

**IMPLEMENTASI MATA PELAJARAN PROJECT KREATIF DAN
KEWIRAUSAHAAN PADA JURUSAN DKV SMK NEGERI 1 MERANGIN
UNTUK MEMBANGUN KEMANDIRIAN KARIER**

Putri Ayuni

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Merangin

Alamat e-mail : putriayuni0404@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Creative Project and Entrepreneurship (PKK) subject in the Visual Communication Design (DKV) Department of SMK Negeri 1 Merangin as an effort to build students' career independence. The PKK subject serves as a platform for developing creativity, innovation, and entrepreneurial skills through various applied projects that are relevant to the creative industry. This research uses a descriptive qualitative method to present the planning process, the implementation of learning activities, and the outcomes achieved by students through design-based projects. The results of the study show that the implementation of PKK in the DKV Department is conducted through various activities such as creating visual content, designing creative products, developing brand identity, and producing digital promotional media. Teachers, department coordinators, and students play active roles in each stage—from generating ideas and managing production, to simple marketing practices and product evaluation. Through project-based learning, students gain hands-on experience in developing creative products, working collaboratively, managing time, and identifying business opportunities within the design industry. Positive impacts of the implementation include improved managerial abilities, increased creativity and confidence in producing original work, and stronger motivation to build independent careers as designers or entrepreneurs in the creative sector. Additionally, these project activities help strengthen students' independence, responsibility, and entrepreneurial mindset as essential competencies for entering the workforce and exploring future business opportunities.

Keywords: Creative Project and Entrepreneurship, Visual Communication Design, Career Independence, Project-Based Learning, Vocational Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) pada Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Merangin sebagai upaya membangun kemandirian karier peserta didik. Mata pelajaran PKK berfungsi sebagai wadah pengembangan kreativitas, inovasi, dan keterampilan berwirausaha melalui berbagai proyek terapan yang relevan dengan dunia industri kreatif. Penelitian ini menggunakan

metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, serta hasil yang dicapai siswa melalui kegiatan proyek berbasis desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi PKK di Jurusan DKV dilakukan melalui berbagai bentuk kegiatan seperti pembuatan konten visual, desain produk kreatif, perancangan identitas merek, serta produksi media promosi digital. Guru, ketua program keahlian, serta siswa berperan aktif dalam setiap tahap mulai dari perancangan ide, pengelolaan produksi, pemasaran sederhana, hingga evaluasi kualitas karya. Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa memperoleh pengalaman langsung tentang bagaimana mengembangkan produk kreatif, bekerjasama dalam tim, mengelola waktu, serta memahami peluang usaha dalam industri desain. Dampak positif dari implementasi PKK antara lain meningkatnya kemampuan manajerial siswa, bertambahnya kreativitas dan keberanian menciptakan karya, serta tumbuhnya motivasi siswa untuk membangun karier mandiri sebagai desainer atau pelaku usaha di bidang industri kreatif. Selain itu, kegiatan proyek ini juga memperkuat karakter kemandirian, tanggung jawab, dan jiwa kewirausahaan sebagai bekal menghadapi tuntutan dunia kerja dan peluang bisnis kreatif di masa depan.

Kata Kunci: Project Kreatif dan Kewirausahaan, Desain Komunikasi Visual, Kemandirian Karier, Pembelajaran Berbasis Proyek, SMK

A. Pendahuluan

Pendidikan kejuruan memiliki tujuan utama untuk membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman yang relevan dengan dunia kerja serta mendorong kemampuan mereka untuk mandiri secara profesional. Salah satu mata pelajaran penting yang mendukung tujuan tersebut adalah Project Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) (Suherman et al.,2024). Mata pelajaran ini dirancang untuk menumbuhkan kreativitas, kemampuan inovatif, dan keterampilan wirausaha melalui kegiatan proyek yang langsung berkaitan dengan bidang keahlian siswa (Manalu et al.,2024). Pada Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 1 Merangin, PKK

menjadi wadah strategis bagi siswa untuk mengembangkan kompetensi yang selaras dengan kebutuhan industri kreatif, sekaligus membangun kesiapan dan kemandirian karier mereka setelah lulus.

Dalam konteks pendidikan keahlian ganda, pembelajaran PKK tidak hanya berfokus pada penguasaan produk desain, tetapi juga pada pengembangan kemampuan problem solving, manajemen proyek, komunikasi profesional, dan pemasaran produk kreatif (Siregar & SP., 2024). Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa diberi kesempatan untuk merancang, memproduksi, dan memasarkan karya-karya desain yang bernilai

ekonomis (Mahtumi et al., 2022). Pembelajaran ini juga selaras dengan prinsip link and match antara sekolah dan dunia industri, di mana siswa dilatih untuk memahami tuntutan pasar serta memiliki mentalitas wirausaha yang siap beradaptasi dengan perubahan (Mardizal. 2025).

Pelaksanaan PKK di Jurusan DKV SMK Negeri 1 Merangin melibatkan berbagai unsur penting, seperti peran aktif guru, koordinasi jurusan, dan kontribusi siswa sebagai pelaksana utama proyek. Kolaborasi ini memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman nyata dalam merancang dan mengelola proyek kreatif mulai dari tahap ide, pengembangan konsep, produksi karya, hingga strategi pemasaran sederhana. Selain itu, keberadaan PKK juga memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan identitas kreatif mereka dan mengasah potensi diri dalam bidang desain komunikasi visual.

Pentingnya implementasi mata pelajaran PKK tidak hanya terletak pada pembelajaran teknis, tetapi juga pada pendidikan karakter. Melalui kegiatan proyek, siswa belajar disiplin, bertanggung jawab, bekerja sama dalam tim, serta berani mengambil keputusan dan risiko (Hanif, 2025). Hal ini mendukung pembentukan kepribadian profesional yang dibutuhkan untuk membangun karier mandiri, baik sebagai tenaga kerja industri kreatif maupun sebagai wirausahawan muda (Rosa & Veri, 2025). Dengan demikian, implementasi PKK di Jurusan DKV SMK Negeri 1

Merangin memiliki peran strategis dalam mempersiapkan peserta didik untuk menjawab tantangan dunia kerja dan peluang usaha berbasis kreativitas yang terus berkembang.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam implementasi mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) pada Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Negeri 1 Merangin menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran PKK secara mendalam mulai dari tahap perencanaan hingga tahap evaluasi serta menganalisis bagaimana mata pelajaran ini berkontribusi dalam membangun kemandirian karier siswa. Tahap persiapan dilakukan melalui proses koordinasi antara guru mata pelajaran PKK, ketua program keahlian DKV, dan siswa sebagai pelaksana kegiatan proyek. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa proyek yang dikembangkan relevan dengan capaian pembelajaran PKK serta sesuai dengan kebutuhan kompetensi bidang desain komunikasi visual.

Observasi dilakukan sebagai langkah awal yang sangat penting untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa dalam bidang desain, menilai ketersediaan fasilitas dan peralatan desain yang ada di sekolah, serta mengamati potensi proyek kreatif yang dapat dikembangkan sesuai dengan minat

dan bakat siswa. Mengacu pada Arikunto dalam Pratiwi et al. (2024), observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang diteliti, sehingga peneliti dapat memperoleh informasi yang valid dan akurat mengenai kondisi yang ada. Sementara itu, Zanaryah (2024) menekankan bahwa observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi konkret dan terperinci mengenai keadaan atau fenomena tertentu di lapangan, dilakukan dengan melakukan pencatatan, pemotretan, atau perekaman secara sistematis agar data yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar analisis dan perencanaan kegiatan berikutnya. Dalam konteks pelaksanaan mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di Jurusan DKV SMK Negeri 1 Merangin, observasi ini digunakan untuk menilai kesiapan siswa dalam mengerjakan proyek, mengetahui kondisi sarana dan prasarana yang tersedia, serta merancang bentuk proyek yang sesuai dengan karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran berbasis proyek dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan memberikan hasil yang optimal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan Project Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) pada Jurusan Desain Komunikasi

Visual (DKV) SMK Negeri 1 Merangin dilaksanakan dengan memperhatikan hasil observasi dan analisis kebutuhan siswa yang telah dilakukan sebelumnya. Observasi ini mencakup pengamatan terhadap kemampuan awal siswa dalam bidang desain, minat dan bakat individu maupun kelompok, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah, serta potensi proyek kreatif yang relevan dengan perkembangan industri kreatif. Hasil analisis ini menjadi landasan utama dalam merancang bentuk kegiatan yang tidak hanya sesuai dengan kurikulum, tetapi juga mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan PKK dilaksanakan sebagai implementasi pembelajaran berbasis proyek yang menekankan active learning, di mana siswa menjadi pusat dari proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi langsung terlibat dalam proses kreatif mulai dari perencanaan, pengembangan konsep, pembuatan karya, hingga evaluasi hasil proyek. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan teknis, seperti penggunaan perangkat lunak desain grafis, teknik ilustrasi, penyusunan konten visual, serta keterampilan non-teknis, seperti manajemen proyek, kerja sama tim, komunikasi kreatif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara mandiri.

Pelaksanaan PKK bertujuan untuk membangun kemandirian karier siswa dengan memberikan

pengalaman nyata dalam mengelola proyek kreatif, mulai dari ide awal hingga output akhir. Siswa diajak untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika sekaligus nilai praktis, misalnya desain poster, konten visual, ilustrasi kreatif, atau branding personal. Proses ini juga memperkenalkan siswa pada konsep kewirausahaan, seperti pengembangan produk, promosi, dan presentasi hasil karya secara profesional, sehingga mereka mampu memahami keterkaitan antara kemampuan desain dan peluang karier di dunia industri kreatif.

pelaksanaan PKK dirancang agar siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang holistik, yaitu pengembangan kemampuan personal, sosial, dan profesional secara bersamaan. Kegiatan ini menekankan pentingnya disiplin, tanggung jawab, kolaborasi, dan motivasi untuk mencapai hasil yang optimal. Dengan demikian, PKK tidak hanya berfokus pada aspek akademik atau keterampilan teknis, tetapi juga membentuk karakter, etos kerja, dan pola pikir kreatif yang menjadi bekal penting bagi siswa dalam membangun kemandirian karier di masa depan.

pelaksanaan kegiatan PKK di Jurusan DKV SMK Negeri 1 Merangin merupakan implementasi pembelajaran yang terencana, sistematis, dan adaptif, yang mengintegrasikan kemampuan teknis, kreativitas, dan kewirausahaan, sekaligus menyiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia

profesional dengan percaya diri dan kompeten.

Pembukaan

Sebelum pelaksanaan proyek dimulai, dilakukan kegiatan pembukaan yang memiliki peran strategis sebagai langkah awal dalam memperkenalkan program Project Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) kepada seluruh siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 1 Merangin. Pada tahap ini, kegiatan tidak hanya berfokus pada perkenalan administratif, tetapi juga dirancang secara menyeluruh untuk membangun suasana pembelajaran yang kondusif, meningkatkan pemahaman siswa terhadap tujuan program, serta mempersiapkan mental dan motivasi mereka sebelum terjun ke dalam proses pengerjaan proyek. Selama kegiatan pembukaan, guru berperan aktif sebagai fasilitator yang menjelaskan secara rinci visi, misi, dan tujuan dari PKK, termasuk bagaimana proyek-proyek yang akan dilaksanakan dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas, kemampuan teknis, serta keterampilan kewirausahaan yang relevan dengan dunia industri kreatif.

Kegiatan pembukaan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan bertanya secara interaktif mengenai alur kegiatan, tahapan pengerjaan proyek, serta output atau hasil yang diharapkan dari setiap proyek. Diskusi ini bertujuan agar setiap siswa memahami dengan jelas peran dan tanggung jawab mereka, sekaligus

menumbuhkan kesadaran akan pentingnya perencanaan, manajemen waktu, dan kerja sama dalam tim. Kegiatan pembukaan juga berfungsi sebagai media pendekatan awal antara guru dan siswa, sehingga hubungan profesional namun akrab dapat terjalin dengan baik, memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih efektif, komunikatif, dan partisipatif. pembukaan ini dirancang untuk menanamkan pemahaman awal mengenai standar kualitas karya yang diharapkan, kriteria penilaian, serta etika kerja yang harus dijaga selama pengerjaan proyek. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami aspek teknis

dari PKK, tetapi juga aspek personal dan sosial yang penting dalam membangun karakter profesional mereka. Kegiatan pembukaan juga menjadi momen untuk memotivasi siswa agar memiliki rasa percaya diri, tanggung jawab, dan inisiatif dalam menghasilkan karya kreatif yang bernilai, sekaligus menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan sepanjang proyek berlangsung. Dengan demikian, pembukaan bukan sekadar formalitas awal, melainkan fondasi penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran berbasis proyek di Jurusan DKV SMK Negeri 1 Merangin.

Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Project Kreatif dan Kewirausahaan Jurusan DKV



Pelaksanaan kegiatan proyek dalam mata pelajaran Project Kreatif

dan Kewirausahaan (PKK) di Jurusan DKV SMK Negeri 1

Merangin dibagi menjadi beberapa tahapan yang terstruktur, yang disesuaikan dengan jenis proyek yang akan dikerjakan oleh masing-masing kelompok atau individu siswa. Setiap tahapan dirancang secara sistematis agar siswa dapat memahami alur kerja secara menyeluruh, mulai dari perencanaan awal, identifikasi ide kreatif, pengembangan konsep, hingga proses produksi dan presentasi hasil akhir. Dalam setiap proyek, siswa tidak hanya difokuskan pada pengembangan keterampilan desain visual seperti ilustrasi, tipografi, komposisi, dan penggunaan perangkat lunak desain, tetapi juga diarahkan untuk mengasah kemampuan dalam manajemen produksi, termasuk perencanaan waktu, pengelolaan bahan dan alat, pengaturan tugas dalam tim, serta pengendalian mutu karya yang

dihasilkan. Selain itu, setiap proyek juga menekankan unsur kewirausahaan, di mana siswa diajak untuk berpikir secara kritis mengenai nilai praktis dari karya yang mereka buat, strategi promosi, branding, dan potensi monetisasi, sehingga pengalaman yang diperoleh tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga relevan dengan dunia industri kreatif dan dunia usaha. Dengan demikian, pembagian tahapan proyek ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang holistik dan komprehensif, membekali siswa dengan kemampuan teknis, kreativitas, manajerial, dan kewirausahaan yang saling terintegrasi, sehingga mereka mampu mengembangkan kemandirian karier serta siap menghadapi tantangan profesional di masa depan.



Gambar 2. Dokumentasi siswa bekerja dan berkolaborasi dalam proyek PKK

Pelaksanaan kegiatan Project Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) pada Jurusan DKV SMK Negeri 1 Merangin dilakukan melalui beberapa tahapan proyek yang dirancang secara sistematis dan terstruktur, dengan tujuan utama untuk mengembangkan keterampilan teknis, kreativitas, serta kemampuan kewirausahaan siswa. Tahapan proyek mencakup kegiatan inti seperti pembuatan desain poster atau konten visual yang relevan dengan tema proyek, penyusunan dan presentasi ide kreatif, serta pembuatan ilustrasi atau karya visual lainnya yang bertema kreatif dan aplikatif. Setiap proyek dirancang agar siswa dapat bekerja secara kelompok maupun individu, dengan guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, dan masukan konstruktif sepanjang proses pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami setiap tahap pengerjaan proyek secara menyeluruh.

Selama proses pelaksanaan proyek, siswa belajar untuk mengembangkan kreativitas desain dengan mengeksplorasi berbagai teknik visual, pemilihan warna, komposisi, dan gaya artistik yang sesuai dengan tujuan proyek. Selain itu, siswa juga diarahkan untuk menyusun konsep produk atau konten visual secara sistematis, mulai dari tahap ide awal, perancangan konsep, hingga pembuatan produk

akhir yang dapat dipresentasikan. Siswa dilatih untuk berkomunikasi dan mempresentasikan ide mereka di depan teman sekelas maupun guru, sehingga keterampilan berbicara, argumentasi, dan penyampaian pesan kreatif dapat meningkat secara signifikan. Lebih lanjut, siswa belajar untuk mengelola proses pengerjaan proyek secara profesional, termasuk pengaturan waktu, pembagian tugas, pengelolaan sumber daya, dan penyesuaian terhadap kendala yang muncul di lapangan.

Kegiatan ini berlangsung secara interaktif, kolaboratif, dan partisipatif, di mana siswa saling bertukar ide, memberikan masukan, dan bekerja sama untuk menyelesaikan proyek dengan hasil yang maksimal. Selain mengasah keterampilan teknis dan kreatif, proses ini juga menumbuhkan kemandirian, tanggung jawab, kemampuan problem solving, serta kemampuan manajemen proyek, yang menjadi kompetensi penting dalam konteks industri kreatif dan dunia profesional di masa depan. Dengan demikian, setiap tahapan kegiatan PKK tidak hanya menekankan pada pencapaian hasil karya visual, tetapi juga membentuk karakter profesional, kreatif, dan mandiri bagi setiap siswa, sehingga mereka mampu menghadapi tantangan nyata di bidang desain komunikasi visual maupun dalam pengembangan karier secara menyeluruh.



Gambar 3. Dokumentasi kegiatan Jumat Kreatif siswa DKV

Kegiatan Jumat Kreatif dilaksanakan sebagai salah satu sesi pembelajaran yang memiliki pendekatan lebih santai dibandingkan dengan kegiatan akademik rutin, namun tetap dirancang agar produktif dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa Jurusan DKV SMK Negeri 1 Merangin. Kegiatan ini menekankan pada pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui praktik langsung, pengembangan ide kreatif, dan kolaborasi dengan teman sekelas. Dalam setiap sesi Jumat Kreatif, siswa melaksanakan proyek singkat yang dirancang untuk menumbuhkan keterampilan teknis, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok maupun secara individu. Contoh kegiatan yang dilaksanakan antara lain: pembuatan desain poster atau konten visual sederhana yang relevan dengan tema tertentu, diskusi kelompok yang membahas ide kreatif, strategi pemasaran, dan

penyusunan konsep desain, serta presentasi mini hasil karya mereka di depan teman sekelas, yang berfungsi untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian ide, dan argumentasi kreatif. Kegiatan Jumat Kreatif dirancang dengan tujuan strategis untuk mengembangkan berbagai kompetensi penting siswa. Pertama, kegiatan ini melatih kreativitas dan kemampuan kolaborasi siswa, sehingga mereka dapat belajar berbagi ide, memberikan masukan konstruktif kepada teman, serta menemukan solusi kreatif bersama dalam menyelesaikan sebuah proyek. Kedua, kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide secara bebas, tanpa tekanan formal, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi imajinasi, inovasi, dan gaya kreatifnya sendiri dalam konteks proyek yang ditentukan. Ketiga, kegiatan ini juga menumbuhkan semangat belajar dan kemandirian dalam berkarya, karena

siswa diajak untuk merencanakan, mengelola, dan menyelesaikan proyek mereka secara mandiri, sambil tetap mendapatkan bimbingan dan arahan dari guru sebagai fasilitator. kegiatan Jumat Kreatif tidak hanya memberikan pengalaman praktis, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk mengembangkan soft skills yang penting bagi dunia profesional, seperti kemampuan problem solving, manajemen waktu, komunikasi interpersonal, dan kerja tim. Proses

belajar yang interaktif dan kolaboratif ini menumbuhkan rasa percaya diri siswa, kemampuan beradaptasi dengan berbagai ide dan perspektif, serta kesiapan menghadapi tantangan kreatif di masa depan. Dengan demikian, Jumat Kreatif menjadi salah satu wahana pembelajaran yang efektif dalam membentuk siswa yang kreatif, mandiri, inovatif, dan mampu bekerja secara profesional di bidang desain komunikasi visual maupun industri kreatif secara lebih luas.

Gambar 4. Perpisahan



Acara perpisahan diadakan sebagai bentuk penghargaan, apresiasi, dan kenangan yang mendalam bagi siswa kelas XII Jurusan DKV SMK Negeri 1 Merangin yang akan segera meninggalkan lingkungan sekolah untuk melanjutkan jenjang pendidikan atau memulai karier

profesional mereka. Kegiatan ini dirancang tidak hanya sebagai seremoni formal, tetapi juga sebagai momen reflektif dan emosional yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenang perjalanan belajar mereka selama berada di jurusan, serta menegaskan pentingnya nilai-nilai kebersamaan,

tanggung jawab, dan kerja keras yang telah mereka pelajari. Rangkaian kegiatan dalam acara perpisahan ini mencakup beberapa aspek penting. Pertama, sambutan dari guru dan perwakilan siswa, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan motivasi, penghargaan atas pencapaian siswa, serta harapan agar mereka dapat terus mengembangkan keterampilan dan kreativitas yang telah diperoleh selama mengikuti program pendidikan di Jurusan DKV. Sambutan ini juga menjadi media bagi guru untuk memberikan arahan dan nasihat mengenai tantangan dunia profesional dan pentingnya membangun kemandirian karier., refleksi kegiatan selama berada di Jurusan DKV, di mana siswa diajak untuk meninjau kembali pengalaman belajar, proyek-proyek kreatif yang telah mereka kerjakan, serta proses pengembangan keterampilan desain dan kewirausahaan. Refleksi ini bertujuan agar siswa dapat memahami perjalanan pembelajaran mereka secara holistik, menghargai pencapaian yang telah diraih, serta menyadari area yang masih dapat dikembangkan lebih lanjut di masa depan. kegiatan pemberian penghargaan dan ucapan terima kasih kepada siswa yang berprestasi atau menunjukkan dedikasi tinggi selama mengikuti berbagai proyek dan kegiatan kreatif. Penghargaan ini bukan hanya berupa simbol materi, tetapi juga sebagai bentuk apresiasi moral dan motivasi untuk terus meningkatkan kemampuan kreatif, profesionalisme, dan etos

kerja. sesi foto bersama seluruh siswa dan guru dilakukan sebagai dokumentasi resmi dan kenang-kenangan yang dapat dipertahankan oleh siswa sebagai bukti partisipasi dan pencapaian mereka. Foto bersama ini juga menjadi simbol kebersamaan, persahabatan, dan kenangan positif yang tercipta selama masa belajar di Jurusan DKV.

Acara perpisahan ini tidak hanya menjadi momen emosional bagi siswa dan guru, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran karakter, menanamkan nilai kebersamaan, tanggung jawab, disiplin, dan motivasi untuk terus mengembangkan kemampuan kreatif di masa depan. Dengan pengalaman yang diperoleh dari rangkaian kegiatan perpisahan, diharapkan siswa dapat memanfaatkan bekal keterampilan, kreativitas, dan kemandirian yang telah dibentuk di sekolah untuk menghadapi tantangan profesional, bersaing secara sehat, serta berkontribusi positif di masyarakat dan industri kreatif secara nasional maupun internasional.

Penutupan Kegiatan

Setelah seluruh rangkaian kegiatan Jumat Kreatif dan acara perpisahan siswa selesai, kegiatan ditutup dengan beberapa rangkaian penting sebagai bentuk evaluasi dan apresiasi: Guru dan siswa melakukan refleksi bersama mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan. Siswa diajak untuk menilai pencapaian, kesulitan, dan

pembelajaran yang diperoleh selama kegiatan, sehingga mereka mampu merencanakan langkah pengembangan diri lebih baik di masa depan. Kegiatan ditutup dengan dokumentasi berupa foto bersama seluruh peserta dan guru sebagai kenang-kenangan. Dokumentasi ini menjadi bukti partisipasi siswa serta sarana untuk mengenang momen kebersamaan selama berada di Jurusan DKV. Melalui penutupan ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar kreatif, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebersamaan, tanggung jawab, dan kemandirian yang menjadi bekal

penting dalam membangun karier di dunia desain komunikasi visual.

Hasil Evaluasi Pelaksanaan

Evaluasi pelaksanaan kegiatan PKK menjadi indikator utama dalam menilai sejauh mana keberhasilan program yang telah dilaksanakan di Jurusan DKV SMK Negeri 1 Merangin. Dalam pelaksanaan kegiatan Jumat Kreatif dan perpisahan siswa, terdapat beberapa kendala maupun potensi ketidaksesuaian di lapangan. Oleh karena itu, evaluasi dilakukan untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai tujuan dan memberikan dampak positif bagi siswa.

No	Aspek Evaluasi	Keterangan	Kendala / Catatan
1	Man (Panitia)	Guru, ketua jurusan, dan siswa melaksanakan tugas masing-masing dengan baik.	Tidak ada kendala berarti; pembagian tugas jelas.
2	Money (Dana)	Dana berasal dari dukungan sekolah dan kontribusi panitia untuk bahan proyek dan penghargaan.	Dana cukup, tidak ada kekurangan signifikan.
3	Methods (Metode Pelaksanaan)	Arahan singkat dan jelas diberikan kepada siswa mengenai pengerjaan proyek dan kriteria penilaian.	Beberapa siswa membutuhkan bimbingan tambahan agar sesuai dengan konsep proyek.
4	Machine (Peralatan / Sarana)	Komputer, perangkat lunak desain, alat gambar, dan ruang kreatif tersedia untuk mendukung proyek.	Keterbatasan ruang kerja saat beberapa kelompok bekerja bersamaan.

5	Material (Bahan / Materi)	Brief proyek, panduan pengerjaan, dan kriteria penilaian dibagikan kepada siswa.	Beberapa siswa membutuhkan bantuan untuk menyesuaikan ide kreatif dengan materi.
6	Process (Proses Pelaksanaan)	Kegiatan berlangsung kolaboratif, siswa antusias mengikuti semua tahap proyek.	Beberapa momen siswa membutuhkan arahan tambahan.
7	Output (Hasil / Capaian)	Siswa mampu menunjukkan kreativitas, kemampuan teknis, dan presentasi proyek; pengalaman berharga dalam manajemen proyek dan kerja sama tim.	Tidak ada kendala besar; capaian sesuai dengan tujuan PKK.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Jumat Kreatif dan acara perpisahan siswa di Jurusan DKV SMK Negeri 1 Merangin, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: Kegiatan PKK memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan desain, dan kemampuan manajemen proyek secara mandiri. Siswa mampu mengekspresikan ide kreatif mereka melalui proyek-proyek yang relevan dengan bidang desain komunikasi visual. Selama kegiatan, siswa belajar bekerja dalam tim, berkomunikasi, dan menyelesaikan tugas proyek secara kolaboratif. Pengalaman ini menjadi bekal penting untuk menghadapi dunia kerja dan membangun kemandirian karier di bidang industri kreatif. Penutupan kegiatan, termasuk pemberian penghargaan dan foto bersama, memberikan motivasi

tambahan bagi siswa untuk terus mengembangkan kemampuan kreatifnya.

Selain itu, kegiatan ini memperkuat rasa kebersamaan dan tanggung jawab dalam lingkungan Jurusan DKV. Evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa aspek man, money, methods, machine, material, process, dan output berjalan sesuai tujuan, meskipun terdapat beberapa kendala kecil, seperti keterbatasan ruang kerja dan kebutuhan bimbingan tambahan bagi sebagian siswa. Secara keseluruhan, kegiatan berhasil memberikan dampak positif baik bagi siswa maupun lingkungan belajar. Dengan demikian, kegiatan PKK dan perpisahan siswa tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan dan kreativitas, tetapi juga menanamkan nilai kemandirian, tanggung jawab, dan kerja sama yang menjadi bekal penting untuk

pengembangan karier di masa depan.

E. Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanif, M. (2025). Pendidikan Kritis Dan Pembangunan Karakter Siswa Dalam Kurikulum Merdeka Di Indonesia. *Jurnal Transformasi Pendidikan*, 6(1). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemdikbud. (2023). *Panduan Mata Pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan untuk SMK*.
- Mahtumi, I., Purnamaningsih, I. R., & Purbangkara, T. (2022). Pembelajaran berbasis proyek (projects based learning). *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Manalu, C. L. N., Marpaung, D. T., Siagian, I., Limbong, N., Tampubolon, N. C., Hutasuhut, S., & Tarigan, S. W. B. (2024). Pengembangan Keterampilan Kewirausahaan Di Sekolah Menengah (Mengidentifikasi cara-cara efektif untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan di kalangan siswa sekolah menengah). *Future Academia: The Journal of Multidisciplinary Research on Scientific and Advanced*, 2(4), 585-600.
- Mardizal, J. (2025). *Pedagogi Kejuruan: Konsep Belajar dan Pembelajaran Kejuruan*. Eureka Media Aksara.
- Ngatman, N. (2022). *Praktik Pendidikan: Implementasi Teori ke Dunia Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pratiwi, D., Santoso, A., & Lestari, F. (2024). *Metode Observasi dalam Praktik Pendidikan*.
- Rosa, I., & Veri, J. (2025). Keterampilan Profesional Dan Mindset Kewirausahaan Dalam Bidang Teknologi Informasi: Sebuah Tinjauan Sistematis Literasi. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(5), 7511-7515.
- Siregar, Y. S., & SP, M. P. (2024). *Model Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru Pendidikan Vokasi dengan Manajemen Pelatihan Berbasis Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration)*. umsu press.
- Suherman, M., Soro, S. H., Ahmad, I., Ningsih, R. F., & Pawaka, W. (2024). Peran Pendidikan Vokasi dalam Melahirkan Wirausahawan (Studi Kasus Peserta Didik SMK Negeri 1 Cikalongkulon Kabupaten Cianjur). *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2401-2410. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zanariyah, F. (2024). *Teknik Observasi dan Analisis Data di Sekolah*. Surabaya: Pustaka Edukasi.