Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Madiun). *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 9(2), 22–31. <https://doi.org/10.36987/ecobi.v9i2.2491>
- Noprisson, H. (2022). Perancangan Aplikasi Monitoring Magang Untuk Mendukung Peningkatan Kualitas Pengalaman Bekerja Bagi Mahasiswa Design of Monitoring Application To Support Improving the Quality of Work Experience for Student. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 5(2).
- Ramdhani, M. R., & Adawiyah, R. (2023). Strategi Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Kejuruan (SMK) Islam Swasta pada Era 4 . 0. 2(3), 180–191.
- Rochmawati, U., Timan, A., & Kusumaningrum, D. E. (2019). Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan Keahlian Ganda Guru Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(3), 147–155. <https://doi.org/10.17977/um027v2i32019p147>
- Tanjung, M. H. A. A., Harahap, N. B., Siboro, M. E., & Harahap, M. (2023). Program Magang Keahlian sebagai Sarana Praktik dan Peningkatan Kompetensi Mahasiswa di Bidang Penerbitan. *Indonesian Journal of Community Services*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30659/ijocs.5.1.1-11>
- Teguh, S. (2019). Kebutuhan Guru Peminatan Kejuruan Dan Pemenuhannya Di Smk. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 12(1), 19–34. <https://doi.org/10.24832/jpkp.v12i1.259>
- Wasih, W., & Tama, M. M. L. (2023). Manfaat Mahasiswa Magang Dalam Program MBKM Kerjasama Antar Universitas Bina Darma Palembang Dengan Pemkab Banyuasin. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(1), 536–547.
- Wijaya, N. I. (2019). Efektifitas Program Magang Mahasiswa Bersertifikasi (PMMB) Dalam Mendukung Tujuan Mata Kuliah Kerja Praktik (KP) di Universitas Hang Tuah. *Proceeding Indonesian Carrier Center Network (ICCN) Summit 2019*, 82–89.
- Zikrillah, A., Irfansyah, I., & Haswanto, N. (2022). Pemetaan Pendidikan Bidang Desain Komunikasi Visual Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan. *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, 4(1), 23–32. <https://ejournal.upi.edu/index.php/irama/article/view/29135>
- Pondalos, E.C. & Nugraha, H. (2023). Effective Proofread Strategies. *IALLTEACH (Issues in Applied Linguistics & Language Teaching)* 5(2)
- Elvyra & Zaki, L.B. (2023). Designing Project-Based Narrative Text Using Wattpad
- JACKSON, Jackson; ZAKTI, Leil Badrah. Improving Students Motivation and Engagement Through a Competitive Trivia Game. *Conference on Business, Social Sciences and Technology (CoNeSciNTech)*, [S.l.], v. 3, n. 1, p. 161-175, aug. 2023. ISSN 2808-5485.