



Rancangan Pembelajaran Inovatif Abad 21 Pada Materi Desain Interior dan Eskterior dengan Model Pembelajaran Smk Pada Jurusan Dpib SMK Negeri 1 Adiwerna

Maofur Rojihi ✉,

¹ SMK Negeri 1 Adiwerna

Info Artikel

Dipublikasikan Januari 2022
DOI:

Abstrak

Pembelajaran inovatif di abad 21 berorientasi pada kegiatan untuk melatih keterampilan esensial sesuai framework for 21st century skills, yaitu keterampilan hidup dan karir, keterampilan inovasi dan pembelajaran, dan keterampilan informasi, media, dan TIK. Karakteristik pembelajaran untuk melatih keterampilan esensial tersebut mengarah pada proses pembelajaran yang interaktif, holistik, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga dalam implementasinya pendidik dapat merancang kegiatan dengan memilih metode/model pembelajaran yang dapat mengakomodir keseluruhan karakteristik tersebut secara komprehensif. Model pembelajaran yang berbasis produksi dan pembelajaran di dunia kerja, dukungan mutu pendidikan dan latihan yang berorientasi hubungan sekolah dengan dunia industri dan dunia usaha dalam menerapkan unit produksi di sekolah. Teaching Factory adalah suatu konsep pembelajaran dalam suasana sesungguhnya, sehingga dapat menjembatani kesenjangan kompetensi antara kebutuhan industri dan pengetahuan sekolah. Sinergi antara sekolah dengan industri merupakan elemen kunci sukses utama dalam TEFA, karena akan menjadi sarana penghubung untuk kerja sama antara sekolah dan industri. Praktek Kerja Industri adalah kegiatan pendidikan, pelatihan dan pembelajaran yang dilaksanakan di Dunia Usaha Atau Dunia Industri dalam upaya pendekatan ataupun untuk meningkatkan mutu siswa – siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Kata kunci : *Inovasi Pembelajaran, Teaching factory, Produk, Dudi*

Innovative Character Learning 21st Century in The Material of Student Career Independence with Problem-Based Learning Methods (DPbl) In Smk Negeri 1 Adiwerna Tegal

Innovative learning in the 21st century is activity-oriented to practice essential skills within the framework for 21st century skills, namely life and career skills, innovation and learning skills, and information, media, and ICT skills. Learning characteristics to train these essential skills lead to an interactive, holistic, integrative, scientific, contextual, thematic, effective, collaborative, and student-centered learning process, so that in its implementation educators can design activities by choosing learning methods / models that can accommodate the overall characteristics comprehensively. Production-based learning and learning models in the world of work, educational quality support and training oriented to the school's relationship with the industrial world and the business world in implementing production units in schools. Teaching Factory is a concept of learning in a real atmosphere, so as to bridge the competency gap between industry needs and school knowledge. Synergy between schools and industry is a key element of success in TEFA, as it will be a connecting means for cooperation between schools and industry. Industrial Work Practices is an educational, training and learning activity carried out in the Business World or the Industrial World in an effort to approach or to improve the quality of vocational high school (SMK) students.

Keywords: *Learning Innovation, Teaching factory, Product, Dudi*

✉ Alamat korespondensi:

Jl. Raya Karang Anyar No. 17, Pekauman Kulon, Kec. Dukuhturi
Kabupaten Tegal

Email Penulis:

rojihimaufur@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 dituntut berbasis teknologi untuk menyeimbangkan tuntutan zaman era milenial dengan tujuan, nantinya peserta didik terbiasa dengan kecakapan hidup abad 21. Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa siswa yang hidup pada abad 21 harus menguasai keilmuan, berketerampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, serta bisa berkomunikasi atau berkolaborasi yang efektif, keadaan ini menggambarkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Sehingga membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan kenyataan di lapangan. Untuk SMK yang berkiprah dalam hal produk, maka model pembelajarannya berbasis produk. (Moerwishmadhi, 2009)

Model pembelajaran yang berbasis produksi dan pembelajaran di dunia kerja, dukungan mutu pendidikan dan latihan yang berorientasi hubungan sekolah dengan dunia industri dan dunia usaha dalam menerapkan unit produksi di sekolah. (Dit PSMK, 2015) Landasan lain adalah semakin mahal biaya bahan praktik siswa, peralatan yang harus terpelihara dalam kondisi standar, motivasi untuk meningkatkan kesejahteraan bagi warga sekolah; serta menimbulkan kepercayaan diri dan juga kebanggaan bagi lulusannya. (Isnandar, 2008) Secara umum model pembelajaran *teaching factory* ini bertujuan untuk melatih siswa dalam mencapai ketepatan waktu, kualitas yang dituntut oleh industri, mempersiapkan siswa sesuai dengan kompetensi keahliannya, menanamkan mental kerja dengan beradaptasi secara langsung dengan kondisi dan situasi industri, dan menguasai kemampuan manajerial dan mampu menghasilkan produk jadi yang mempunyai standar mutu industri. Era globalisasi memberikan dampak yang menguntungkan dan merugikan. Dampak yang menguntungkan dirasakan ketika kesempatan kerjasama dengan negara-negara asing terbuka seluas-luasnya. Dampak lain yang merugikan dirasakan ketika ketidakmampuan bersaing dengan negara-negara asing, karena Sumber Daya Manusia (SDM) yang lemah sehingga konsekuensinya akan merugikan bangsa.

MATERI DAN METODE

Pengertian Pembelajaran Inovatif abad 21

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang dirancang untuk generasi abad 21 agar mampu mengikuti arus perkembangan teknologi terbaru. Terutama pada ranah komunikasi yang telah masuk ke sendi kehidupan, maka dari itu siswa diharuskan untuk bisa menguasai empat keterampilan belajar (4C), yakni: *creativity and innovation, critical thinking and problem solving, communication dan collaboration*. Bila ditarik dari manusianya pembelajaran abad 21 bertujuan agar manusia bisa relevan dengan zamannya. Pendidikan di abad 21 menuntut peserta didik memiliki sejumlah pengetahuan yang kompleks yang disertai dengan berbagai keterampilan baik keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan dalam dunia kerja, keterampilan dalam menggunakan informasi, media maupun teknologi sesuai dengan kerangka kerja pembelajaran inovatif abad 21 yang dicanangkan oleh *Partnership for 21st Century Learning* (2011). Pembelajaran Inovatif abad 21 merupakan pembelajaran yang memperhatikan pengembangan keterampilan abad 21 dalam proses pelaksanaannya. Keterampilan abad 21 ini antara lain pengembangan keterampilan 4C (*critical thinking, creative thinking, collaborative, communicative*).

Keterampilan Pembelajaran Inovatif Abad 21

1. Banyak penelitian menunjukkan pentingnya kreativitas untuk pengembangan kemampuan sosial untuk bersaing dalam dunia kerja, dan kemampuan untuk menghasilkan pertumbuhan ekonomi. Hasil PISA 2012 mencatat hubungan antara prestasi akademik yang tinggi, dengan pemecahan masalah dan kreativitas. Kreativitas sering digambarkan sebagai pengejaran ide-ide baru, konsep, atau produk yang memenuhi kebutuhan dunia.
2. Berpikir kritis di abad 21 digambarkan sebagai kemampuan untuk merancang dan mengelola proyek, memecahkan masalah, dan membuat keputusan yang efektif menggunakan berbagai alat dan sumber daya. menyoroti tantangan pengalaman dalam merancang pembelajaran yang membahas masalah lokal dan masalah dunia nyata yang belum diperoleh jawabannya secara jelas.
3. Metakognisi (*learning to learn*), Metakognisi dipahami sebagai (pengetahuan) satu set instruksi diri untuk mengatur kinerja dalam penyelesaian tugas, sedangkan kognisi adalah prasyarat untuk dapat menginstruksi diri. Metakognisi menurut para ahli merupakan kemampuan berpikir tentang berpikir.
4. Komunikasi, Komunikasi dalam konteks abad 21 merujuk tidak hanya untuk kemampuan berkomunikasi secara efektif, secara lisan dan tulisan, dan dengan berbagai alat digital, tetapi juga keterampilan mendengarkan. Banyak kerangka kerja memasukkan literasi informasi dan digital dalam konsep komunikasi.
5. Kolaborasi, Kolaborasi dalam konteks abad ke 21 membutuhkan kemampuan untuk bekerja dalam tim, belajar dari dan berkontribusi pada pembelajaran yang lain, menggunakan keterampilan jejaring sosial, dan menunjukkan empati dalam bekerja dengan orang lain yang beragam.
6. Literasi informasi, Literasi informasi menghendaki peserta didik dapat melampaui informasi yang diberikan; penggunaan dan kontribusi informasi untuk mengkonstruksi pengetahuan, mengidentifikasi dan memperluas ide untuk memajukan sumber daya pengetahuan dan informasi.
7. Literasi TIK, Literasi TIK adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat komunikasi dan atau jaringan dalam mendefinisikan (*define*), mengakses (*access*), mengelola (*manage*), meintegrasikan (*integrate*), mengevaluasi (*evaluate*), menciptakan (*create*), dan mengkomunikasikan (*communicate*) informasi secara baik dan legal dalam membangun masyarakat berpengetahuan.
8. Keterampilan lokal dan global, Peserta didik sebagai bagian dari peradaban yang menciptakan pengetahuan dan bertujuan untuk berkontribusi pada perusahaan global, menghargai beragam perspektif, interkoneksi pengetahuan yang mencakup pengaturan formal dan informal, latihan kepemimpinan, dan mendukung hak-hak inklusif.
9. Keterampilan hidup dan karir, Kecakapan hidup (*life skills*) adalah kemampuan dan pengetahuan seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan secara proaktif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya dengan kemampuan berinteraksi dan beradaptasi dengan orang lain, keterampilan mengambil keputusan, pemecahan masalah, berfikir kritis, berfikir kreatif, berkomunikasi yang efektif, membina hubungan antar pribadi, dan kesadaran diri.

Pembelajaran di SMK

1. *Link and Match*, Konsep keterkaitan dan kesepadanan (*Link and Match*) antara dunia pendidikan dan dunia kerja yang dicetuskan Wardiman. Konsep tersebut dapat menekan jumlah pengangguran lulusan perguruan tinggi yang dari ke hari makin bertambah. Selanjutnya Soemarso mengatakan bahwa konsep *Link and Match* antara lembaga pendidikan dan dunia kerja dianggap ideal. Jadi, ada keterkaitan antara pemasok tenaga kerja dengan penggunaannya. Menurut Soemarso, dengan adanya hubungan timbal balik membuat perguruan tinggi dapat menyusun kurikulum sesuai dengan kebutuhan kerja.
2. *Production Based Training (PBT)*, Pembelajaran berbasis produksi/*Production Based Training* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sudah di isyaratkan dalam kurikulum sekolah Menengah Kejuruan dalam Landasan Program dan Pengembangan. PBT terdiri dari prinsip strategi dan pendekatan serta metoda untuk melaksanakan proses pembelajaran program produktif.
3. *Teaching Factory*, TEFA adalah konsep pembelajaran berbasis industri (produk dan jasa) melalui sinergi sekolah dengan industri untuk menghasilkan lulusan yang kompeten sesuai dengan kebutuhan pasar. (Dit PSMK, 2015) Konsep pembelajaran berbasis industri berarti bahwa setiap produk praktik yang dihasilkan adalah sesuatu yang berguna dan bernilai ekonomi atau daya jual dan diterima oleh pasar. Sinergi antara sekolah dengan industri merupakan elemen kunci sukses utama dalam TEFA,

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka. Menurut (Sutikno, 2013) studi pustaka yang dilakukan peneliti dengan tujuan utama adalah menemukan fondasi yayasana atau landasan untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berfikir, dan menentukan kecurigaan sementara atau sering disebut sebagai penelitian hipotesis, sehingga peneliti dapat memahami, mencari, mengatur, dan kemudian menggunakan variasi perpustakaan di lapangan. Dengan menggunakan studi literatur, peneliti menjadi lebih paham dengan masalah yang sedang diteliti. Sumber literatur yang digunakan peneliti yaitu jurnal nasional, buku-buku yang relevan, hasil seminar, artikel ilmiah, dan lain-lain. Metode ini untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran inovasi abad 21 dengan model pembelajaran di SMK N 1 Adiwerna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran Link And Mach melalui Prakerin

Praktik kerja industri (Prakerin) atau PKL sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan bidang kejuruan yang didukung oleh faktor yang menjadi komponen utama. Praktek Kerja Industri adalah kegiatan pendidikan, pelatihan dan pembelajaran yang dilaksanakan di Dunia Usaha Atau Dunia Industri dalam upaya pendekatan ataupun untuk meningkatkan mutu siswa – siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan kompetensi (kemampuan) siswa sesuai bidangnya dan juga menambah bekal untuk masa – masa mendatang guna memasuki dunia kerja yang semakin banyak serta ketat dalam persaingannya seperti di masa sekarang ini.

- a. Landasan Hukum Prakerin Undang-undang no 20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

- b. Kepmen pendidikan dan kebudayaan no 323/u/1997, tentang penyelenggaraan prakerin SMK
- c. Peraturan Pemerintah No. 29 tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah yang antara lain : 1). Penyelenggaraan sekolah menengah dapat bekerja sama dengan masyarakat terutama dunia usaha / industri dan para dermawan untuk memperoleh sumber daya dalam rangka menunjang penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan. 2). Pada sekolah menengah dapat dilakukan uji coba gagasan baru yang diperlukan dalam rangka pengembangan pendidikan menengah.
- d. Kepmendikbud No. 080/V/1993 tentang kurikulum sekolah menengah kejuruan yang menyatakan : 1). Menggunakan unit produksi sekolah beroperasi secara profesional sebagai wahana pelatihan kejuruan. 2). Melaksanakan sebagai kelompok mata pelajaran kejuruan di sekolah, dan sebagainya di dunia usaha dan industri..3). Melaksanakan kelompok mata pelajaran keahlian kejuruan sepenuhnya di masyarakat dunia usaha dan industri.

Tujuan Prakerin/PKL

- a. Mengimplementasikan materi yang selama ini didapatkan di sekolah;
- b. Membentuk pola pikir yang membangun bagi siswa-siswi PRAKERIN;
- c. Melatih siswa untuk berkomunikasi/ berinteraksi secara profesional di dunia kerja yang sebenarnya;
- d. Membentuk semangat kerja yang baik bagi siswa-siswi PRAKERIN;
- e. Menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan dasar yang dimiliki oleh siswa-siswi \ sesuai bidang masing-masing;
- f. Menambah jenis keterampilan yang dimiliki oleh siswa agar dapat dikembangkan dan di Implementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Manfaat Prakerin/PKL

- a. Menghasilkan tenaga kerja yang memiliki keahlian profesional, yaitu tenaga kerja yang memiliki tingkat pengetahuan, keterampilan, dan semangat kerja yang sesuai dengan tuntutan lapangan Kerja.
- b. Memperkokoh hubungan sekolah dengan Dunia Industri dan Dunia Usaha.
- c. Meningkatkan efisiensi proses pendidikan dan pelatihan tenaga kerja yang berkualitas.
- d. Memberi pengakuan dan penghargaan terhadap pengalaman
- e. kerja sebagai bagian dari proses pendidikan.

Menyiapkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas sesuai dengan tuntutan zaman di era Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dalam melaksanakan Prakerin di SMK N 1 Adiwerna khususnya pada jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, ada beberapa masalah atau hambatan yang membuat pelaksanaan Prakerin kurang maksimal. Apalagi kalau belum musim proyek. Sehingga Kurang sesuai jenis pekerjaan yang ada di tempat Prakerin. Kemudian tempat prakerin yang jauh serta sistem pembimbingan yang kurang optimal.

Pelaksanaan Pembelajaran Teaching Factory di DPIB

Proses pembelajaran paket keahlian DPIB SMK N 1 Adiwerna adalah merencanakan Gambar Kerja secara lengkap, bagaimana cara menggambar bangunan baik secara manual maupun dengan perangkat lunak, menggambar bangunan baik dua dimensi maupun tiga dimensi, menghitung rencana anggaran biaya bangunan, menghitung kekuatan konstruksi bangunan, metode untuk melaksanakan pekerjaan bangunan. Untuk mendukung kebutuhan pasar kerja atau dunia industri, siswa Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dibekali kompetensi yang mengacu pada KKNi Level 2 dengan kompetensi sebagai berikut : 1. Menggambar dan mencetak dengan perangkat lunak 2. Menggambar arsitektur 3. Menggambar struktur dan Menggambar Jalan dan Jembatan beserta biannya Estimasi. Dari kompetensi pembelajaran diatas maka kami membutuhkan metode pembelajaran yang mengacu pada produk unggulan yang laku dijual dimasyarakat khususnya dikalangan property.

TEFA merupakan sebuah program yang dikembangkan oleh Dit. PSMK sebagai salah satu pola pengajaran di sekolah disamping pola-pola lain yang lazim diterapkan. Komponen – komponen Tefa di SMK N 1 Adiwerna Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan adalah :

Kepengurusan Tefa DPIB

Penanggung Jawab	: Kepala Sekolah
Wakil Penanggung Jawab	: Ketua Program Keahlian
Ketua	: Totok Poerwono, S.Pd
Wakil Ketua	: Drs. Sri Catur Cahya Bintoro
Sekretaris	: Haifaul Ghohiyah, S.Pd
Bendahara	: Rita Herbawati, S.Pd
Pemasaran Produk	: 1. Teguh Priambudi, S.Pd 2. Titik Robiah, S.Pd 3. Drs. Waluyo
Anggota	: 1. Drs. Koeswantoro, M.Eng 2. Warkonah, S.Pd 3. Siswa-Siswi

Kurikulum yang diselenggarakan dalam implementasi TEFA adalah kurikulum yang sesuai dengan kurikulum dan rencana strategis dari pemerintah dengan melakukan sinkronisasi kurikulum dengan kebutuhan DUDI. Sehingga dalam pelaksanaannya menggunakan jadwal blok. Salah satu sumber belajar yang dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah dengan mendatangkan dan mengundang tenaga-tenaga ahli yang kompeten dibidangnya khususnya dalam pembelajaran di jurusan DPIB yang mengarah pada produk yang berstandar industri.

Hasil Pembelajaran Link and Mach Melalui Prakerin

Hasil belajar peserta Praktik Industri/PKL akan lebih bermakna, karena setelah tamat akan betul-betul memiliki keahlian profesional sebagai bekal untuk meningkatkan taraf hidupnya dan sebagai bekal untuk mengembangkan dirinya secara berkelanjutan. Keahlian profesional yang di peroleh dapat mengangkat harga diri dan rasa percaya diri tamatan, yang selanjutnya akan mendorong mereka untuk meningkatkan keahlian profesionalnya pada tingkat yang lebih tinggi. Praktik kerja industri (Prakerin) atau PKL sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan bidang kejuruan yang didukung oleh faktor yang menjadi komponen utama. Praktek Kerja Industri adalah kegiatan pendidikan, pelatihan dan pembelajaran yang dilaksanakan di Dunia Usaha Atau Dunia Industri dalam upaya pendekatan ataupun untuk meningkatkan mutu siswa–siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan kompetensi (kemampuan) siswa sesuai bidangnya dan juga menambah bekal untuk masa – masa mendatang guna memasuki dunia kerja yang semangkin banyak serta ketat dalam persaingannya seperti di masa sekarang ini.

Hasil Pembelajaran Teaching Factory di DPIB SMK N 1 Adiwerna

1. Untuk Guru

Mempermudah penilaian, karena berbasis produk.

2. Untuk Peserta didik

Peserta didik mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan industry dan diterima oleh pasar.



Gambar 1. Siswa sedang mengerjakan job pengukuran



Gambar 2. Siswa sedang mempresentasikan RAB

2. Hasil Pembelajaran dengan PBL di DPIB SMK N 1 Adiwerna

Hasil produk dari pembelajaran di DPIB SMK N 1 Adiwerna Tegal sudah bisa dipasarkan didunia Properti berwujud Desain interior dan Eksterir Bangunan dan Maket (Miniaturn Bangunan)



Gambar 3. Hasil Produk Desain Interior



Gambar 3.. Hasil Produk Desain Eksterior



Gambar 4. Hasil Produk Maket Interior dan Esterior



Gambar 5. Hasil Produk Maket Site Plan



Gambar 6. Hasil Produk Maket Gedung



Gambar 7. Hasil Produk Maket Jembatan



Gambar 8.. Hasil Produk Maket Jalan

Hambatan

1. Pelaksanaan Pembelajaran Teaching Factory di DPIB

Hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran tefa adalah Sekolah belum memiliki rencana pengembangan teaching factory dengan visi, misi dan target yang jelas dan dapat terukur dengan baik. Sehingga struktur yang ada juga tidak maksimal karena koordinasi yang dilakukan sifatnya incidental jika ada program. Kemudian kurangnya kerjasama dengan industry sehingga pemasaran produk kurang maksimal.

2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Guru Tamu sebagai Supervisor

Ada beberapa hambatan atau kelemahan terhadap Pelaksanaan Pembelajaran dengan Guru Tamu sebagai Supervisor diantaranya :

- a. Latar belakang nara sumber yang tidak memiliki ilmu didaktik metodik dalam pembelajaran
- b. Sulit menemukan nara sumber yang betul-betul mau membagi ilmunya kepada siswa.
- c. Membutuhkan waktu dan biaya yang relatif besar.
- d. Kesibukan nara sumber sebagai orang lapangan sehingga sulit diajak menjadi guru tamu atau nara sumber dalam pembelajaran.

3. Rencana Pengembangan

Penulis berusaha terus untuk melakukan inovasi pengembangan pembelajaran agar kualitas kompetensi peserta didik pada jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK N 1 Adiwerna tetap terjaga. Penulis selalu berusaha mengasah kompetensinya agar dimasa yang akan datang jika pandemic sudah berakhir penulis mampu berbuat yang terbaik untuk peserta didik, bisa memadukan pembelajaran yang mampu membawa peserta didik sukses dalam produknya baik sebagai surveyor, konsultan, drafter maupun sebagai wirausaha.

PENUTUP

Pembelajaran TEFA adalah konsep pembelajaran berbasis industri (produk dan jasa) melalui sinergi sekolah dengan industri untuk menghasilkan lulusan yang kompeten sesuai dengan kebutuhan pasar. Salah satu sumber belajar yang dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah dengan mendatangkan dan mengundang tenaga-tenaga ahli yang kompeten dibidangnya khususnya. Metode Guru Tamu dimaksudkan ialah orang luar (bukan guru) memberikan pelajaran kepada siswa sesuai dengan keahlian dan keterampilan yang dimilikinya. Hasil belajar peserta Praktik Industri/PKL akan lebih bermakna, karena setelah tamat akan betul-betul memiliki keahlian profesional sebagai bekal untuk meningkatkan taraf hidupnya dan sebagai bekal untuk mengembangkan dirinya secara berkelanjutan. Keahlian profesional yang di peroleh dapat mengangkat harga diri dan rasa percaya diri tamatan, yang selanjutnya akan mendorong mereka untuk meningkatkan keahlian profesionalnya pada tingkat yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dit PSMK. (2015). *Konsep teaching factory*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Isnandar. (2008). *Penyiapan Entrepreneurship Melalui Pembelajaran Teaching Factory*. Universitas Negeri Malang .
- Moerwishmadhi. (2009). *Teaching factory "Suatu Pendekatan Dalam Pendidikan Vokasi yang Memberikan Pengalaman ke arah Pengembangan Technopreneurship*. Universitas Negeri Malang.
- Sutikno, S. (2013). *Belajar dan Pembelajaran sebagai Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil*. Holistica.