

Putri Rahmawati, Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri (Prakerin) dan Kompetensi Multimedia Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto

PENGARUH PENGALAMAN PRAKTIK KERJA INDUSTRI (PRAKERIN) DAN KOMPETENSI MULTIMEDIA TERHADAP KESIAPAN KERJA SISWA KELAS XII PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 KOTA MOJOKERTO

Putri Rahmawati

Prodi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : PutriRahmawati1@mhs.unesa.ac.id

Nunuk Hariyati

Prodi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : nunukhariyati@unesa.ac.id

Abstract : This study was conducted to determine the effect of industry work experience and multimedia competency both partially and simultaneously and also jointly on the work readiness of class XII students at SMK Negeri 1 Kota Mojokerto. This study uses a quantitative approach to describe the presence and absence of the influence of industry work experience variables and multimedia competencies on student work readiness. The study used primary data in the form of a questionnaire distributed to 102 respondents. Respondents in this study were all students of class XII Multimedia expertise program at SMK Negeri 1 Kota Mojokerto. The data obtained is then processed using the SPSS 20.0 for Windows application. Data analysis in this study used multiple regression analysis, F test, and T test. The results of multiple regression analysis obtained the equation $Y = 55,954 + 0,020 X_1 + 0,092 X_2$, T test obtained a significance value of $0,00 < 0,05$, F test obtained significance value of $0,00 < 0,05$. Thus the experience of industrial work practices and multimedia competencies have a positive effect both partially and simultaneously on the work readiness of class XII students in multimedia expertise programs at SMK Negeri 1 Kota Mojokerto. The industrial work experience variable has an influence value of 1.3% on the work readiness variable of class XII multimedia expertise programs at SMK Negeri 1 Kota Mojokerto, and the remainder is influenced by other variables not present in this study.

Keywords : experience of industrial work practices, multimedia competence, work readiness

Abstrak : Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pengalaman praktik kerja industri dan kompetensi multimedia baik secara parsial maupun simultan dan juga secara bersama-sama terhadap kesiapan kerja siswa kelas XII di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menggambarkan ada dan tidaknya pengaruh variabel pengalaman praktik kerja industri dan kompetensi multimedia terhadap kesiapan kerja siswa. Penelitian menggunakan data primer berupa angket yang disebarakan kepada 102 responden. Responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII program keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS 20.0 for Windows. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi ganda, uji F, dan uji T. Hasil analisis regresi ganda diperoleh persamaan $Y = 55,954 + 0,020 X_1 + 0,092 X_2$, uji T diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, uji F diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$. Dengan demikian pengalaman praktik kerja industri dan kompetensi multimedia berpengaruh positif baik secara parsial, maupun secara simultan terhadap kesiapan kerja siswa kelas XII program keahlian multimedia di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto. Variabel pengalaman praktik kerja industri mempunyai nilai pengaruh sebesar 1,3% terhadap variabel kesiapan kerja siswa kelas XII program keahlian multimedia di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto, dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Kata Kunci : pengalaman praktik kerja industri, kompetensi multimedia, kesiapan kerja

PENDAHULUAN

Kesiapan kerja adalah suatu kemampuan dan perilaku yang dibutuhkan sebagai penunjang di dalam dunia kerja apapun bentuknya.

Judith O. Wagner (2006 : 1), memberikan penjelasan apabila keterampilan di dalam bekerja biasa juga disebut dengan *soft skills*, keterampilan dalam kerja, maupun keterampilan dalam mempersiapkan kesiapan kerja. Esensi

dari keterampilan kesiapan bekerja bermakna sama. Wardiman (1998 : 30) memiliki pendapat bahwa beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) agar dapat memasuki dunia kerja antara lain : (1) memiliki keterampilan dasar dan penyesuaian diri dengan perkembangan IPTEK, (2) mampu mencari informasi, (3) mampu mengkomunikasikan ide, (4) mampu mengorganisasi kegiatan, (5) mampu bekerjasama, (6) mampu memecahkan masalah, (7) berfikir logis, dan (8) mampu berbahasa global. Kemajuan dan perkembangan pembangunan dari suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Namun dibalik peranan penting pendidikan tersebut, pendidikan mempunyai kontribusi yang sangat besar terhadap masalah ketenagakerjaan yang ada di negara ini seperti masalah pengangguran. Karena pendidikan memberikan sumbangsih calon tenaga kerja terdidik, dan fenomena yang terjadi di masyarakat sekarang banyak pengangguran yang berasal dari orang terdidik. Apabila dilihat dari permasalahan tersebut, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat menjadi salah satu jalan keluar dalam menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berpotensi. Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan pasal 15 menjelaskan jika Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs dan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) pasal 15 menjelaskan jika Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Dilihat dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan jika Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi suatu satuan pendidikan formal menengah atas

yang memang sengaja dilaksanakan oleh pemerintah agar dapat memberikan fasilitasi kepada lulusan sekolah menengah pertama agar dapat melanjutkan sekolah dimana dalam pembelajarannya benar-benar diarahkan dan disiapkan untuk bekerja setelah tamat belajar dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Praktik Kerja Industri yang juga biasa disebut dengan "Prakerin" merupakan salah satu bagian dari program pembelajaran yang harus dilakukan oleh setiap peserta didik sebagai wujud nyata dari pelaksanaan sistem pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu Pendidikan Sistem Ganda (PSG). Program prakerin dirancang bersama antara pihak sekolah dan dunia kerja (DU/DI) dalam upaya memenuhi kebutuhan peserta didik dan sebagai kontribusi dunia kerja terhadap pengembangan program pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Praktik Kerja Industri (Prakerin) dilaksanakan agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman dalam hal mengaplikasikan teori, mengaplikasikan hasil simulasi, dan menemukan solusi untuk hambatan di tempat praktik. Praktik Kerja Industri (Prakerin) adalah kegiatan bekerja di luar kelas yang dilaksanakan pada suatu instansi yang sedang aktif beroperasi sebagai upaya penerapan dan perbandingan antara pekerjaan yang sebenarnya dengan teori yang didapatkan peserta didik di sekolah sebagai bagian dari kurikulum yang diwajibkan.

Praktik Kerja Industri (Prakerin) atau di beberapa sekolah disebut dengan *On The Job Training* (OJT) adalah sebuah bentuk pelatihan yang dilaksanakan di lapangan dengan tujuan untuk memberikan kecakapan kepada peserta didik yaitu berupa bekal pengalaman yang akan diperlukan di dalam pekerjaan tertentu dan sesuai dengan tuntutan kemampuan bagi pencari kerja (Hamalik, 2007:21). Praktik Kerja Industri (Prakerin) diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik mengenai kondisi dunia kerja yang sesuai dengan realita dalam dunia kerja dan pelaksanaan dari kegiatan ini merupakan

suatu bentuk pelatihan bagi peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuan yang mereka miliki dengan lebih maksimal dalam hal pengetahuan maupun keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing. Praktik Kerja Industri (Prakerin) adalah salah satu bagian penting dari usaha untuk memunculkan perubahan secara signifikan pada setiap peserta didik atau setidaknya menyesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan seorang peserta didik yang melaksanakan pelatihan dengan kebutuhan serta tuntutan masa kini. Pengalaman Praktik Kerja Industri (Prakerin) sangat penting dilakukan untuk membangun kepercayaan diri peserta didik dalam menghadapi dunia kerja yang sebenarnya, dengan adanya kegiatan Praktik Kerja Industri (Prakerin) peserta didik dapat mempunyai pengalaman dalam bekerja secara baik, sesuai dengan keadaan, kebutuhan dalam dunia kerja, dan siap menghadapi segala tantangan yang ada dalam dunia kerja. Pengalaman Praktik Kerja Industri (Prakerin) akan mempermudah peserta didik dalam mendapatkan akses untuk memasuki dunia kerja, karena apabila peserta didik dapat melaksanakan praktik kerja industri dengan baik dan dapat memenuhi ketentuan yang ada di instansi tersebut, maka akan ada banyak peluang untuk peserta didik agar dapat di rekrut di instansi tersebut.

Kompetensi multimedia yang dimiliki peserta didik akan sangat berguna untuk menunjang kegiatan peserta didik dalam menjalankan pekerjaan yang diberikan oleh pihak instansi kepada peserta didik yang sedang melaksanakan prakerin, kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat komputer akan menjadi nilai tambah bagi mereka agar lebih siap dalam memasuki dunia kerja, persaingan di era globalisasi ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang semakin maju. Apabila peserta didik dapat menguasai kompetensi multimedia dengan baik maka mereka dapat dengan mudah mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Kompetensi harus dilakukan karena pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (Sudira, 2012) dan menyiapkan lulusannya yang mampu dan mau bekerja sesuai dengan bidang keahliannya (Usman, 2016; Yahya, 2015). Pendidikan kejuruan dilaksanakan pada suatu lembaga atau institusi pada bidang pendidikan baik sekunder, pos sekunder perguruan tinggi teknik yang dikendalikan pemerintah atau masyarakat industri (Kuswana, 2013). Pendidikan kejuruan berfokus pada penyediaan Sumber Daya Manusia yang terampil pada berbagai sektor seperti perindustrian, pertanian dan teknologi agar dapat meningkatkan pembangunan ekonomi (Afwan, 2013).

Tujuan pendidikan kejuruan, pendidikan formal yang didapatkan peserta didik di sekolah mungkin belum cukup untuk dapat memenuhi tujuan dari pendidikan kejuruan tersebut. Pemerintah menetapkan program Pendidikan Sistem Ganda (PSG) sejak tahun 1984 untuk peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Pendidikan Sistem Ganda (PSG) mempunyai tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik pada penguasaan kemampuan kerja tertentu agar dapat menjadi lulusan yang berkompoten seperti yang dibutuhkan didalam dunia kerja.

Pendidikan Kejuruan

Pendidikan kejuruan diarahkan untuk dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam melakukan kegiatan berwirausaha sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya (Kennedy, 2011). Untuk kompetensi yang baik maka ada beberapa hal yang memang harus disiapkan dan dilakukan, karena pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang berfokus untuk mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (Sudira, 2012) dan mempersiapkan lulusannya agar mampu dan mempunyai keinginan untuk bekerja sesuai dengan bidang keahliannya (Usman, 2016; Yahya, 2015). Pendidikan kejuruan dilaksanakan pada suatu instansi

bidang pendidikan baik sekunder, pos sekunder perguruan tinggi teknik yang dikendalikan pemerintah atau masyarakat industri (Kuswana, 2013). Pendidikan kejuruan berfokus pada penyediaan Sumber Daya Manusia yang terampil pada berbagai sektor seperti perindustrian, pertanian dan teknologi untuk meningkatkan pembangunan ekonomi (Afwan, 2013). Dari asumsi yang ada, pendidikan kejuruan merupakan jenis pendidikan yang unik karena mempunyai tujuan untuk mengembangkan pemahaman, sikap dan kebiasaan kerja yang berguna bagi peserta didik sehingga dapat memenuhi kebutuhan sosial, politik, dan ekonomi sesuai dengan ciri khas yang dimiliki. Pendidikan dan pelatihan kejuruan adalah suatu pendekatan pendidikan yang lebih ditekankan pada kebutuhan industri sehingga peningkatan dan pengembangan peserta didik dapat dilakukan di dunia industri (Zaib & Harun, 2014). Dari teori yang ada, pendidikan kejuruan mempunyai peluang besar untuk menjawab tantangan industri 4.0. Tantangan yang harus dijawab dengan cepat dan tepat agar tidak berkontribusi terhadap peningkatan pengangguran. Pemerintah berupaya untuk merespon tantangan industri 4.0, ancaman pengangguran, dan bonus demografi dengan fokus meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia melalui pendidikan kejuruan (SMK).

Kesiapan Kerja

Judith O. Wagner (2006 : 1) memberikan pendapat jika kesiapan kerja merupakan keterampilan dan perilaku yang harus dilakukan untuk bekerja dalam pekerjaan apapun itu bentuknya. Keterampilan kesiapan bekerja atau *soft skills*, secara esensi keterampilan kesiapan bekerja mempunyai makna yang sama. Wardiman (1998: 30) mempunyai pendapat bahwa beberapa keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjelang memasuki dunia kerja antara lain : a) Memiliki keterampilan dasar dan penyesuaian diri dengan perkembangan IPTEK, b) Mampu mencari informasi, c) Mampu mengkomunikasikan ide, d)

Mampu mengorganisasi kegiatan, e) Mampu bekerjasama, f) Mampu memecahkan masalah, g) Merfikir logis, h) Mampu berbahasa global.

Zirkle (1998: 4-5) menjelaskan bahwa *Employability skills: decision making skills, creative thinking skills, teamwork skills, leadership skills, and negotiation skills*, hal tersebut bermakna bahwa keterampilan kerja meliputi, mampu membuat keputusan, mampu memecahkan suatu masalah, berpikir kreatif, mampu bekerjasama, mampu memimpin, dan mampu bernegosiasi.

Kesiapan kerja dalam dunia kerja (DU/DI) meliputi beberapa aspek yang harus di persiapkan oleh peserta didik, diantaranya mempunyai kepercayaan tinggi yang tinggi dan diimbangi dengan bekal pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki, dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja, mentaati komitmen merupakan kesungguhan dalam pelaksanaan pekerjaan dengan mengikuti aturan yang berlaku, mempunyai kreativitas tinggi, ketekunan serta kemauan bekerja, mempunyai sikap bekerja sama dengan orang lain secara baik dan berkomunikasi. Selain itu, kesiapan kerja siswa merupakan situasi yang menunjukkan adanya keserasian antara kematangan fisik, mental dan pengalaman, sehingga peserta didik dapat memiliki kemampuan untuk melaksanakan kegiatan tertentu yang berhubungan dengan pekerjaan (Valid dan Taman, 2012 : 4). Rahayu (2007:12) menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang luas dan mempunyai tujuan untuk mempersiapkan tenaga kerja yang tidak hanya berfokus pada keterampilan saja, tetapi juga mencakup semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, dan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) meliputi unsur afektif, kognitif, dan psikomotorik yang semuanya dapat dijadikan bekal untuk memasuki dunia kerja. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kesiapan kerja ditentukan oleh tiga aspek pokok yaitu aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotorik.

Pengalaman Praktik Kerja Industri (Prakerin)

Hamalik (2007 : 21) Praktik Kerja Industri (Prakerin) atau *On The Job Training* (OJT) adalah suatu pelatihan yang dilakukan di lapangan dengan tujuan untuk memberikan kecakapan kepada peserta didik mengenai apa saja yang diperlukan dalam pekerjaan tertentu sesuai dengan tuntutan kemampuan bagi pencari kerja. Praktik Kerja Industri (Prakerin) diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik mengenai kondisi dunia kerja yang sebenarnya dan pelaksanaan kegiatan Prakerin ini merupakan suatu pelatihan bagi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan mereka baik dalam hal pengetahuan maupun keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya, prakerin adalah salah satu bagian penting dalam usaha untuk memunculkan suatu perubahan yang signifikan pada setiap peserta didik, setidaknya mereka dapat menyesuaikan kemampuan dan keterampilan yang mereka miliki dengan kebutuhan dan tuntutan yang ada dalam dunia kerja di saat ini. Hal ini sangat berguna agar peserta didik mampu beradaptasi dan siap terjun dalam dunia kerja, sehingga di dalam dunia kerja mereka dapat menyesuaikan diri dan menyesuaikan kompetensi yang dimiliki agar selaras dengan tuntutan dan kebutuhan dunia kerja. Prakerin mempunyai tujuan utama yaitu untuk dapat mencetak tenaga kerja yang memiliki keahlian profesional, yaitu tenaga kerja yang memiliki tingkat pengetahuan, keterampilan dan etos kerja yang sesuai dengan tuntutan dunia industri (DU/DI), memperkokoh *Link and Match* antara sekolah dengan dunia kerja, meningkatkan efisiensi proses pendidikan dan pelatihan tenaga kerja yang berkualitas dan profesional, dan memberikan pengakuan dan penghargaan terhadap pengalaman kerja sebagai bagian dari proses pendidikan. Tujuan khusus dari kegiatan prakerin yaitu untuk memberikan fasilitasi kepada peserta didik agar dapat mengetahui secara langsung tentang bagaimana kondisi dunia kerja yang sebenarnya, memberikan fasilitas

kepada peserta didik untuk dapat mengetahui efektifitas dan efisiensi dunia industri (DU/DI), dan menumbuhkan motivasi belajar untuk peserta didik agar mereka sukses dalam belajar sehingga. Hamalik (2007 : 35) menjelaskan indikator evaluasi atau hasil praktik kerja industri terdiri atas aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap. Prakerin adalah suatu kegiatan bagi peserta didik untuk mempraktikkan ilmu pengetahuan yang diterima di sekolah melalui proses belajar mengajar agar dapat diterapkan dalam dunia industri (DU/DI). Chaplin (2009 : 179) berpendapat jika pengalaman merupakan pengetahuan atau keterampilan yang didapatkan dari praktik dari luar usaha belajar. Pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh terjadi dari sebuah pekerjaan yang telah dilakukan sebelumnya dalam kurun waktu tertentu. Pengalaman dapat mempengaruhi fisiologi perkembangan diri peserta didik. Salah satu prinsip dari perkembangan kesiapan peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu mempersiapkan diri untuk masuk dunia kerja. William Burton dalam Hamalik (2010 : 29), menjelaskan jika pengalaman adalah sumber pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Pengalaman adalah tingkat pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh individu sesuai dengan tahapan kegiatan untuk menyelesaikan suatu aktivitas, dan pengalaman dapat juga diperoleh melalui pendidikan dan latihan. Praktik Kerja Industri (prakerin) merupakan bagian dari Pendidikan Sistem Ganda (PSG) yang merupakan inovasi dalam pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan untuk melakukan kegiatan praktek kerja di suatu instansi yang relevan dengan program keahlian mereka selama beberapa waktu.

Nolker & Schoenfeldt dalam Made Wena (2009 : 100) memberikan penjelasan bahwa hal penting dalam pembelajaran dan pelatihan praktik kejuruan adalah penguasaan keterampilan praktis, serta pengetahuan serta perilaku yang berkaitan langsung dengan keterampilan tersebut. Dalam

program prakerin di sekolah kejuruan pada dasarnya pembelajaran praktik kejuruan meliputi tiga tahap yaitu tahap pertama, pembelajaran praktik dasar kejuruan yang umum dilakukan di sekolah, tahap kedua praktik keterampilan kejuruan dengan strategi proyek yang umum dilakukan di sekolah juga, tahap ketiga pembelajaran praktik keterampilan kejuruan dengan strategi praktik industri yang merupakan kegiatan wajib bagi peserta didik untuk melakukannya di suatu instansi (Wena, 2009 : 100). Program Prakerin di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik yang bersangkutan, tetapi juga bermanfaat bagi sekolah dan instansi dimana dilaksanakannya kegiatan Prakerin. Tujuan diselenggarakannya Prakerin menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (Dikmenjur, 2008) adalah sebagai berikut : a) Menghasilkan tenaga kerja yang berkualitas, b) Memperoleh *link and match* antara Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan dunia kerja, c) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pendidikan dan pelatihan kerja berkualitas, d) Memberi pengakuan dan penghargaan terhadap pengalaman kerja sebagai bagian dari proses pendidikan.

Hamalik (2007:16) memberikan penjelasan jika pelatihan mempunyai tujuan untuk mempersiapkan dan membina peserta didik, baik secara struktural maupun fungsional, yang mempunyai kemampuan berdisiplin baik. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, pasal 26 ayat (3) menjelaskan apabila Standar kompetensi lulusan satuan pendidikan menengah kejuruan mempunyai tujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kompetensi yang dimiliki peserta didik. Kerjasama antara Sekolah Menengah Kejuruan dengan dunia industri (DU/DI) dilakukan dengan menggunakan prinsip saling membantu, saling mengisi, dan saling melengkapi untuk keuntungan bersama. Berdasarkan prinsip ini, pelaksanaan Prakerin akan memberi nilai tambah dan

manfaat untuk pihak yang bekerjasama. Hamalik (2007 : 93) menyebutkan manfaat dari Praktek Kerja bagi peserta didik antara lain : 1) Menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk melatih keterampilan, 2) Memberikan pelatihan praktik kepada peserta didik sehingga menambah pengalaman, melatih memecahkan masalah manajemen sesuai dengan kemampuannya, serta mengasah kesiapan peserta didik untuk terjun dalam dunia kerja sesuai dengan keahliannya

Pelaksanaan praktik kerja industri bagi seluruh peserta didik akan dinilai dan diamati oleh pembimbing dan setiap satu pekan atau dua pekan sekali. Penilaian terhadap peserta didik praktik akan dilakukan oleh pembimbing DU/DI yang nantinya penilaian tersebut akan dilampirkan dalam bentuk sertifikat praktek kerja industri. Nilai yang dicapai peserta didik tertera dalam sertifikat prakerin. Standar nilai yang digunakan dalam penilaian prakerin di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1. Kriteria Nilai Prakerin

No.	Rentang Nilai	Predikat	Kriteria
1.	86-100	A	Amat Kompeten
2.	70-85	B	Kompeten
3.	<70	C	Kurang Kompeten

Sumber : Sertifikat prakerin SMK Negeri 1 Kota Mojokerto

Penilaian Praktik Kerja Industri dibagi menjadi tiga aspek penilaian, begitu juga di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto penilaiannya terdiri dari ketiga aspek sebagai berikut : a) Aspek Personal, b) Aspek Komponen Sosial, c) Aspek keterampilan

Kompetensi

Kompetensi dapat diartikan sebagai kumpulan dari pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai sebagai kinerja yang memiliki pengaruh terhadap peran dan prestasi peserta didik. Dengan demikian kompetensi dapat diukur dengan standar umum dan dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Spencer (1993 : 9)

menjelaskan jika kompetensi adalah sebuah karakteristik mendasar seseorang yang memiliki hubungan timbal balik dengan suatu kriteria efektif dan kecakapan terbaik individu di dalam pekerjaan. Karakteristik yang mendasar artinya adalah kompetensi tersebut sudah cukup mendalam dan bertahan lama sebagai bagian dari kepribadian dari individu, sehingga dapat digunakan untuk memprediksi tingkah laku individu tersebut saat berhadapan dengan berbagai situasi dan tugas. Hubungan timbal balik mempunyai berarti bahwa suatu kompetensi dapat menyebabkan atau memprediksi perubahan suatu perilaku dari individu. Kriteria efektif menentukan dan memprediksi apakah individu tersebut mampu bekerja dengan baik atau tidak dalam ukuran yang spesifik dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Spencer (1993 : 9-11) juga memberikan penjelasan tentang lima tipe kompetensi yaitu :

a) Motif

Sesuatu yang dimiliki seseorang untuk berpikir secara konsisten atau keinginan untuk melakukan suatu aksi. Contohnya seseorang yang mempunyai motivasi akan menentukan tantangan untuk dirinya sendiri, kemudian bertanggung jawab untuk mencapai tantangan tersebut dan menggunakan balikan untuk memperbaikinya. Motif bekerja secara intrinsik atau mulai dengan dirinya sendiri (*self-starting*). Motif menguasai pembawaan yang dapat memperkirakan apa yang dikerjakan seseorang dalam jangka panjang tanpa pengawasan yang ketat

b) Pembawaan

Karakteristik fisik yang merespon secara konsisten berbagai situasi atau informasi. Contohnya reaksi terhadap waktu dan sudut pandang yang baik adalah kompetensi bawaan dari seseorang. Kontrol emosi diri dan inisiatif merupakan respon konsisten yang lebih kompleks. Kompetensi bawaan yang dapat mengontrol emosi dan menumbuhkan inisiatif merupakan kompetensi dari seorang manajer yang berhasil

c) Konsep Diri

Tingkah laku, nilai, atau citraan (*image*) seseorang. Contohnya percaya diri, seseorang yang percaya diri akan efektif pada berbagai situasi. Rasa percaya dirinya sudah menjadi bagian dari jati dirinya, sehingga dapat diterapkan dalam berbagai situasi yang berbeda

d) Pengetahuan

Informasi khusus yang dimiliki seseorang. Menurut Spencer (1993) pengetahuan merupakan kompetensi yang kompleks. Hasil tes pengetahuan sering salah dalam memperkirakan kinerja seseorang.

Tes pengetahuan sering gagal mengukur pengetahuan dan keterampilan yang digunakan dalam bekerja. Hal ini disebabkan oleh :

a. Tes yang digunakan mengukur ingatan seseorang, padahal yang diperlukan adalah kemampuan mencari pengetahuan

b. Tes pengetahuan mengukur respon seseorang terhadap pilihan jawaban, bukan apakah tindakannya dalam menggunakan pengetahuannya tersebut. Kemampuan memilih jawaban benar sangat berbeda dengan kemampuan menentukan keberpihakan terhadap suatu situasi konflik atau kemampuan memberikan argumen untuk diterima. Pengetahuan meramalkan apa yang dapat dikerjakan oleh seseorang, bukan apa yang akan dikerjakannya setelah tes

e) Keterampilan

Kemampuan untuk melakukan tugas secara fisik atau mental. Contohnya seorang *programmer* komputer mempunyai kemampuan untuk mengorganisir 50.000 barisan kode dengan perintah berurutan

Spencer, McClelland, dan Spencer (1994) mengelompokkan kompetensi dalam tiga kategori, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan karakteristik personal. Pengetahuan merupakan pengetahuan tentang fakta atau prosedur seperti keanekaragaman makhluk hidup, anatomi tubuh, berhitung, dan komputer literasi. Keterampilan merupakan keterampilan kognitif atau perilaku, seperti bekerja sama, membangun jaringan, dan membuat orientasi terperinci. Karakteristik personal merupakan ciri pembawaan individu, misalnya kemampuan

menyesuaikan diri, percaya diri, kontrol diri, dan menyelesaikan konflik. Definisi singkat mengenai kompetensi dapat dilihat dari definisi Jackson dan Schuler (2003) yaitu kompetensi merupakan keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan, serta ciri-ciri lain yang menunjukkan bahwa seseorang mampu bekerja secara efektif.

Kompetensi Multimedia

Multimedia dapat berbeda dari sudut pandang orang yang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio atau suara dan video. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya menggunakan audio atau suara sehingga disebut monomedia. Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (dalam Munir, 2012 : 2) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan dan menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik menurut. Menurut Gayeski (dalam Munir, 2012 : 3) mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Halimah Badioze Zaman (dalam Munir,

2012 : 3) mendefinisikan multimedia sebagai keterpaduan di antara berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam satu media digital yang mempunyai kemampuan untuk interaktif, umpan balik dan informasi diperoleh dengan cara yang non-linear. Kompetensi keahlian Multimedia merupakan salah satu kompetensi keahlian di bidang studi keahlian Teknik Komputer dan Informatika. Tujuan kompetensi keahlian Multimedia adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap agar kompeten di bidang multimedia. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai pendidikan untuk dunia kerja, maka peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) wajib menguasai tuntutan kompetensi keahlian yang dijabarkan dalam Standar Kompetensi Keahlian Multimedia. Kebutuhan terhadap tenaga terampil dan tenaga ahli di bidang multimedia akan terus meningkat. Keahlian di bidang multimedia semakin dibutuhkan dalam aktivitas sehari-hari, baik di dunia kerja atau di dunia industri. Pekerjaan di bidang multimedia sangat banyak dan beragam sesuai dengan namanya. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam kompetensi multimedia bagi lulusan Kompetensi Keahlian Multimedia adalah jenis pekerjaan dan atau profesi yang relevan dengan kompetensi yang sesuai dengan SKKNI Bidang Teknologi Informatika pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

METODE

Proses dalam penelitian ini bersifat deduktif atau untuk menjawab rumusan masalah dengan menggunakan teori atau konsep sehingga dapat dirumuskan hipotesisnya. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang terkumpul dan terbukti kebenarannya atau tidak. Penelitian ini menguji tentang Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri Terhadap Kesiapan

Kerja Siswa Kelas XII PrograKeahlian Multimedia.

Penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sukmadinata, 2010 : 5). Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan analisis statistik inferensial kausal yang bertujuan untuk mencari pengaruh antara variabel bebas (independen) dengan variabel terikat (dependen). Penelitian kuantitatif sendiri yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positif, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016 : 8). Penelitian ini akan dilakukan di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto yang berlokasi di Jalan Kedungsari, Gedangan, Kota Mojokerto. Dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel karena semua populasi yang berjumlah 102 orang digunakan sebagai responden.

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011 : 2), dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas dan satu variabel terikat.

Variabel Independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel Independen dalam penelitian ini adalah Pengalaman Praktik Kerja Industri (X_1) dan Kompetensi Multimedia (X_2).

Variabel Dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen (bebas). Variabel Dependen dalam penelitian ini adalah Kesiapan Kerja Siswa (Y).

Data utama dari penelitian ini adalah angket atau kuesioner yang dibagikan kepada 102 siswa kelas XII SMK Negeri 1 Kota Mojokerto, data yang digali yaitu

mengenai kesiapan kerja siswa kelas XII program keahlian Multimedia.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang sangat penting untuk dilakukan oleh peneliti, pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data yang valid, sehingga teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Angket (Kuesioner), dan Studi Dokumentasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data Pengalaman Praktik Kerja Industri ini melalui penyebaran angket kepada responden yang berjumlah 102 siswa SMK Negeri 1 Kota Mojokerto, yang terdiri dari siswa kelas XII MM 1, XII MM 2, dan XII MM 3. Deskripsi data variabel bertujuan untuk memperjelas gambaran terkait dengan variabel penelitian.

Deskripsi data pengalaman praktik kerja industri ini meliputi aspek Pengalaman Praktis, Kerja Produktif, *Work-Connected Activity* (Keterkaitan Pekerjaan Dengan Yang Dilakukan Di Sekolah), Mempelajari Kecakapan Dasar, Familiar Dengan Dasar Proses Kerja dan Alat Kerja, Membangun Kebiasaan Dan Kecakapan Kerja, Memperkembangkan Tanggung Jawab Sosial, dan Menghargai Kerja Dan Para Pekerja. Hasil deskripsi data pada penelitian ini meliputi lima kategori skor, yaitu skor 1 menunjukkan sangat tidak setuju dengan rata-rata 1%, skor 2 menunjukkan tidak setuju dengan rata-rata 1%, skor 3 menunjukkan kurang setuju dengan rata-rata 10%, skor 4 menunjukkan setuju dengan rata-rata 51%, dan skor 5 menunjukkan sangat setuju dengan rata-rata 38%. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat dijelaskan bahwa pengalaman praktik kerja industri yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto sangat baik, karena sebagian besar responden memilih skor 4 dan 5 sejumlah 89%.

Deskripsi data Kompetensi Multimedia ini melalui penyebaran angket kepada responden yang berjumlah 102 siswa SMK Negeri 1 Kota Mojokerto, yang terdiri dari siswa kelas XII MM 1, XII MM 2, dan XII MM. Deskripsi data variabel

bertujuan untuk memperjelas gambaran terkait dengan variabel penelitian.

Deskripsi data kompetensi multimedia ini meliputi aspek Sikap, Keterampilan, dan Pengetahuan. Hasil deskripsi data pada penelitian ini meliputi lima kategori skor, yaitu skor 1 menunjukkan sangat tidak setuju dengan rata-rata 0%, skor 2 menunjukkan tidak setuju dengan rata-rata 0%, skor 3 menunjukkan kurang setuju dengan rata-rata 18%, skor 4 menunjukkan setuju dengan rata-rata 58%, dan skor 5 menunjukkan sangat setuju dengan rata-rata 23%. berdasarkan hasil analisis data maka dapat dijelaskan bahwa kompetensi multimedia yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto sangat baik karena sebagian besar responden memberikan skor 4 dan 5 yaitu sejumlah 81%. Deskripsi data kompetensi multimedia ini melalui penyebaran angket kepada responden yang berjumlah 102 siswa SMK Negeri 1 Kota Mojokerto, yang terdiri dari siswa kelas XII MM 1, XII MM 2, dan XII MM. Deskripsi data variabel bertujuan untuk memperjelas gambaran terkait dengan variabel penelitian.

Deskripsi data kesiapan kerja ini meliputi aspek Pengetahuan, Keterampilan, Sikap dan Nilai. Hasil deskripsi data pada penelitian ini meliputi lima kategori skor, yaitu skor 1 menunjukkan sangat tidak setuju dengan rata-rata 0%, skor 2 menunjukkan tidak setuju dengan rata-rata 0%, skor 3 menunjukkan kurang setuju dengan rata-rata 11%, skor 4 menunjukkan setuju dengan rata-rata 55%, dan skor 5 menunjukkan sangat setuju dengan rata-rata 33%. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat dijelaskan bahwa kesiapan kerja yang ada pada peserta didik di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto sangat baik karena sebagian besar responden memilih skor 4 dan 5 yang berjumlah 88%.

Deskripsi data Kesiapan Kerja ini melalui penyebaran angket kepada responden yang berjumlah 102 siswa SMK Negeri 1 Kota Mojokerto, yang terdiri dari siswa kelas XII MM 1, XII MM 2, dan XII MM. Deskripsi data variabel bertujuan untuk memperjelas gambaran terkait dengan variabel penelitian.

Deskripsi data kesiapan kerja ini meliputi aspek Pengetahuan, Keterampilan, Sikap dan Nilai. Hasil deskripsi data pada penelitian ini meliputi lima kategori skor, yaitu skor 1 menunjukkan sangat tidak setuju dengan rata-rata 0%, skor 2 menunjukkan tidak setuju dengan rata-rata 0%, skor 3 menunjukkan kurang setuju dengan rata-rata 11%, skor 4 menunjukkan setuju dengan rata-rata 55%, dan skor 5 menunjukkan sangat setuju dengan rata-rata 33%. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat dijelaskan bahwa kesiapan kerja yang ada pada peserta didik di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto sangat baik karena sebagian besar responden memilih skor 4 dan 5 yang berjumlah 88%.

Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		102
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	3.51622083
	Absolute	.103
Most Extreme Differences	Positive	.047
	Negative	-.103
Kolmogorov-Smirnov Z		1.043
Asymp. Sig. (2-tailed)		.227

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4.4. yang merupakan hasil dari pengujian uji normalitas residual dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* pada program *SPSS 20.0 For Windows* didapatkan jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk *Unstandardized residual* adalah $0,227 > 0,05$ maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal karena data memenuhi uji normalitas data dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,227.

Tabel 4.5. Hasil Uji Linearitas Variabel Pengalaman Praktik Kerja Industri (X_1) dengan Kesiapan Kerja Siswa (Y)

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kesiapan Kerja Siswa *	Between Groups	552.877	41	13.485	1.135	.323
	Linearity	.570	1	.570	.048	.827
Pengalaman Praktik Kerja Industri	Deviation from Linearity	552.307	40	13.808	1.163	.294
	Within Groups	712.583	60	11.876		
Total		1265.461	101			

Berdasarkan tabel 4.5. hasil pengujian linearitas hubungan antara variabel Pengalaman Praktik Kerja Industri (X_1) dengan Kesiapan Kerja Siswa (Y) dapat diketahui jika nilai signifikansi sebesar 0,294 yang artinya $p > 0,05$

Putri Rahmawati, Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri (Prakerin) dan Kompetensi Multimedia Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto

sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengalaman Praktik Kerja Industri (X_1) berhubungan secara linier dengan Kesiapan Kerja Siswa (Y).

Tabel 4.6. Hasil Uji Linearitas Variabel Kompetensi Multimedia (X_2) dengan Kesiapan Kerja Siswa (Y)

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kesiapan Kerja Siswa * Kompetensi Multimedia	Between Groups (Combined) Linearity	213.487 13.340	22 1	9.704 13.340	.729 1.002	.797 .320
	Deviation from Linearity	200.147	21	9.531	.716	.805
	Within Groups	1051.974	79	13.316		
Total		1265.461	101			

Berdasarkan tabel 4.6. hasil pengujian linearitas hubungan antara variabel Kompetensi Multimedia (X_2) dengan Kesiapan Kerja Siswa (Y) dapat diketahui jika nilai signifikansi sebesar 805 yang artinya $p > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Kompetensi Multimedia (X_2) berhubungan secara linier dengan Kesiapan Kerja Siswa (Y).

Tabel 4.7. Hasil Uji Regresi Ganda Coefficients*

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	55.954	5.554		10.074	.000
	Pengalaman Praktik Kerja Industri (X_1)	.020	.040	.065	.517	.606
	Kompetensi Multimedia (X_2)	.092	.081	.142	1.131	.261

Hasil analisis data diperoleh persamaan nilai regresi yaitu $Y = 55,954 + 0,020 X_1 + 0,092 X_2$ dari persamaan tersebut dapat dijelaskan bahwa :

- Nilai konstanta adalah 55.954 berarti bahwa tanpa adanya pengaruh variabel bebas, yaitu pengalaman praktik kerja industri dan kompetensi multimedia maka nilai dari variabel terikat, yaitu kesiapan kerja adalah sebesar 55,954
- Nilai 0,020 X_1 merupakan koefisien regresi yang menunjukkan bahwa jika nilai variabel pengalaman praktik kerja industri (X_1) ditingkatkan sebesar satu satuan akan menyebabkan peningkatan nilai dari variabel terikat, yaitu kesiapan kerja (Y) sebesar 0,020 satuan
- Nilai 0,092 X_2 merupakan koefisien regresi yang menunjukkan bahwa jika nilai variabel Kompetensi

Multimedia (X_2) ditingkatkan sebesar satu satuan akan menyebabkan peningkatan nilai dari variabel terikat, yaitu kesiapan kerja (Y) sebesar 0,092 satuan

Berdasarkan persamaan linier regresi ganda diatas dapat diketahui bahwa variabel pengalaman praktik kerja industri (X_1) dan Kompetensi Multimedia (X_2), masing-masing variabel mempunyai hasil rata-rata dalam pengaruhnya terhadap kesiapan kerja siswa (Y). Untuk memperjelas hasil regresi linier regresi ganda dapat dilihat dari hasil analisis determinasi. Analisis determinasi dalam uji regresi ganda digunakan untuk presentasi sumbangan pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat.

Tabel 4.8. Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.115 ^a	.013	-.007	3.55156

a. Predictors: (Constant), Kompetensi Multimedia (X_2), Pengalaman Praktik Kerja Industri (X_1)

Deskripsi dari tabel 4.8. koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

- Koefisien korelasi (R) = 0,115

Hal ini menunjukkan adanya pengaruh antara variabel pengalaman praktik kerja industri (X_1) dan Kompetensi Multimedia (X_2) terhadap Kesiapan Kerja Siswa (Y). Arah pengaruhnya positif yang berarti apabila variabel bebas (X) ditingkatkan maka variabel terikat (Y) cenderung meningkat, begitu juga sebaliknya apabila variabel bebas (X) diturunkan maka variabel terikat (Y) cenderung menurun.

- Koefisien determinasi (R_{square}) atau (R^2)

Hal ini menunjukkan arti bahwa pengaruh pengalaman praktik kerja industri (X_1) dan Kompetensi Multimedia (X_2) terhadap kesiapan kerja siswa (Y) adalah sebesar 0.013. Jadi variabel pengalaman praktik kerja industri (X_1) dan kompetensi multimedia (X_2) berkontribusi terhadap hasil kesiapan kerja siswa (Y) sebesar 1,3%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diajukan dalam penelitian ini.

Berdasarkan deskripsi tabel menjelaskan besarnya nilai korelasi atau

Putri Rahmawati, Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri (Prakerin) dan Kompetensi Multimedia Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto

hubungan (R) yaitu sebesar 0,115. Dijelaskan dengan persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat pada *output* diatas diperoleh koefisien determinasi R^2 sebesar 0,013, yang diartikan bahwa pengaruh variabel pengalaman praktik kerja industri dan kompetensi multimedia terhadap kesiapan kerja siswa adalah 1,3%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Tabel 4.9. Hasil Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	16.716	2	8.358	.663	.518 ^b
Residual	1248.745	99	12.614		
Total	1265.461	101			

a. Dependent Variable: Kesiapan Kerja Siswa

b. Predictors: (Constant), Kompetensi Multimedia (X2), Pengalaman Praktik Kerja Industri (X1)

Berdasarkan tabel 4.9. hasil uji F dapat diketahui bahwa variabel pengalaman praktik kerja industri (X_1) dan kompetensi multimedia (X_2) terhadap kesiapan kerja siswa (Y) nilai F_{hitung} 0,663 > F_{tabel} 3,09 sedangkan nilai signifikansi variabel pengalaman praktik kerja industri (X_1) dan kompetensi multimedia (X_2) adalah sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima yang mempunyai arti bahwa pengalaman praktik kerja industri (X_1) dan kompetensi multimedia (X_2) berpengaruh secara simultan terhadap variabel hasil kesiapan kerja siswa (Y).

Tabel 4.10. Hasil Uji T

Variabel	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.
Pengalaman Praktik Kerja Industri	0,517	0,05/2 : 102-2-1 = 0,252	0,606
Kompetensi Multimedia	1,131		0,261

Berdasarkan tabel diatas, variabel pengalaman praktik kerja industri (X_1) terhadap kesiapan kerja siswa (Y) memiliki nilai t_{hitung} 0,517 > t_{tabel} 0,252 dengan signifikansi 0,00 < 0,05 taraf signifikan, sehingga pengalaman praktik kerja industri (X_1) berpengaruh secara signifikan terhadap kesiapan kerja siswa (Y), yang menjelaskan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sedangkan kompetensi multimedia (X_2) terhadap kesiapan kerja siswa (Y) mempunyai nilai t_{hitung} 1,131 > t_{tabel} 0,252 dengan signifikansi 0,00 < 0,05 taraf signifikan, sehingga kompetensi multimedia (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap kesiapan kerja siswa

(Y) yang menjelaskan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel pengalaman praktik kerja industri mempunyai pengaruh terhadap kesiapan kerja siswa di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto, variabel kompetensi multimedia mempunyai pengaruh terhadap kesiapan kerja siswa di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto, dan variabel pengalaman praktik kerja industri dan kompetensi multimedia mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap kesiapan kerja siswa di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto.

Variabel pengalaman praktik kerja industri dan kompetensi multimedia mempunyai pengaruh yang signifikan baik secara parsial maupun bersama-sama atau simultan terhadap kesiapan kerja di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto.

Hal ini menunjukkan jika semakin baik kualitas pengalaman praktik kerja industri dan kompetensi multimedia maka kesiapan kerja siswa akan meningkat, yang akan berdampak pada meningkatnya kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat dengan mudah untuk memasuki dunia kerja dan selalu siap untuk bersaing dalam dunia industri.

SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang dipaparkan, maka peneliti mengajukan saran terkait hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dengan harapan tersebut dapat ditindaklanjuti.

Adapun saran penelitian ini ditujukan bagi

- 1) Sekolah SMK Negeri 1 Kota Mojokerto
- a) Kepala Sekolah

Untuk kepala sekolah harus lebih banyak menjalin kerja sama dengan pihak industri agar peserta didik dapat melaksanakan praktik kerja industri sesuai dengan kompetensi yang mereka miliki, khususnya untuk peserta didik program keahlian multimedia.

Putri Rahmawati, Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri (Prakerin) dan Kompetensi Multimedia Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto

b) Guru Multimedia

Untuk guru harus bisa memahami kompetensi yang dimiliki setiap peserta didik, agar pemberian materi pembelajar dapat tepat sasaran.

2) Sekolah Lain

Pelaksanaan praktik kerja industri sangat penting untuk mengasah bakat dan kompetensi yang dimiliki setiap peserta didik, akan lebih baik jika seluruh Sekolah Menengah Kejuruan mampu menjalin kerja sama yang baik dengan pihak industri, agar peserta didik dapat tertampung untuk melakukan praktik kerja industri dan sebagai tempat mereka kelak jika sudah lulus dari sekolah.

3) Peneliti Lain

Penelitian mengenai pengaruh pengalaman praktik kerja industri dan kompetensi multimedia ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang terkait dengan pembahasan yang sama serta dapat dijadikan penambah ilmu pengetahuan serta peneliti dapat lebih banyak menggali informasi mengenai pengaruh pengalaman praktik kerja industri dan kompetensi multimedia terhadap kesiapan kerja peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Alfan, M. (2013). *Leadership on technical and vocational education in community college* [Versi elektronik]. *Journal of Education and Practice*, 4 (21), 21-23.

Chaplin, James P. 2009. *Dictionary of Psychology*, (Terjemah Kartini Kartono). Jakarta : PT. Grafindo Persada.

Hamalik, Oemar. 2007. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara

Kennedy, O.O. (2011). *Philosophical and sociological overview of vocational-technical education in Nigeria* [Versi elektronik]. *Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 1, 167-175.

Kuswana, Wowo S. 2013. *Taksonomi Berpikir*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Made, Wena. 2009. *Strategi pembelajaran Inovatif Kontemporer : Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003. Jakarta.

Republik Indonesia. 2003. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN). Lembar RI Tahun 2003. Jakarta.

Republik Indonesia. 2005. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, pasal 26 ayat 3 tentang Standar Nasional Pendidikan. Lembar RI Tahun 2005. Jakarta.

Republik Indonesia. 2010. Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. Lembar RI Tahun 2010. Jakarta.

Spencer, M Lyle, dan Spencer. 1993. *Competence At Work : Models For Superior Performance*. USA : Wiley India Pvt.

Sudira, Putu, MP. (2009). *Pendidikan Vokasi Suatu Pilihan* <http://blog.uny.ac.id/putupanji/2009/03/17/pendidikan-vokasi-suatupilihan/> (Online), diakses pada

14 Januari 2019, pukul 13.25 wib

Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Usman, H. (2016). *Kepemimpinan pendidikan kejuruan*. Yogyakarta: UNY Press.

Valid, Yanuar Mipalas dan Taman. 2012. *Pengaruh Pengalam Praktik Kerja Industri dan Prestasi Belajar Terhadap Kesiapan Kerja Siswa*

Putri Rahmawati, Pengaruh Pengalaman Praktik Kerja Industri (Prakerin) dan Kompetensi Multimedia Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 1 Kota Mojokerto

Program Studi Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jkpai/article/view/1190>

(online) diakses pada tanggal 14 Januari 2019, pukul 13.05 wib

Wardiman, Djojonegoro. 1998. *Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui SMK.* Jakarta : Jayakarta Agung Offset.

Yahya, M. (2015). *Analisis wawasan kejuruan mahasiswa jurusan pendidikan teknik otomotif Universitas Negeri Makassar.* Journal Mekom (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan), 2 (1), 1-9

Zaib, Z., & Harun, H. (2014). *Leadership in technical and vocational education: Toward excellence human capital* [Versi elektronik]. Journal of Education and Practice, 5 (23), 132-135