**DATA A**

|  |  |
| --- | --- |
| **Uraian** | **Jumlah** |
| * Marketing | 2 |
| * Fun and Game | 19 |
| * Anime | 25 |
| * Science Center | 6 |
| * Chif Accounting | 6 |
| * Public Area | 7 |
| * Gardener | 6 |
| * Enginering | 3 |
| * F&B | 4 |
| **Total** | **78** |

**DATA B**

|  |  |
| --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator** |
| Penguasaan Mata Pelajaran Produktif  Instrumen : Dokumentasi | 1. Nilai rapor dari mata pelajaran produktif |
| Relevansi Prakerin  Instrumen : Kuisioner | 1. Kesesuaian bidang usaha DU/DI lokasi prakerin |
| 1. Kesesuaian lingkup pekerjaan yang dilakukan siswa selama prakerin |
| 1. Kesesuaian peningkatan kompetensi siswa |
| Motivasi Kerja  Instrumen : Kuisioner | 1. Keinginan untuk bekerja |
| 1. Harapan dan cita-cita |
| 1. Desakan dan dorongan lingkungan |
| 1. Hasrat untuk memenuhi kebutuhan |
| Minat Kerja  Instrumen : Kuisioner | 1. Perhatian dan ketertarikan |
| 1. Rasa lebih suka untuk bekerja |
| 1. Cita-cita dan keinginan |
| 1. Dorongan untuk bekerja |
| Kesiapan Memasuki DU/DI  Instrumen : Kuisioner | 1. Tingkat keterampilan kerja |
| 1. Keberanian mengambil risiko |
| 1. Berorientasi masa depan |
| 1. Kepercayaan diri |