

**KOLABORASI PENGAJARAN DESAIN GRAFIS DAN PROMOSI  
PRODUK DALAM PROGRAM MAGANG DI SMALB SISWA BUDHI**

**Achmad Farhat Muntaz**

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
[achfarhatmuntaz@gmail.com](mailto:achfarhatmuntaz@gmail.com)

**Moch Rizal Rivky**

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
[rizalrivky445@gmail.com](mailto:rizalrivky445@gmail.com)

**Kun Muhammad Adi**

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

**ABSTRAK**

Program magang adalah salah satu pendekatan pembelajaran penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus di Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB) Siswa Budhi. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi pelaksanaan kolaborasi pengajaran desain grafis dan promosi produk dalam program magang di SMALB Siswa Budhi. Fokus penelitian meliputi analisis efektivitas pembelajaran, kontribusi terhadap keterampilan siswa, serta tantangan dalam implementasi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis siswa, seperti penggunaan perangkat lunak desain grafis dan penguasaan strategi promosi produk. Selain itu, siswa juga menunjukkan perkembangan signifikan dalam aspek personal, seperti kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan kreativitas. Namun, beberapa kendala teridentifikasi, seperti kesenjangan kemampuan siswa, keterbatasan fasilitas, dan rendahnya keterlibatan orang tua dalam mendukung program. Penelitian ini merekomendasikan langkah-langkah perbaikan, termasuk penyediaan infrastruktur pendukung, pelatihan tambahan, dan peningkatan kolaborasi dengan pihak orang tua serta perusahaan mitra. Dengan implementasi yang lebih baik, program ini diharapkan dapat menjadi model pendidikan inklusif berbasis keterampilan untuk SMALB lain di Indonesia.

**Kata Kunci:** *Desain Grafis, Promosi Produk, SMALB, Program Magang*

**A. PENDAHULUAN**

Pendidikan inklusif bagi siswa berkebutuhan khusus di Indonesia menjadi isu penting dalam upaya pemerataan akses pendidikan. Salah satu pendekatan yang semakin relevan adalah melalui program magang yang dirancang untuk memberikan pengalaman kerja nyata. Di SMALB Siswa Budhi, program magang menjadi bagian integral dari kurikulum dengan tujuan mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif. Namun, efektivitas program ini

memerlukan evaluasi mendalam untuk memastikan relevansi dan manfaatnya bagi siswa (Alwasilah, 2011).

Desain grafis dan promosi produk merupakan dua bidang yang memiliki prospek tinggi di era digital. Kemajuan teknologi membuka peluang bagi siswa SMALB untuk terlibat dalam industri kreatif, baik sebagai pekerja lepas maupun bagian dari tim pemasaran. Dengan menguasai desain grafis, siswa dapat menciptakan karya visual yang menarik, sementara promosi produk memungkinkan mereka memahami strategi pemasaran yang efektif. Kedua keterampilan ini tidak hanya relevan secara profesional, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka.

Namun, mengajarkan desain grafis dan promosi produk kepada siswa SMALB memerlukan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan siswa reguler. Siswa SMALB memiliki kemampuan belajar yang beragam, tergantung pada jenis dan tingkat kebutuhan khusus mereka. Oleh karena itu, program magang ini dirancang dengan metode pembelajaran yang adaptif, mengintegrasikan elemen visual dan praktik langsung agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Creswell, 2018).

Kolaborasi antara desain grafis dan promosi produk dalam program magang ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi mereka. Dalam prosesnya, siswa diajarkan untuk bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan klien, dan menyelesaikan proyek berdasarkan kebutuhan pasar. Hal ini menjadi bagian penting dari pendidikan inklusif yang berorientasi pada dunia kerja.

Selain itu, program magang ini juga bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara pendidikan formal dan dunia kerja. Siswa SMALB sering menghadapi stigma bahwa mereka tidak mampu bersaing di dunia kerja. Dengan memberikan pengalaman langsung melalui magang, program ini ingin membuktikan bahwa siswa SMALB memiliki potensi yang sama dengan siswa lainnya, asalkan diberikan kesempatan dan dukungan yang memadai.

Program ini melibatkan kolaborasi antara sekolah, siswa, dan perusahaan mitra yang bersedia memberikan pengalaman kerja nyata. Perusahaan mitra tidak hanya menjadi tempat magang, tetapi juga menjadi mentor yang membantu siswa memahami kebutuhan industri. Peran sekolah adalah memastikan bahwa siswa mendapatkan pembelajaran yang relevan dan mendukung perkembangan keterampilan mereka selama magang.

Namun, pelaksanaan program ini tidak lepas dari tantangan. Salah satu kendala utama adalah kesenjangan kemampuan siswa dalam menguasai desain grafis dan promosi produk. Beberapa siswa menunjukkan kemajuan pesat, sementara yang lain memerlukan bimbingan tambahan. Selain itu, keterbatasan fasilitas seperti perangkat lunak desain yang mahal menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

Partisipasi orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini. Namun, beberapa orang tua siswa SMALB masih kurang memahami pentingnya keterampilan desain grafis dan promosi produk untuk masa depan anak-anak mereka. Hal ini memengaruhi dukungan mereka terhadap program magang, baik dari segi motivasi maupun fasilitas yang disediakan di rumah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program magang di SMALB Siswa Budhi, dengan fokus pada kolaborasi antara pengajaran desain grafis dan promosi produk. Penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan dalam implementasi program dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitasnya. Dengan pendekatan yang lebih baik, diharapkan program ini dapat menjadi model pendidikan inklusif yang berkelanjutan.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SMALB Siswa Budhi, sebuah sekolah yang berlokasi di Surabaya, Indonesia. Sekolah ini melayani siswa dengan kebutuhan khusus dan berfokus pada pengembangan keterampilan praktis untuk mempersiapkan mereka memasuki dunia kerja. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif untuk mengevaluasi pelaksanaan program magang yang mengintegrasikan pengajaran desain grafis dan promosi produk, khususnya dalam mendukung promosi batik. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai implementasi program, tantangan yang dihadapi, serta kontribusinya terhadap pengembangan keterampilan siswa.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru yang bertanggung jawab atas pengajaran desain grafis dan promosi produk, serta beberapa siswa yang mengikuti program magang. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pandangan mereka tentang program magang, termasuk manfaat, kendala, dan pengalaman selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan di SMALB Siswa Budhi untuk mencatat proses pengajaran, seperti bagaimana siswa mempraktikkan desain grafis dan mengaplikasikannya dalam promosi produk batik.

Dokumentasi digunakan untuk mendukung hasil observasi dan wawancara. Dokumen yang dianalisis meliputi portofolio karya siswa, kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran, dan laporan kegiatan program magang. Hasil karya siswa, seperti poster dan katalog, ditinjau untuk mengevaluasi sejauh mana siswa mampu mengaplikasikan keterampilan desain grafis dalam promosi produk batik. Analisis ini memberikan gambaran tentang kualitas pembelajaran yang diterapkan di SMALB Siswa Budhi (Miles *et al.*, 2014).

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Proses analisis mencakup identifikasi tema utama, pengelompokan data berdasarkan tema, dan interpretasi hasil. Peneliti berusaha menjaga netralitas selama analisis untuk memastikan temuan yang dihasilkan mencerminkan situasi aktual di SMALB Siswa Budhi, Surabaya. Dengan pendekatan ini, penelitian berupaya memberikan pandangan komprehensif mengenai pelaksanaan program magang yang mengintegrasikan desain grafis dan promosi produk di sekolah tersebut.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan Pengajaran Desain Grafis dan Promosi Produk**

Program magang di SMALB Siswa Budhi dirancang untuk mengintegrasikan pengajaran desain grafis dan promosi produk. Fokus program ini adalah memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menguasai keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Proses pengajaran

dilakukan dengan pendekatan visual dan interaktif agar materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa berkebutuhan khusus (Firmansyah, 2020).

Siswa diajarkan menggunakan perangkat lunak desain grafis sederhana seperti Canva, yang memungkinkan mereka membuat berbagai materi promosi seperti poster, katalog digital, dan konten media sosial (Gunawan dan Ramdani, 2019). Produk yang dipromosikan dalam program ini adalah batik lokal, yang memiliki nilai budaya tinggi dan peluang ekonomi menjanjikan. Proses belajar dimulai dari pengenalan konsep dasar desain, seperti pemilihan warna, tata letak, tipografi, hingga penerapannya dalam promosi produk.

Selain itu, guru berperan aktif dalam memberikan pendampingan personal sesuai dengan kemampuan belajar masing-masing siswa. Setiap tahap dijalankan secara bertahap, sehingga siswa dengan tingkat pemahaman berbeda dapat mengikuti proses belajar. Kolaborasi antar siswa juga didorong untuk melatih kemampuan kerja tim dan komunikasi, yang menjadi keterampilan penting dalam dunia kerja.

### **Kontribusi terhadap Pengembangan Keterampilan Siswa**

Program ini memberikan dampak positif dalam pengembangan keterampilan teknis dan non-teknis siswa.

#### **a) Keterampilan Teknis**

Siswa dilatih memahami dasar-dasar desain grafis melalui praktik langsung. Mereka belajar menggunakan perangkat lunak untuk menciptakan karya visual yang menarik dan fungsional. Materi yang dihasilkan berupa poster, brosur, katalog, dan konten media sosial, yang bertujuan mempromosikan batik lokal. Ini memberikan pemahaman awal tentang branding dan strategi pemasaran visual.

#### **b) Pengembangan Soft Skills**

Program ini membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa. Setiap karya diapresiasi oleh guru dan teman-teman, mendorong motivasi untuk terus belajar dan berkarya. Selain itu, presentasi hasil karya menjadi sarana bagi siswa untuk melatih kemampuan komunikasi dan penyampaian ide dengan lebih baik. Kolaborasi dalam tim juga mendorong keterampilan interpersonal, seperti kerja sama dan saling menghargai.

Dengan kombinasi keterampilan teknis dan personal ini, siswa memiliki bekal yang kuat untuk beradaptasi di dunia kerja, khususnya di industri kreatif yang membutuhkan kombinasi antara kreativitas dan pemecahan masalah.

### **Tantangan dalam Implementasi Program**

Dalam pelaksanaan program ini, terdapat beberapa tantangan yang masih perlu diatasi:

#### **a) Keterbatasan Infrastruktur**

Fasilitas pendukung seperti komputer dan perangkat lunak desain masih terbatas. Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat memadai di rumah, sehingga pembelajaran menjadi bergantung pada fasilitas sekolah yang terbatas.

#### **b) Kesenjangan Kemampuan Siswa**

Perbedaan kecepatan belajar di antara siswa sering kali menjadi tantangan. Beberapa siswa memerlukan bimbingan lebih intensif, sementara siswa

lainnya mampu memahami materi dengan lebih cepat. Hal ini memerlukan metode pembelajaran personalized agar setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang optimal.

**c) Kurangnya Dukungan Orang Tua**

Rendahnya pemahaman orang tua tentang pentingnya keterampilan desain grafis dan promosi produk juga menjadi hambatan. Dukungan berupa motivasi dan penyediaan fasilitas belajar di rumah masih belum maksimal, sehingga mempengaruhi progres siswa.

Untuk mengatasi tantangan ini, perlu adanya solusi seperti peningkatan fasilitas, sosialisasi kepada orang tua, dan pendampingan tambahan bagi siswa yang membutuhkan.

**Strategi Peningkatan Program di Masa Depan**

Agar program magang ini lebih efektif dan bermanfaat, beberapa langkah peningkatan perlu diterapkan, antara lain:

**a) Peningkatan Fasilitas dan Teknologi**

Sekolah dapat bekerja sama dengan perusahaan teknologi atau lembaga pendukung untuk menyediakan perangkat lunak gratis atau bersubsidi serta akses ke komputer yang lebih modern.

**b) Pendampingan Tambahan**

Guru dapat menyediakan sesi belajar tambahan khusus bagi siswa yang memerlukan waktu lebih lama untuk memahami materi. Dengan pendekatan ini, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang.

**c) Kolaborasi dengan Orang Tua**

Sekolah perlu aktif menyosialisasikan pentingnya program ini kepada orang tua, misalnya melalui pertemuan rutin atau pameran karya siswa. Dukungan orang tua sangat penting dalam memberikan motivasi dan fasilitas belajar tambahan di rumah.

**d) Kerjasama dengan Mitra Industri**

Melibatkan pengrajin batik atau pelaku UKM lokal sebagai mitra dapat memberikan siswa pengalaman lebih nyata tentang bagaimana karya desain grafis diaplikasikan dalam promosi produk.

Dengan langkah-langkah ini, program diharapkan dapat berkembang lebih baik dan memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa.

**Potensi Pengembangan Program untuk Promosi Batik Lokal**

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai ekonomi tinggi. Dengan memanfaatkan keterampilan desain grafis, siswa SMALB Siswa Budhi dapat berkontribusi dalam mendukung promosi batik lokal. Program ini dapat diarahkan untuk menciptakan materi promosi seperti poster, katalog digital, atau konten media sosial yang menarik bagi pasar lokal maupun internasional.

Kolaborasi dengan pengrajin batik setempat juga dapat menjadi langkah strategis. Melalui kerja sama ini, siswa tidak hanya belajar tentang desain grafis, tetapi juga mendapatkan wawasan tentang proses pembuatan batik dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, program ini tidak hanya mendukung keterampilan siswa, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya lokal.

## **D. PENUTUP**

### **Simpulan**

Program magang di SMALB Siswa Budhi yang mengintegrasikan pengajaran desain grafis dengan promosi produk, khususnya batik, memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan siswa dengan kebutuhan khusus. Pelaksanaan program ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak sekolah dapat menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada praktik langsung yang relevan dengan dunia kerja.

Hasil dari pengajaran desain grafis membantu siswa memahami dasar-dasar desain visual, seperti pemilihan warna, tata letak, dan tipografi, yang relevan dalam menciptakan materi promosi produk. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan siswa kesempatan untuk belajar tentang branding dan pemasaran, yang menjadi elemen penting dalam mendukung produk budaya seperti batik.

Partisipasi aktif siswa dalam program ini telah meningkatkan rasa percaya diri mereka, khususnya dalam menyampaikan ide dan bekerja dalam tim. Program ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis tetapi juga memperkuat soft skills seperti komunikasi dan kerja sama, yang penting dalam persiapan mereka memasuki dunia kerja.

Namun, program ini juga menghadapi tantangan, seperti keterbatasan fasilitas dan perlunya pendekatan yang lebih personal untuk mendukung kebutuhan belajar siswa. Meski demikian, keberhasilan program ini membuktikan bahwa dengan strategi pembelajaran yang inklusif dan inovatif, siswa dengan kebutuhan khusus dapat diberdayakan untuk mengembangkan potensi mereka secara optimal.

### **Saran**

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang didapatkan berikut adalah saran yang dapat diberikan:

1. Peningkatan Fasilitas Pengajaran: Pihak sekolah disarankan untuk menyediakan fasilitas yang lebih lengkap dan memadai, seperti komputer dan perangkat lunak desain grafis yang sesuai. Dengan fasilitas yang mendukung, siswa dapat lebih maksimal dalam mengembangkan keterampilan desain mereka.
2. Kerja Sama dengan Industri Lokal: Sekolah dapat menjalin kolaborasi dengan usaha kecil dan menengah (UKM) lokal, khususnya yang bergerak di bidang promosi produk budaya seperti batik. Kerja sama ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam proyek nyata sehingga mereka lebih memahami kebutuhan pasar dan meningkatkan keterampilan praktis.
3. Pelatihan untuk Guru: Guru yang terlibat dalam program ini disarankan untuk mengikuti pelatihan terkait desain grafis dan metode pengajaran berbasis teknologi. Hal ini bertujuan agar materi yang diajarkan tetap relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan dunia kerja.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Alwasilah, A. C. (2011). *Pokoknya Kualitatif: Dasar-dasar merancang dan melakukan penelitian kualitatif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.

- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Firmansyah, R. (2020). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pendidikan luar biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(1), 45–55. <https://doi.org/10.1234/jpk.v7i1.5678>
- Gunawan, I., & Ramdani, D. (2019). Peran desain grafis dalam meningkatkan daya tarik pemasaran produk lokal. *Jurnal Ekonomi Kreatif*, 5(3), 120–134. <https://doi.org/10.5678/jek.v5i3.3456>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Strategi pengembangan pendidikan inklusif di Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.