

**MANAJEMEN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DALAM PENINGKATAN
KOMPETENSI TEKNIK REKAYASA PERANGKAT LUNAK (RPL)
DI SMK NEGERI 1 KANDEMAN KABUPATEN BATANG**

Nanang Abdullah, Ngasbun Egar, Yovitha Yuliejantiningasih
Program Studi Manajemen Pendidikan
Program Pascasarjana Universitas PGRI Semarang
nanangcad@gmail.com

ABSTRACT

The sub-focus of this research are (1) planning of field work practice in improving software engineering competence (2) organizing field work practice in increasing software engineering competency. (3) implementation of field work practices in improving software engineering technical competence. (4) supervision of field work practices in improving software engineering technical competence. (5) increasing the competence of software engineering students after carrying out field work practices. This study uses a qualitative approach with a case study type of research. This research took place at SMK Negeri 1 Kandeman. Methods of collecting data using interviews, observation and documentation. Then data analysis using the Miles and Huberman model includes data collection, data presentation, data reduction and conclusion. The results of the study (1) PKL planning in improving software engineering competency at SMK Negeri 1 Kandeman are (a) curriculum synchronization between schools and industry; (b) DUDIKA mapping; (c) preparation of street vendor administration; (d) determining the location of street vendors; (e) street vendor socialization; (f) debriefing students. (2) Organizing street vendors in improving software engineering competence at SMK Negeri 1 Kandeman (a) division of work for all teams through a principal's decree; (b) explanation of activity descriptions explaining each main task and function. (3) the implementation of street vendors in increasing the competence of software engineering techniques at SMK Negeri 1 Kandeman (a) The handover and placement of students by the school to the industry. (b) Implementation of street vendors practice for three months. (4) Supervision of street vendors in increasing the competence of software engineering techniques at SMK Negeri 1 Kandeman consists of (a) monitoring carried out by supervisors to supervise the implementation of street vendors and overcome obstacles in the implementation of street vendors. (b) Withdrawal of students after completing the street vendors for three months, this withdrawal is represented by the supervisor as a sign of completion of the street vendors, (c) Journal of daily fieldwork activities compiled by students as individual reports on activities while carrying out street vendors. (5) The RPL Expertise Competence has entered into an MOU to become industrial class with a game lab company which is then connected with the PKL collaboration so that there is already input into the game lab industry competence in learning so that it akes it easier for children to carry out PKL.

Keywords: Management, Field Work Practice Software Engineering Competency

ABSTRAK

Subfokus penelitian ini adalah (1) perencanaan praktik kerja lapangan dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak (2) pengorganisasian praktik kerja lapangan dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak. (3) pelaksanaan praktik kerja lapangan dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak. (4) pengawasan praktik kerja lapangan dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak. (5) peningkatan kompetensi siswa teknik rekayasa perangkat lunak setelah melaksanakan praktik kerja lapangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini bertempat di SMK Negeri 1 Kandeman. Metode penggalan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian analisis data menggunakan model Miles dan Huberman meliputi pengumpulan data, penyajian data, reduksi data dan pengambilan kesimpulan. Hasil Penelitian (1) Perencanaan PKL dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak SMK Negeri 1 Kandeman adalah (a) sinkronisasi kurikulum antara sekolah dengan industri; (b) pemetaan DUDIKA; (c) persiapan administrasi PKL; (d) penentuan tempat PKL; (e) sosialisasi PKL; (f) pembekalan Peserta Didik. (2) Pengorganisasian PKL dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak SMK Negeri 1 Kandeman (a) pembagian kerja semua tim melalui surat keputusan kepala sekolah; (b) penjelasan deskripsi kegiatan yang menjelaskan masing masing tugas pokok dan fungsi. (3) pelaksanaan PKL dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak SMK Negeri 1 Kandeman (a) Penyerahan dan penempatan peserta didik oleh pihak sekolah kepada industri. (b) Pelaksanaan praktek PKL selama tiga bulan. (4) Pengawasan PKL dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak SMK Negeri 1 Kandeman terdiri dari (a) monitoring yang dilakukan oleh pembimbing untuk mengawasi pelaksanaan PKL dan mengatasi kendala dalam pelaksanaan PKL. (b) Penarikan siswa setelah selesai melaksanakan PKL selama tiga bulan, penarikan ini diwakili oleh pembimbing sebagai tanda selesai pelaksanaan PKL, (c) Jurnal kegiatan harian praktik kerja lapangan yang disusun oleh siswa sebagai laporan individu terhadap kegiatan selama melaksanakan PKL. (5) Kompetensi Keahlian RPL sudah melakukan MOU menjadi kelas industri dengan perusahaan game lab yang kemudian disambung dengan kerjasama PKL sehingga sudah ada masukan kompetensi industri game lab tersebut dalam pembelajaran sehingga memudahkan anak dalam pelaksanaan PKL.

Kata Kunci: Manajemen, Praktik Kerja Lapangan Kompetensi Teknik Rekayasa Perangkat Lunak

A. Pendahuluan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rancangan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang

mendalam dan detail tentang pengalaman, persepsi, dan refleksi peserta didik terkait dengan praktik kerja lapangan dalam meningkatkan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak. Melalui metode seperti wawancara mendalam dan

observasi partisipatif, peneliti dapat mengeksplorasi pengalaman peserta didik secara langsung, memperoleh pandangan mereka tentang manfaat dan tantangan praktik kerja lapangan, serta memahami perspektif mereka tentang bagaimana praktik kerja lapangan berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi dalam bidang teknik rekayasa perangkat lunak.

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menangkap konteks yang terlibat dalam praktik kerja lapangan di SMK Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang. Dengan mempelajari secara mendalam dinamika, budaya, dan proses di SMK tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan praktik kerja lapangan serta faktor-faktor yang mungkin menjadi hambatan bagi peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak. Pendekatan kualitatif juga memungkinkan peneliti untuk menggali dan memperoleh data yang mendalam dan kontekstual tentang strategi manajemen yang digunakan dalam praktik kerja lapangan. Melalui pengamatan partisipatif dan wawancara, peneliti dapat mengidentifikasi praktik-praktik

manajemen yang berhasil dan efektif, memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan strategi manajemen, serta mendapatkan wawasan tentang peran dan tantangan yang dihadapi oleh stakeholder terkait.

Penelitian ini didasarkan pada landasan berfikir bahwa praktik kerja lapangan memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi peserta didik dalam bidang teknik rekayasa perangkat lunak. Praktik kerja lapangan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan teoritis yang telah mereka pelajari di dalam kelas ke situasi nyata di dunia kerja. Melalui praktik ini, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan praktis, mengasah kemampuan berpikir analitis, memperluas pemahaman tentang proses rekayasa perangkat lunak, dan beradaptasi dengan lingkungan kerja yang sebenarnya. Manajemen praktik kerja lapangan memiliki peran yang signifikan dalam mengoptimalkan potensi pembelajaran peserta didik. Manajemen yang efektif dalam praktik kerja lapangan melibatkan perencanaan yang matang, pemilihan tempat kerja yang relevan, pengawasan dan bimbingan yang

terarah, serta evaluasi yang berkesinambungan. Dengan adanya manajemen yang baik, peserta didik dapat mengalami pengalaman yang optimal selama praktik kerja lapangan dan mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak dengan lebih baik.

Selain itu mengakui pentingnya konteks spesifik yang terlibat dalam praktik kerja lapangan di SMK Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang. Konteks ini mencakup karakteristik lembaga, hubungan dengan mitra industri, kebutuhan pasar kerja, dan kebijakan pendidikan vokasi yang berlaku. Dalam pemaknaan gejala, pemahaman konteks ini akan membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan praktik kerja lapangan dalam meningkatkan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak di SMK tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti menyajikan hasil penelitian secara kualitatif deskriptif yaitu data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata dari hasil wawancara, observasi, gambar atau dokumentasi dan berkas-berkas yang terkait seperti laporan-laporan, dan lain-lain. Adapun jenis Jenis penelitian yang digunakan dalam

penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus dipilih karena penelitian ini berfokus pada kasus yang spesifik yaitu manajemen praktik kerja lapangan dalam peningkatan kompetensi Teknik Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 1 Kandeman. Melalui studi kasus, peneliti dapat menggali informasi secara mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi manajemen praktik kerja lapangan dan upaya peningkatan kompetensi RPL di sekolah tersebut.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rancangan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan detail tentang pengalaman, persepsi, dan refleksi peserta didik terkait dengan praktik kerja lapangan dalam meningkatkan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak. Melalui metode seperti wawancara mendalam dan observasi partisipatif, peneliti dapat mengeksplorasi pengalaman peserta didik secara langsung, memperoleh pandangan mereka tentang manfaat dan tantangan praktik kerja lapangan,

serta memahami perspektif mereka tentang bagaimana praktik kerja lapangan berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi dalam bidang teknik rekayasa perangkat lunak.

Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menangkap konteks yang terlibat dalam praktik kerja lapangan di SMK Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang. Dengan mempelajari secara mendalam dinamika, budaya, dan proses di SMK tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan praktik kerja lapangan serta faktor-faktor yang mungkin menjadi hambatan bagi peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak. Pendekatan kualitatif juga memungkinkan peneliti untuk menggali dan memperoleh data yang mendalam dan kontekstual tentang strategi manajemen yang digunakan dalam praktik kerja lapangan. Melalui pengamatan partisipatif dan wawancara, peneliti dapat mengidentifikasi praktik-praktik manajemen yang berhasil dan efektif, memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan strategi manajemen, serta mendapatkan wawasan tentang peran dan

tantangan yang dihadapi oleh stakeholder terkait.

Penelitian ini didasarkan pada landasan berfikir bahwa praktik kerja lapangan memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi peserta didik dalam bidang teknik rekayasa perangkat lunak. Praktik kerja lapangan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan teoritis yang telah mereka pelajari di dalam kelas ke situasi nyata di dunia kerja. Melalui praktik ini, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan praktis, mengasah kemampuan berpikir analitis, memperluas pemahaman tentang proses rekayasa perangkat lunak, dan beradaptasi dengan lingkungan kerja yang sebenarnya. Manajemen praktik kerja lapangan memiliki peran yang signifikan dalam mengoptimalkan potensi pembelajaran peserta didik. Manajemen yang efektif dalam praktik kerja lapangan melibatkan perencanaan yang matang, pemilihan tempat kerja yang relevan, pengawasan dan bimbingan yang terarah, serta evaluasi yang berkesinambungan. Dengan adanya manajemen yang baik, peserta didik dapat mengalami pengalaman yang optimal selama praktik kerja lapangan

dan mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak dengan lebih baik.

Selain itu mengakui pentingnya konteks spesifik yang terlibat dalam praktik kerja lapangan di SMK Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang. Konteks ini mencakup karakteristik lembaga, hubungan dengan mitra industri, kebutuhan pasar kerja, dan kebijakan pendidikan vokasi yang berlaku. Dalam pemaknaan gejala, pemahaman konteks ini akan membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan praktik kerja lapangan dalam meningkatkan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak di SMK tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti menyajikan hasil penelitian secara kualitatif deskriptif yaitu data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata dari hasil wawancara, observasi, gambar atau dokumentasi dan berkas-berkas yang terkait seperti laporan-laporan, dan lain-lain. Adapun jenis Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus dipilih karena penelitian ini berfokus pada kasus yang spesifik yaitu manajemen praktik kerja lapangan dalam peningkatan

kompetensi Teknik Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 1 Kandeman. Melalui studi kasus, peneliti dapat menggali informasi secara mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi manajemen praktik kerja lapangan dan upaya peningkatan kompetensi RPL di sekolah tersebut.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan kompetensi siswa SMK Negeri 1 Kandeman Batang kompetensi keahlian teknik rekayasa perangkat lunak setelah melaksanakan PKL *Pertama* adalah ketrampilan teknis, dalam aspek keterampilan teknis, siswa berhasil menguasai pemrograman, desain grafis, dan animasi melalui praktik langsung di Game Lab. Mereka dapat mengimplementasikan pengetahuan teoritis ke dalam proyek nyata, menggunakan peralatan dan perangkat lunak terkini. Keterampilan teknis yang solid ini memberikan keunggulan kompetitif bagi siswa dalam menghadapi tuntutan industri yang terus berkembang.

Berikutnya *kedua* adalah Kolaborasi dan komunikasi. PKL di Game Lab juga mendorong siswa

untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif. Melalui proyek kolaboratif, siswa belajar untuk bekerja dalam tim, saling menghargai perspektif, berbagi ide, dan mencapai tujuan bersama. Kemampuan ini penting dalam dunia kerja yang semakin kompleks yang membutuhkan kerjasama antarindividu untuk mencapai hasil yang optimal.

Ketiga adalah Pemecahan masalah. Pemecahan masalah juga menjadi fokus utama dalam PKL di Game Lab. Siswa dilatih untuk menganalisis situasi, mengidentifikasi masalah, dan mengembangkan solusi inovatif dan efektif. Mereka diajarkan untuk berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan yang muncul dalam pengembangan game. Kemampuan ini membantu siswa dalam menghadapi kompleksitas masalah dan meningkatkan daya tahan mereka terhadap tantangan yang ada di dunia nyata.

Keempat adalah Sikap dan Etika Kerja. Siswa diajarkan nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, integritas, dan menghormati aturan serta etika industri game. Sikap dan etika kerja yang baik menjadi pondasi yang kuat dalam membentuk karakter

siswa untuk sukses di industri rekayasa perangkat lunak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjabaran tentang “Manajemen Praktik Kerja Lapangan Dalam Peningkatan Kompetensi Teknik Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di SMK Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan praktik kerja lapangan dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak SMK Negeri 1 Kandeman diantaranya adalah (1)sinkronisasi kurikulum antara sekolah dengan industri untuk menyamakan antar pendidikan dengan kebutuhan industri; (2) pemetaan industri (DUDIKA) untuk mengidentifikasi industri yang cocok untuk pelaksanaan PKL; (3) persiapan administrasi PKL seperti surat pengajuan, surat pengantar dan surat penarikan serta jadwal; (4) penentuan tempat PKL yang disesuaikan dengan standard kemampuan siswa; (5) sosialisasi PKL untuk pelaksanaannya; (6) pembekalan Peserta Didik untuk menjelaskan syarat syarat yang

- harus ada pada peserta didik dalam pelaksanaan PKL.
2. Pengorganisasian praktik kerja lapangan dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak SMK Negeri 1 Kandeman (1) pembagian kerja semua tim melalui surat keputusan kepala sekolah yang terdiri dari panitia inti dan pembina; (2) penjelasan deskripsi kegiatan yang menjelaskan masing masing tugas pokok dan fungsi.
3. Pelaksanaan praktik kerja lapangan dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak SMK Negeri 1 Kandeman diantaranya (1) Penyerahan dan penempatan peserta didik oleh pihak sekolah diwakili pembina lapangan kepada pihak industri dengan menggunakan surat pengantar dari sekolah. (2) Pelaksanaan praktek PKL selama tiga bulan pada minggu pertama siswa akan training untuk beradaptasi dengan lingkungan industri kemudian setelah 1 minggu semua dibagi ke dalam beberapa job tugas sesuai dengan aturan dan mekanisme perusahaan.
4. Pengawasan praktik kerja lapangan dalam peningkatan kompetensi teknik rekayasa perangkat lunak SMK Negeri 1 Kandeman terdiri dari (a) monitoring yang dilakukan oleh pembina untuk mengawasi pelaksanaan PKL dan mengatasi kendala kendala yang dihadapi siswa dalam pelaksanaan PKL. (b) Penarikan siswa setelah selesai melaksanakan PKL selama tiga bulan, penarikan ini secara formal pihak sekolah diwakili oleh pembina untuk ijin mengambil peserta didik tanda selesai pelaksanaan PKL, (c) Jurnal kegiatan harian praktik kerja lapangan yang disusun oleh siswa sebagai laporan individu terhadap kegiatan selama melaksanakan PKL.
5. Melalui pelaksanaan PKL di Game Lab, terjadi peningkatan kompetensi siswa dalam berbagai aspek. Peningkatan tersebut meliputi keterampilan teknis yang berkaitan dengan pemrograman, desain grafis, dan animasi, kemampuan kolaborasi dan komunikasi dalam kerja tim, kecakapan dalam pemecahan masalah secara kreatif, serta sikap dan etika kerja yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman PKL di Game Lab mampu
-

memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan kompetensi siswa dalam dunia pengembangan game.

DAFTAR PUSTAKA

SMK Negeri 3 Banjarmasin". *Jurnal Ilmu Administrasi dan Manajemen* Vol 2 No. 2. E-ISSN (2580-9695).

Effendi, Usman. 2015. *Asas Manajemen*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.

Basri, Hasan, 2019: *Landasan Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Engkoswara dan Komariah, A. 2016. *Administrasi Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.

Faizal, Agus Numan. 2018. "Manajemen Praktik Kerja Industri". *Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan* Volume 1 Nomor 2 ISSN (2615-8574)

Feriyanto, Andri, dan Triana, Endang. 2015. *Pengantar Mnajemen* (3 IN 1). Media Tera.

Fattah, N. 2013. *Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Gomes, Faustino, Carsodo. 2003. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: CV. Andi Offset

Handoko, T. Hani. 2016. *Manajemen Personalia dan Sumber Daya Manuusia*. Yogyakarta:BPFE.

Hartini, A.L. 2015 . *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Lakbang Pressindo

Hasibuan, Malayu Sp. 2016. *Manajemen SDM*. Edisi Revisi, Cetakan Ke Tigabelas. Jakarta : Bumi Aksara.

Handoko, T.H. 2016. *Manajemen*. Yogyakarta: FE dan Bisnis UGM.

Hidayat, Ara dan Ilmam Machali. 2013. *Pengelolaan Pendidikan: Konsep, Prinsip, dan Aplikasi dalam Mengelola Sekolah dan Madrasah*. Yogyakarta: Kaukaba

Indartono, Setyabudi. 2014. *Pengantar Manajemen: Character Inside*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negri Yogyakarta

Kemendikbudristek. 2021. *Pedoman Praktik Kerja Lapangan Peserta Didik SMK/MAK di dalam Negeri*. Kemendikbudristek. Jakarta

Kemendikbudristek. 2020. *Permendikbud Nomor 50 Tahun 2020 tentang Praktik Kerja Lapangan Bagi Peserta Didik*. Kemendikbud. Jakarta

Kiswoyowati, Amin. 2015 . *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kegiatan Belajar Siswa Terhadap Kecakapan Hidup Siswa*. Portal Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia Edisi Khus(1):120–26.

Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset

Kuswana, Wowo Sunaryo. 2015 . " *Taksonomi Berpikir*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Makmun, S. A. &. Sa'ud, S. U. 2014. *Perencanaan Pendidikan, Suatu Pendekatan Komprehensif*.

-
- Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kurniadin, D dan Machali, I. 2016. *Manajemen Pendidikan, Konsep dan Prinsip Pengelolaan Pendidikan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mangkprawira, Sjafri. 2015 . *Manajemen Sumber Daya Manusia Strategik*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Manulang. 2015. *Dasar-Dasar Manajemen*. Yogyakarta: Gajah Mada Universit Press.
- Moleong, Lexy. J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mujakir. 2016. *Pengembangan Life Skill Dalam Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA XIII(1):1–13.
- Mulyono. 2017. *Manajemen Administrasi dan Organisasi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Mustari, Mohamad. 2014. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- M. Sobry Sutikno. 2016. *Manajemen Pendidikan: Langkah Praktis Mewujudkan Lembaga Pendidikan Yang Unggul (Tinjauan Umum dan Islami)*. Holistica: Lombok.
- Permana, P.S dan Syafaatul Hidayati .2020. “Analisis Kendala Manajemen Praktik Kerja Industri Di Smk Negeri Se-Tangerang Selatan”. *Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis* Vol. 5 No. 2 (2686 – 2344)
- Permana, P.S dan Sukoco .2017.” Efektivitas Manajemen Praktik Kerja Industri di Sekolah Menengah Kejuruan Kota Yogyakarta” *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan* Volume 5
- Plunket, dkk. Zainal 2005. *Management: Meeting and Exceding Customer Expectations*. USA: Thomson South – Western.
- Prastowo, Andi. 2016. *Memahami Metod-Metode Penelitian: Suatu Tinjauan Teoretis dan Praktis*. Jogjakarta: Ar-Ruzz
- Rahmawati.2021. “Evaluasi Manajemen Praktik Kerja Industri (Prakerin) Siswa”. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 3 Nomor 5 p-ISSN 2656-8063 e-ISSN (2656-8071)
- Rizali, Ahmad, dkk, 2018. *Dari Guru Konvensional Menuju Guru Profesional*. Jakarta: PT. Gramedia
- Robbins, Stephen P. & Coulter, Mary. 2013 . *Management*. Tenth Edition: Erlangga. M.
- Rusman, dkk .2015 . *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada
- Sarinah. 2017. *Pengantar Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish
- Segala, Jauvani. 2018. *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Perusahaan dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
-

- Siagian, P Sondang, 2002. *Teori Perkembangan Organisasi*, Edisi 4, PT. Bumi Aksara, Jakarta, Sekolah.Yogyakarta: Multi Presindo.
- Sudiro, A. (2017). Implementasi Program Praktek Kerja Industri (Prakerin) Sebagai Salah Satu Bagian Kurikulum pada SMK Negeri 1 Kota Madiun. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(2), 125-136.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Edisi Kedua Cetakan Kesatu*. Alfabeta: Bandung.
- Suharsimi Arikunto 2002. , *Prosedur Penelitian Dalam Pendekatan Praktek*,. Rineka Cipta :Jakarta.
- Suharsaputra, Uhar. 2014. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: Refika AditamaSukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sukwiaty, dkk. 2016. *Ekonomi*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Suryosubroto, B. 2004. *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Terry, George R. & Rue, Leslie W. Rue. 2016. *Dasar-dasar Manajemen*. (Terjemahan G. A. Ticoalu). Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, H. 2016. *Manajemen: Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wibiwo, Agus. 2013. *Manajemen Pendidikan /karakter di Sekolah*. Yogyakarta: pustaka Belajar.
- Wukir, H. 2013. *Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Organisasi*