

## IMPLEMENTASI UNIT PRODUKSI (STUDIO PRODIGI) SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KREATIVITAS DAN INOVASI SMKS PGRI DONOROJO

Hesti Andriyani<sup>1</sup>, Saryanto<sup>2</sup>, Rejokirono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

Corresponden E-Mail; [hestiandriyani01@gmail.com](mailto:hestiandriyani01@gmail.com)

### Abstrak

Perkembangan Pendidikan yang sangat pesat, menuntut peserta didik harus lebih kritis, kreatif, inovatif dan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Sekolah kejuruan merupakan sekolah yang memfokuskan peserta didik mempunyai bekal keterampilan. Pendidikan saat ini lebih menekankan pada keterampilan. Tuntutan yang diberikan sekolah seperti tuntutan bahwa peserta didik harus memiliki keterampilan tidak hanya terfokus pada teori di dalam kelas. Peserta didik saat ini juga harus mampu mengembangkan potensi pada diri peserta didik dengan menumbuhkan kreativitas dan memberikan inovasi untuk bekal menghadapi dunia kerja. SMKS PGRI Donorojo sekolah yang mendukung kegiatan untuk meningkatkan kekreaitivitas dan inovasi peserta didik, yang diberikan sarana dan prasarana yang memadai untuk mengembangkan kekreaitivitas dan inovasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Implementasi Unit Produksi (Studio Prodigy) Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Dan Inovasi SMKS PGRI Donorojo. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian bahwa studio prodigy mempunyai peran penting dalam pembelajaran. Studio prodigy SMKS PGRI Donorojo merupakan tempat untuk menghasilkan karya kreatif serta menjadi sarana dalam pengembangan keterampilan, kreativitas, pengalaman kerja, kemampuan berfikir kreatif dan kerja sama melalui berbagai kegiatan seperti fotografi, videografi, desain, percetakan, editing, sablon, merchandise, dan live streaming. Pembelajaran berbasis produk dapat meningkatkan antusias, motivasi, dan partisipasi peserta didik. Peserta didik terlibat langsung dalam proses produksi dari awal hingga akhir. Pembelajaran dan pengalaman nyata memberikan kemampuan teknis dan non teknis lebih maksimal. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di Studio Prodigy juga dipengaruhi oleh peran aktif guru dan pengelola yang sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator. Hambatan seperti keterbatasan alat, ruang kerja, dan kemampuan teknis peserta didik yang masih berkembang, hambatan tersebut dapat diatasi melalui koordinasi, kerja sama, serta pemanfaatan sumber daya secara kreatif dan efektif. Secara keseluruhan Studio Prodigy memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kompetensi peserta didik dan menjadi model pembelajaran yang kreatif dan inovatif di SMK.

**Kata Kunci:** Unit Produksi (STUDIO PRODIGI); Media Pengembangan Kreativitas; Inovasi

### Abstract

*The rapid development of education demands that students be more critical, creative and innovative, and that they be able to adapt to the changing times. Vocational schools are institutions that focus on equipping students with practical skills. Education today places greater emphasis on skills. The expectations set by schools such as the requirement that students possess practical skills are not solely focused on classroom theory. Students today must also be able to develop their potential by fostering creativity and providing innovation to prepare them for the world of work. SMKS PGRI DONOROJO is a school that supports activities to enhance students' creativity and innovation, providing adequate facilities and infrastructure to develop these qualities. This study aims to analyse the implementation of the Production Unit (Studio Prodigy) as a medium for developing creativity and innovation at SMKS PGRI DONOROJO. This study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques through interviews, observation, and documentation. The results of the study indicate that Studio Prodigy plays a significant role in learning. The Studio Prodigy at SMKS PGRI Donorojo is a space for producing creative works and serves as a facility for developing skills, creativity, work experience, creative thinking, and collaboration through various activities such as photography, videography, design, printing, editing, screen printing, merchandise production, and live streaming. Product-based learning can enhance students' enthusiasm, motivation, and participation. Students are directly involved in the production process from start to finish. Real-world learning and experience provide students with the maximum possible technical and non-technical skills. The success of*

*learning at Studio Prodigy is also influenced by the active role of teachers and managers as facilitators, mentors, and motivators. Obstacles such as limited equipment, workspace, and students' developing technical skills can be overcome through coordination, cooperation, and the creative and effective use of resources. Overall, Studio Prodigy has a positive impact on enhancing students' competencies and serves as a model for creative and innovative learning in vocational schools.*

**Keywords:** Production Unit (Studio Prodigy); Creativity Development Media; Innovation

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan pada era saat ini sangat berkembang dengan pesat berbagai macam media pembelajaran banyak bermunculan, perubahan metode pembelajaran sangat cepat yang menyebabkan peserta didik harus lebih kritis, kreatif, inovatif dan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang sangat pesat. Sekolah kejuruan merupakan sekolah yang memfokuskan peserta didik mempunyai bekal keterampilan yang lebih banyak bahkan bisa dikatakan bahwa peserta didik lulusan SMK harus berkompeten dengan jurusan yang menjadi pilihannya. Pada pendidikan saat ini yang lebih menekankan pada keterampilan yang berarti tuntutan di sekolah pun meningkat. Tuntutan yang diberikan sekolah seperti tuntutan bahwa peserta didik harus memiliki keterampilan tidak hanya terfokus pada teori di dalam kelas. Peserta didik saat ini juga harus mampu untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik dengan menumbuhkan kekreativitasan dan memberikan inovasi yang nantinya dapat digunakan untuk bekal dalam kehidupan setelah selesai sekolah.

Unit produksi merupakan unit usaha di sekolah yang berada di lingkungan sekolah, tidak hanya itu unit produksi merupakan laboratorium yang sesungguhnya. Unit Produksi yang disediakan di sekolah merupakan suatu wadah untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki, memunculkan ide kreatif yang dapat memunculkan inovasi dengan menyesuaikan minat di dalam Masyarakat yang berkembang. Studio merupakan bagian dari unit produksi yang merupakan media yang dapat digunakan untuk mengembangkan diri. Akan tetapi pemanfaatan studio prodigy yang belum maksimal untuk sarana pembelajaran, dalam produksi keterlibatan siswa tidak merata dan masih terbatas, kurangnya Kerjasama dan koordinasi, terbatasnya fasilitas sarana prasarana dan pendampingan di studio prodigy serta kurangnya evaluasi yang profesional. Factor pendukung dan kendala apa yang dihadapi dalam pelaksanaan pemanfaatan studio prodigy.

Unit produksi dapat dimaksimalkan untuk dimanfaatkan menjadi media dalam pembelajaran, media pembelajaran menurut (Syawaluddin, n.d.) bahwa media pembelajaran mengandung dua unsur yang pertama software dan hardware. Software dalam media pembelajaran merupakan informasi, pesan yang ada pada media pembelajaran. Sedangkan hardware dalam media pembelajaran perangkat keras, alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan. Media pembelajaran terbagi menjadi media pembelajaran Visual, media pembelajaran audio visual, dan media pembelajaran multimedia. Menurut (Kafiar & Puteri, n.d.) tujuan memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi Pelajaran lebih baik dan lebih efektif. Pemanfaatan media mampu menjadi penghubung antara konsep abstrak dengan pemahaman sesuai dengan kenyataan oleh peserta didik. Menurut (Cikarge & Utami, 2018) mengenai penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara antara pendidik dengan peserta didik untuk mendapatkan informasi, media pembelajaran dikembangkan bukan sebagai pengganti pendidik dalam pembelajaran.

Unit produksi merupakan sarana untuk pembelajaran berbasis project, mengingat sekolah SMK harus memiliki lebih banyak kemampuan dengan adanya unit produksi studio prodigy

dapat digunakan untuk media dalam pembelajaran. Menurut (Nuraeni, 2022) bahwa project based learning (PjBL) diterapkan dalam pembelajaran dengan tujuan dapat mengembangkan kemampuan keterampilan dalam menemukan proyek, berkolaborasi, dan mengelola proyek dengan sistematis dan terstruktur dan mampu melakukan inquiry.

Unit produksi merupakan bagian dalam proses praktik dalam pendidikan, inovasi dalam pendidikan menurut (Harnani, & Saryanto, 2025) menjelaskan bahwa inovasi pendidikan merupakan elemen penting yang memiliki tujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di era perkembangan zaman yang sangat pesat. inovasi dalam Pendidikan merupakan suatu proses penerapan ide, metode, strategi dan teknologi yang dapat memberi nilai tambah. Menurut (Pengaruh et al., 2012) bahwa kesiapan kerja siswa SMK dapat dipengaruhi kegiatan praktik unit produksi sekolah, prakrin dan dukungan keluarga.

Menurut (Vokasi, 2016) unit produksi sebagai sumber belajar, berbagai aktifitas yang ada di unit produksi dapat memperoleh keterampilan, pengetahuan dan pengalaman yang langsung dapat bermanfaat untuk perkembangan peserta didik. Unit produksi merupakan sumber dalam pendanaan merupakan cara untuk memaksimalkan potensi sekolah dengan wadah unit produksi. Kreatif menurut (Sani, 2022) kreatif merupakan kegiatan mengajar dan melakukan sesuatu demi meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Guru dengan melibatkan peserta didik agar aktif dan semangat dalam pembelajaran. Menurut (Muchlis, 2025) bahwa kreativitas dapat muncul pada saat penulisan ide cerita dan penyutradaraan akan tetapi dapat diperoleh dalam kolaborasi tim penyesuaian dengan keterbatasan, dan penyesuaian saat menghadapi kendala.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Pasaribu et al., 2021) bahwa pembelajaran dan pemberian tugas dengan menggunakan media dapat meningkatkan kreativitas baik dalam sikap dan berfikir kreatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Alternatif et al., 2024) bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran Project Based Learning yang berjalan dengan baik dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar peserta didik. Inovasi, menurut (Nasution, 2018) inovasi memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan memahami kebutuhan dengan kemampuan memahami keinginan pelanggan atau konsumen. Menurut (Ruang et al., 2024) Inovasi juga menjadi fokus utama dalam pengembangan kurikulum dalam industri. Program pengembangan di studio dapat digunakan untuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung dan mendorong inovasi. Inovasi sebagai pembaruan menurut (Ilmu et al., 2018) bahwa inovasi merupakan suatu bentuk solusi teknologi yang lebih baik yang diterima masyarakat, kebaruan merupakan konsekuensi pada implementasi praktis dari inovasi, ukuran inovasi merupakan nilai tambah untuk pengguna.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Astuti & Hidayat, 2022) tentang peneruh inovasi terhadap kepuasan pelanggan menunjukkan bahwa inovasi memberikan pengaruh yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan yang menggunakan jasa. Penelitian yang dilakukan oleh (Melalui et al., n.d.) dengan hasil bahwa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan unit produksi mempunyai dampak peningkatan kreativitas berwirausaha. Dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa pemanfaatan unit produksi dengan maksimal dapat meningkatkan semangat, sikap, perilaku, kemampuan, dan kreativitas untuk mengelola usaha. Menurut (Laboratorium et al., 2024) bahwa pembelajaran yang efektif dan efisien dapat diperoleh dari pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, untuk menarik peserta didik dapat menggunakan media dalam pembelajaran, media yang menarik dapat menggunakan studio fotografi. Fotografi merupakan

bagian dari bidang seni media rekam yang memiliki kemampuan teknis dan estetika secara simultan dan saling beriringan. Mampu merekam serta mampu menciptakan foto yang memiliki nilai estetika dan memiliki makna dalam karyanya. Menurut (Wibowo et al., 2025).

Menurut pendapat (Khoirotunnisa et al., 2022) bahwa pengambilan foto memerlukan kamera, lighting, aplikasi editing dan studio, tidak semua orang memiliki kamera dan lighting dapat memanfaatkan kamera hp yang ada kamera dan lighting. Menurut (No Title, n.d.) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Virtual reality memungkinkan peserta didik untuk melakukan eksperimen yang berbahaya jika dilakukan di Dunia nyata, dengan memanfaatkan virtual reality dapat membuat pengalaman pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan praktis.

Kegiatan mendesain dapat menumbuhkan kesadaran akan keterampilan desain peserta didik sehingga dapat dimanfaatkan untuk peluang usaha, memberikan nilai ekonomi, serta dapat membuka usaha mandiri merupakan pendapat menurut (Sutihat et al., 2025). Pemanfaatan PODKES memiliki peranan yang penting dalam keterampilan komunikasi yang sangat penting dalam pendidikan di zaman digitalisasi seperti saat ini menurut (Irzzaq et al., 2024).

SMKS PGRI Donorojo merupakan sekolah yang sangat terbuka dan sangat mendukung kegiatan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi peserta didik, dibekali dengan wadah dan dukungan sarana dan prasarana yang memadai untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi peserta didik. Pembaruan pada penelitian ini terletak pada unit produksi dimaksimalkan sebagai media pembelajaran demi mengembangkan kreativitas peserta didik dengan menyesuaikan kebutuhan konsumen sehingga terwujud inovasi dari peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mas et al., 2020) bahwa kepala sekolah harus mempunyai strategi untuk mengatasi masalah dan kendala yang terjadi pada bidang promosi dan pemasaran, agar unit produksi dapat dimaksimalkan yang dapat menjadikan sumber pendapatan sekolah.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana implementasi unit produksi di SMKS PGRI DONOROJO? Bagaimana unit produksi dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi peserta didik? Apa saja faktor yang mempengaruhi kreativitas dan inovasi? maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Implementasi Unit Produksi (Studio Prodigy) sebagai Media Pengembangan Kreativitas Dan Inovasi SMKS PGRI Donorojo.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengambilan data instrumen penelitian dengan wawancara, wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan yang akan diteliti. Menurut (Sugiyono, 2020). Observasi merupakan mengamati dan mencatat kejadian atau fakta yang dibutuhkan untuk proses penelitian. Observasi dikelompokkan menjadi beberapa bagian yang pertama yaitu observasi partisipasi merupakan observasi yang dilakukan peneliti dengan secara langsung dalam kegiatan observasi. Yang kedua observasi non partisipatif merupakan penelitian yang dilakukan peneliti tanpa terlibat langsung dalam penelitian yang dilakukan kepada subjek penelitian. Yang ketiga Observasi sistematis, merupakan observasi apabila peneliti sudah menyiapkan garis besar atau daftar yang akan diteliti. Keempat yaitu observasi eksperimen merupakan observasi yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan yang diujicobakan. (Metodologi Penelitian & Pengetahuan dan Teknologi, n.d.).

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dapat berupa foto, dokumen, buku, video, rekaman dan lain sebagainya Responden guru produktif DKV, pengelola unit produksi, dan peserta didik. Pedoman Wawancara Untuk Guru/Pengelola

Bagaimana perencanaan Unit Produksi (Studio Prodigy) di sekolah ini?  
 Bagaimana pelaksanaan kegiatan produksi melibatkan siswa?  
 Bagaimana integrasi unit produksi dengan pembelajaran di kelas?  
 Bagaimana unit produksi berperan dalam meningkatkan kreativitas siswa?  
 Apakah kegiatan ini mendorong inovasi siswa? Contohnya?  
 Apa saja faktor pendukung dalam pelaksanaan unit produksi?  
 Apa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan?  
 Bagaimana strategi yang dilakukan untuk mengoptimalkan unit produksi?  
 Untuk Siswa

Apa saja kegiatan yang kamu lakukan di Studio Prodigy?  
 Apakah kamu diberi kesempatan untuk menyampaikan ide?  
 Apakah kegiatan ini membantu kamu menjadi lebih kreatif?  
 Apakah kamu pernah membuat produk baru? Jelaskan.  
 Apa kendala yang kamu alami saat mengikuti kegiatan?  
 Menurutmu, apa yang perlu diperbaiki dari kegiatan ini?

LEMBAR OBSERVASI

**Tabel 1. Petunjuk: Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai**

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Terdapat perencanaan kegiatan yang jelas			
2.	Struktur organisasi terlihat berjalan			
3.	Sarana dan prasarana memadai			
4.	Siswa aktif dalam kegiatan produksi			
5.	Guru membimbing siswa secara aktif			
6.	Terjadi proses kreatif (diskusi/eksplorasi)			
7.	Siswa menghasilkan karya/produk			
8.	Ada inovasi dalam produk yang dibuat			
9.	Kegiatan terintegrasi dengan pembelajaran			
10.	Dilakukan evaluasi kegiatan			

Teknik analisis menggunakan teknik triangulasi. Menurut (Sugiyono, 2020) Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data, yang menggabungkan dari berbagai sumber data yang ada. Triangulasi data merupakan teknik yang menggabungkan data dari hasil wawancara, hasil observasi, dan hasil dokumentasi. Prosedur analisis data menurut (Abdullah, 2015) terdapat beberapa langkah yang pertama mengatur dan menyiapkan data untuk dianalisa, yang kedua membaca atau melihat data, yang ketiga mengorganisasikan data, yang keempat membuat deskripsi dan tema, dan yang kelima mewakili deskripsi dan tema.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Studio Prodigy merupakan sarana pembelajaran berbasis praktik yang menyediakan layanan fotografi, videografi, desain, percetakan, editing, sablon, merchandise, hingga live streaming untuk kebutuhan sekolah, lomba, dan industri kreatif. Kegiatan di dalamnya dilaksanakan secara terencana, profesional, dan melibatkan guru, tenaga ahli, serta peserta didik baik di dalam maupun luar sekolah. Pembelajaran berfokus pada praktik langsung yang menyenangkan, sehingga peserta didik sangat antusias, aktif, dan mampu mengembangkan kreativitas serta keterampilan dari awal hingga akhir proses produksi. Hal ini juga didukung oleh

peran guru sebagai pembimbing yang aktif memberikan arahan, motivasi, dan pengalaman nyata kepada peserta didik. Meskipun sarana dan prasarana sudah cukup mendukung, masih terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan alat, ruang yang sempit, serta penguasaan teknis peserta didik yang masih berkembang. Namun, hal ini diatasi melalui koordinasi, penggunaan alat secara bergantian, dan pemanfaatan sumber daya secara kreatif. Secara keseluruhan, Studio Prodigy memberikan manfaat besar dalam meningkatkan kreativitas, pengalaman, dan keterampilan peserta didik, menghasilkan karya yang bernilai, serta berpotensi menjadi aset sekolah dan referensi pembelajaran berbasis industri kreatif di masa depan melalui evaluasi dan pengembangan yang berkelanjutan.

#### **PEMBAHASAN**

Hasil yang diperoleh dari penelitian menunjukkan bahwa studio prodigy yang berada di SMK S PGRI Donorojo mempunyai peranan yang sangat penting sebagai media dalam pembelajaran berbasis praktik. Studio prodigy tidak hanya digunakan untuk menghasilkan karya kreatif, tetapi juga sebagai wadah pengembangan kemampuan peserta didik secara nyata. Berbagai layanan yang diberikan seperti fotografi, videografi, desain, percetakan, editing, sablon, merchandise, hingga live streaming. Kegiatan tersebut membuktikan bahwa proses pembelajaran telah menerapkan pendekatan yang selaras dengan industri kreatif. Peserta didik tidak sekadar memperoleh pengetahuan teoritis di kelas akan tetapi juga memperoleh pengalaman langsung yang seperti situasi kerja di dunia industry. Kolaborasi antara guru, tenaga ahli, dan peserta didik menjadikan Studio Prodigy sebagai lingkungan belajar yang kontekstual serta sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

Antusias dan partisipasi peserta didik yang sangat tinggi pada saat pembelajaran dapat membuktikan bahwa pembelajaran dengan praktik langsung mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila peserta didik terlibat aktif dalam proses produksi dibandingkan pembelajaran dengan teori. Pembelajaran dengan praktik lebih menyenangkan, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk mengeksplor gagasan, mencoba mendapatkan inovasi baru, meningkatkan rasa percaya diri dari kemampuan yang dimiliki peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Menurut (Kafiar & Puteri, n.d.) tujuan memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi Pelajaran lebih baik dan lebih efektif. Pemanfaatan media mampu menjadi penghubung antara konsep abstrak dengan pemahaman sesuai dengan kenyataan oleh peserta didik.

Kreativitas peserta didik berkembang, dengan banyaknya terlibat dalam proses produksi dari awal produksi hingga akhir produksi dengan mendapatkan sebuah karya. Studio prodigy tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk pembelajaran keterampilan teknis akan tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas, kemampuan dalam memecahkan masalah dan bekerjasama team. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori oleh (Pasaribu et al., 2021) bahwa pembelajaran dan pemberian tugas dengan menggunakan media dapat meningkatkan kreativitas baik dalam sikap dan berfikir kreatif.

Keberhasilan pembelajaran di studio prodigy dipengaruhi oleh peran guru dan pengelola yang aktif dalam mendampingi peserta didik. Guru menyampaikan materi, menjadi fasilitator, motivator, dan menjadi pembimbing saat pembelajaran berlangsung. Efektifitas dalam pembelajaran berbasis praktik sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memberikan arahan, dukungan, serta pengalaman nyata pada peserta didik. guru membeikan pendampingan kepada peserta didik membuat peserta didik menjadi percaya diri dalam mencoba, memperbaiki

kesalahan, sehingga mampu menyelesaikan proses produksi. Temuan ini mengimplikasikan bahwa perlu adanya peningkatan kompetensi guru dan pengelola unit produksi terutama di bidang industry kreatif serta pembelajaran berbasis projek agar pembelajaran semakin relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Sarana dan prasarana yang ada di studio prodigy memang sudah memadai akan tetapi peneliti menemukan beberapa hambatan yang dihadapi. Hambatan yang dihadapi seperti keterbatasan alat, ruang kerja yang sempit, serta kemampuan dalam mengajar peserta didik secara teknis masih kurang. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Teknik membutuhkan fasilitas yang memadai agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Akan tetapi guru, pengelola unit produksi dan peserta didik dapat mengatasi keterbatasan tersebut dengan koordinasi yang baik, pemanfaatan alat yang bergantian, menggunakan alternatif serta pemanfaatan sumberdaya yang kreatif memperlihatkan sikap adaptif dan kolaboratif dalam lingkungan belajar. Dapat disimpulkan bahwa hambatan dan keterbatasan bukan menjadi penghambat utama apabila didukung dengan pengelolaan yang baik kinerja yang baik dan Kerjasama yang baik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa studio prodigy memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan keterampilan peserta didik. Pengalaman praktik langsung dapat membantu peserta didik dalam memahami alur kerja dalam industry kreatif, dapat meningkatkan kemampuan teknis, dan dapat memberikan hasil yang mempunyai nilai guna dan nilai ekonomi. Kegiatan seperti ini dapat memberikan peluang kewirausahaan sekolah melalui studio prodigy. Karya yang dihasilkan tersebut dapat digunakan untuk branding sekolah, untuk media promosi sekolah serta dapat menjadi bukti nyata keberhasilan pembelajaran praktik.

Hasil penelitian menunjukkan studio prodigy memiliki potensi besar sebagai model pembelajaran yang berbasis industry kreatif di SMKS PGRI Donorojo. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang memadukan teori, praktik langsung, kreativitas, dan pengalaman di lapangan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik. Evaluasi dan pengembangan studio prodigy SMKS PGRI Donorojo perlu dilakukan berkala dan berkelanjutan dari fasilitas, pengelolaan, dan peningkatan sumberdaya manusia supaya studio prodigy SMKS PGRI Donorojo dapat berkembang pesat dan menjadi pusat dalam pembelajaran kreatif yang lebih inovatif, produktif, dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja di masa yang akan datang.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil Kesimpulan bahwa studio prodigy yang berada di SMKS PGRI Donorojo mempunyai peranan yang penting sebagai media dalam pembelajaran. Studio prodigi SMKS PGRI Donorojo merupakan tempat untuk menghasilkan karya kreatif serta menjadi darana dalam pengembangan keterampilan, kreativitas, pengalaman kerja, kemampuan berfikir kreatif dan kerja sama melui berbagai kegiatan seperti fotografi, videografi, desain, percetakan, editing, sablon, merchandise, dan live streaming. Pembelajaran yang diterapkan di studio prodigy SMKS PGRI Donorojo dapat meningkatkan antusias, motivasi, dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik mudah dalam memahami materi karena terlibat langsung dalam proses produksi dari awal hingga akhir. Pembelajaran dan pengalaman nyata memberikan kemampuan teknis dan non teknis lebih maksimal. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di Studio Prodigi juga dipengaruhi oleh peran guru dan pengelola yang aktif sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator dalam mendampingi peserta didik. Hambatan yang ada seperti keterbatasan alat,

ruang kerja yang sempit, dan kemampuan teknis peserta didik yang masih berkembang, hambatan tersebut dapat diatasi melalui koordinasi, kerja sama, serta pemanfaatan sumber daya secara kreatif dan efektif. Secara keseluruhan di Studio Prodigy memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan kompetensi peserta didik dan memiliki potensi yang besar yang dapat digunakan model pembelajaran. Evaluasi dan pengembangan pada aspek fasilitas, pengelolaan, dan sumber daya manusia agar Studio Prodigy dapat menjadi pusat pembelajaran kreatif yang inovatif, produktif, dan sesuai dengan perkembangan dunia kerja di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, P. M. (2015). Penelitian Metodologi Kuantitatif. In *Aswaja Pressindo*.
- Alternatif, M., Smk, P., Tabanan, N., Sriwiarti, G. A. K., Santosa, I. P. P., Made, N., & Astuti, E. O. (2024). *Breadfruit Flour as an Alternative Medium in the Production Unit of SMK Negeri 3 Tabanan Usaha Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Melalui Model Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga , Universitas Dhyana Pura , Bali*. 3(1), 151–158.
- Astiti, G. W., & Hidayat, M. S. (2022). *Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Jasa Foto Studio ( Studi Kasus Pada Happy Moment Studio Mojokerto )*. 1(3), 289–296.
- Cikarge, G. P., & Utami, P. (2018). *Elinvo ( Electronics , Informatics , and Vocational Education ) ANALISIS DAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIK*. 3(1), 92–105. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v3i1.20509>
- Ilmu, F., Dan, K., Sangga, U., & Ypkp, B. (2018). *Pengaruh Kreativitas Dan Inovasi Terhadap Customers Experience*.
- Irzzaq, A., Alfandie, N., Kartika, A., Aji, B. A., Fandya, R., Ar-rasyid, W., Dwiana, V. S., Maulidiyah, W. S., & Muzakky, I. (2024). *Pemanfaatan Ruang Podcast sebagai Sarana Pengembangan Keterampilan Komunikasi Siswa di Jenjang SMA*.
- Kafiar, E., & Puteri, G. B. (n.d.). *No Title*.
- Khoirotnunisa, F., Wikartika, I., Arrow, S., Sibarani, R., Sari, R., Ekonomi, F., Veteran, U. P. N., Timur, J., Rungkut, J., & No, M. (2022). *Pembuatan Studio Mini Sebagai Sarana Branding Product di Era Digital Marketing Pada UMKM Keputih Surabaya*. 2(2), 175–184.
- Laboratorium, P., Berbasis, F., Sekolah, D. I., & Bunyan, A. L. (2024). *J . A . I : Jurnal Abdimas Indonesia*. 126–135.
- Mas, S. R., Manajemen, J., Universitas, P., & Gorontalo, N. (2020). *Integrasi Kreativitas dan Inovasi pada Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Pendapatan Unit Produksi*. 4(1), 267–274.
- Melalui, U., Produksi, U., Smk, D. I., & Pati, N. (n.d.). *No Title*. 67–84.
- Metodologi Penelitian, P., & Pengetahuan dan Teknologi, I. (n.d.). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Muchlis, N. S. (2025). *Analisis Proses Kreatif Produksi Film Pendek Pada Rumah Produksi Elio Studios Fakultas Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*.
- Nasution, A. H., & Kartajaya, H. (2018). *Inovasi*. Penerbit Andi.
- No Title*. (n.d.).
- Nuraeni, D. et al. (2022). Problem and project based learning (ppjbl) model pembelajaran abad 21. *CV. Muharika Rumah Ilmiah*, 1, 26. [https://drive.google.com/file/d/1x2Ru\\_ahDWfoln00iHTWFtXFH9Ckdn0mO/view?usp=d](https://drive.google.com/file/d/1x2Ru_ahDWfoln00iHTWFtXFH9Ckdn0mO/view?usp=d)

rivesdk

- Pasaribu, M., Siswa, K., & Studio, A. M. (2021). *Menggunakan Autoplay Media Studio Kelas Xi Smkn 4 Padangsidempuan*. 1(1), 5–12.
- Pengaruh, A., Produksi, U., Prakerin, P., & Terhadap, K. (2012). *Pengaruh Unit Produksi , Prakerin Dan Dukungan The Effect Of Production Organization , On- The- Job Training And Family Support On Work Readiness Of The*. 397–409.
- Ruang, P., Studio, T., Media, P., Pusat, S., Batik, I., Triplehelix, B., Bernilai, C., & Generating, I. (2024). *Sci-Tech Journal*. 3, 122–138.
- Sani, R. A. (2022). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sutihat, A., Budiantini, A., & Jelanti, D. (2025). *Pemanfaatan Desain Komunikasi Visual dalam Mendorong Perekonomian Kreatif di SMK Techno Media Tangerang Selatan*. 5(2), 706–714.
- Syawaluddin, A. (n.d.). *MEDIA*.
- Vokasi, J. P. (2016). *Pengembangan Model Manajemen Unit Produksi Smk The Development Of Production Unit Management Model Of Clothing Design Study Program At Vocational*. 6(2).
- Wibowo, S., Nurachman, Y., & Setyasmara, N. (2025). *Pelatihan Pemotretan Studio Bagi Siswa-Siswi SMK IT Aisyiyah Jakarta*. 4, 298–303.