

Uji Kompetensi Bidang Keahlian Multimedia Di SMK Wiyata Mandala

Wahyu Indra Satria, Pingky Dezar Zulkarnain
*Program Studi Sistem Informasi, Institut Bisnis dan Informatika Kesatuan
Bogor, Indonesia*

E-Mail: wahyuindrasatria@ibik.ac.id

Students'
Multimedia
Competence

197

Submitted:
APRIL 2021

Accepted:
MEI 2021

ABSTRAK

Uji Kompetensi Keahlian (UKK) merupakan penilaian yang diselenggarakan kepada siswa SMK untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik yang setara dengan kualifikasi jenjang 2 (dua) atau 3 (tiga) pada KKNI. UKK dilaksanakan di akhir masa studi oleh Lembaga Sertifikasi Profesi atau satuan pendidikan terakreditasi bersama mitra dunia usaha/industri. Hasil UKK bagi peserta didik akan menjadi indikator ketercapaian standar kompetensi lulusan. Sedangkan bagi stakeholder hasil UKK dijadikan sumber informasi atas kompetensi yang dimiliki calon tenaga kerja.

Materi UKK disusun berdasarkan skema sertifikasi sesuai dengan jenjang kualifikasi peserta uji/asesi yang memuat kemampuan melaksanakan pekerjaan spesifik, operasional, dan/atau penjaminan mutu. Soal UKK dapat berbentuk penugasan atau bentuk lain yang dinilai secara individual untuk membuat suatu produk sesuai tuntutan standar kompetensi.

Perangkat UKK yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bersifat terbuka dan peserta uji dapat berlatih menggunakan perangkat ujian tersebut sebelum pelaksanaan ujian.

Kata Kunci : Kompetensi, Pembelajaran, Siswa

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Sesuai dengan pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 pasal 64 bahwa penilaian hasil oleh pendidik harus dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil dalam bentuk ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kelas, yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses belajar. Pada pembelajaran di sekolah menengah kejuruan struktur kurikulum yang digunakan mencakup aspek kognitif dan psikomotorif yang meliputi pola aspek afektif, maka Ujian Nasional Kompetensi Keahlian dirancang dalam bentuk ujian teori kejuruan (Individual Task) melalui bentuk ujian tersebut diharapkan dapat menjamin terselenggaranya sistem penilaian berbasis kompetensi (*Copetency-Based-Assessment*) yang lebih taat asas, dan pada gilirannya dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang berbasis kompetensi / produksi.

SMK Wiyata Mandala Bogor dengan kelompok bidang keahlian Teknik Jaringan dan Multimedia akan melaksanakan Ujian Kompetensi Keahlian (UKK). Penyusun sebagai siswa program kompetensi keahlian Multimedia Mengambil paket pengelolaan audio video dengan tema yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah, yaitu a) Peran Milenial di era Industri 4.0, b) SMK Pencetak Pengusaha muda, c) Profil Siswa Berprestasi, d) Lestarikan Budaya Nusantara.

JADKES

Jurnal Abdimas Dedikasi
Kesatuan
Vol. 2 No. 2, 2021
page 197-202
IBI KESATUAN
E-ISSN 2745 – 7508
DOI: 10.37641/jadkes.v2i2.1310

Tujuan Kegiatan

Adapun tujuan dari pembuatan proposal uji kompetensi ini meliputi:

1. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan uji kompetensi di Wiyata Mandala Bogor.
2. Menyampaikan ide dan gagasan secara visualisasi
3. Sebagai alat ukur kemampuan dan keberhasilan siswa dalam melaksanakan UKK Multimedia
4. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa untuk menjadi tenaga kerja yang profesional

Manfaat Kegiatan

Sasaran uji kompetensi bidang keahlian Multimedia adalah peningkatan pengetahuan dan keahlian siswa/siswi di bidang multimedia dalam memasuki dunia kerja. Adapun manfaat penyelenggaraan kegiatan uji kompetensi ini adalah :

1. Sebagai alat evaluasi atas tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa/siswi SMK Wiyata Mandala dalam bidang keahlian Multimedia;
2. Sebagai dasar untuk mempersiapkan siswa/siswi SMK Wiyata Mandala di bidang keahlian Multimedia dalam memasuki dunia kerja.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Waktu Pelaksanaan

Kegiatan uji kompetensi bidang keahlian multimedid di SMK Wiyata Mandala Kota Bogor, dilakukan selama 6 hari mulai tanggal 22 – 27 Maret 2021.

Kerangka Pemecahan Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam kegiatan uji kompetensi ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dan siswi SMK Wiyata Mandala Kota Bogor dalam melakukan tahapan pekerjaan terkait dengan pembuatan video pendek dengan tema/topik yang sudah dipilih oleh masing-masing siswa. Kerangka pemecahan masalah dimaksud dilakukan dengan menerapkan langkah kerja dalam proses pembuatan video sebagai berikut :

1. Jumlah peserta uji kompetensi ditetapkan oleh SMK Wiyata Mandala Kota Bogor yakni siswa kelas XII jurusan Multimedia.
2. Uji kompetensi yang dilakukan meliputi materi :
 - a. Membuat konsep produksi dalam pembuatan film/video;
 - b. Sistematis kerja, kegiatan dalam proses produksi film;
 - c. Proses pengerjaan, mengumpulkan bahan yang akan digunakan selama proses shooting atau menyunting film/video;
 - d. Pembuatan sinopsis;
 - e. Pembuatan Storyboard;
 - f. Pembuatan Skenario;

Khalayak Sasaran Antara Yang Strategis

Sasaran kegiatan Uji Kompetensi ini adalah siswa dan siswi SMK Wiyata Mandala Kota Bogor kelas XII. Pertimbangan penetapan sasaran ini adalah karena uji kompetensi merupakan rangkaian ujian kelulusan siswa dan siswi kelas XII.

Keterangan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini merupakan kelengkapan proses ujian SMK Wiyata Mandala dimana dalam uji kompetensi harus menghadirkan pendamping yang berasal dari perguruan tinggi dan industri. Teknis pelaksanaan uji kompetensi dikoordinir oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) dengan dukungan sumber daya manusia yang memiliki latar belakang keilmuan terutama dibidang ilmu komputer. Hal- hal yang berkaitan dengan sumber daya manusia LPPM I BI Kesatuan dapat dijelaskan sebagaiberikut

- a. Tenaga Pengajar yang profesional dan berpengalaman.
- b. Tenaga Pengajar yang profesional dan berpengalaman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pelatihan.

METODE KEGIATAN

Metode kegiatan ini berupa pendampingan dalam pelaksanaan uji kompetensi bidang keahlian multimedia. Berikut disajikan tahapan uji kompetensi yang dilakukan :

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan hal yang dilakukan meliputi :

- a. Pemaparan rencana uji kompetensi bidang keahlian Multimedia oleh Kepala SMK Wiyata Mandala Bogor;
- b. Pembagian bidang keahlian berdasarkan kompetensi penguji eksternal;
- c. Penentuan jadwal kegiatan uji kompetensi.

2. Tahap Pelaksanaan Pekerjaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahapan utama kegiatan uji kompetensi bidang keahlian Multimedia. Pada tahap ini kegiatan uji kompetensi dilakukan sebanyak 2 sesi, yakni :

- a. Sesi 1, Pemaparan Materi dan Hasil Kerja dari Kegiatan PKL, meliputi (salah satu) :
 - a) Persiapan, bagaimana merumuskan ide dan melakukan riset sederhana tentang film/video apa yang akan dibuat, membuat sinopsis, storyboard, membuat skenario dan mengidentifikasi kebutuhan terkait peralatan apa saja yang akan dibutuhkan dalam proses pembuatan film/video;
 - b) Mengatur atau penentuan durasi film/video minimal 2 menit maksimal 8 menit;
 - c) Pelaksanaan proses produksi, pemilihan aplikasi atau editor video editing, memasukan gambar atau ilustrasi dalam film dengan aplikasi digital imaging atau digital ilustrator, penambahan suara dan efek, membuat tagline/slogan yang sesuai dengan film;
 - d) Hasil dari pemrosesan tersebut dikonversi ke dalam bentuk file MP4, dikemas kedalam format CD/DVD, dilengkapi dengan desain cover pada label CD/DVD, hasil produk berupa priringan CD/DVD yang dikemas dalam kotak;
 - e) Hasil dari keseluruhan produk harus memperhatikan a) Durasi film, b) Keselamatan kerja, c) Kesesuaian Tema, d) Keindahan dan e) Orisinalitas;
- b. Sesi 2, Tanya Jawab dari Pemaparan materi dan Hasil Kerja
- c. Sesi 3, Praktek Sederhana dan presentasi terhadap proyek yang dikerjakan;

3. Metode Kegiatan

Metode kegiatan uji kompetensi bidang keahlian Multimedia, berupa pendampingan terhadap siswa atau siswa SMK Wiyata Mandala pada waktu pelaksanaan ujian kompetensiberlangsung. Pendamping merupakan komponen pengawas yang berasal dari pihak eksternal SMK Wiyata Mandala Kota Bogor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan uji kompetensi bidang keahlian multimedia ditujukan kepada siswa dan siswi SMK Sirojul Huda 1 Kota Bogor. Waktu penyelenggaraan dilaksanakan pada tanggal 22 - 27 Maret 2021. Kegiatan uji kompetensi bidang keahlian Multimedia di SMK Wiyata Mandala merupakan kegiatan pendampingan dan penilaian terhadap kinerja atau praktek yang dilakukan oleh siswa/siswi SMK Wiyata Mandala pada ujian kompetensi, dimana pendamping ini merupakan komponen pengawas yang berasal dari pihak eksternal SMK Wiyata Mandala Kota Bogor.

Evaluasi Hasil Kegiatan

Evaluasi uji kompetensi bidang keahlian multimedia di SMK Wiyata Mandala Kota Bogor berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Secara umum, siswa dan siswi SMK Wiyata Mandala Kota Bogor dapat melaksanakan uji kompetensi bidang keahlian multimedia dengan mengerjakan soal yang telah diberikan oleh pihak sekolah berupa tema atau judul yang harus dipilih. Pemahaman siswa dan siswi SMK Wiyata Mandala Kota Bogor atas bidang multimedia yang diujikan cukup baik. Hal ini dibuktikan

dengan evaluasi dan hasil karya berupa film atau video pendek sudah dirasakan cukup baik terutama dalam tahapan- tahapan pengerjaannya.

Pembahasan

Kegiatan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) IBI Kesatuan ini telah terselenggara sesuai dengan rencana yang ditetapkan.

Uji kompetensi bidang keahlian multimedia ini adalah merupakan rangkaian kegiatan dalam proses menempuh ujian akhir yang diselenggarakan oleh Sekolah terutama bagi siswa dan siswi jurusan multimedia kelas XII. Dalam pelaksanaan uji kompetensi, SMK Wiyata Mandala Kota Bogor mengikutsertakan pihak eksternal yang berasal dari perguruan tinggi dan industri yang terkait dengan bidang kompetensi di SMK Wiyata Mandala Kota Bogor.

Harapan yang ingin dicapai adalah terbentuknya *link and match* antara dunia pendidikan yang merupakan lembaga penyuplai tenaga kerja dengan industri sebagai penggunatenaga kerja. Lembaga pendidikan kejuruan memiliki tanggungjawab untuk membekali pengetahuan dan keterampilan bagi siswa dan siswi yang kelak akan bekerja pada industri sesuai dengan bidangnya. Dengan demikian, angkatan tenaga kerja yang diserap oleh dunia kerja akan optimal sehingga dapat menurunkan tingkat pengangguran di Indonesia.

PENUTUP

Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa uji kompetensi bidang keahlian multimedia telah dilaksanakan dengan baik. Indikator kepuasan atas pelatihantersebut antara lain :

1. Koordinasi yang cukup baik antara SMK Wiyata Mandala dengan IBI Kesatuan dalam penyelenggaraan kegiatan uji kompetensi;
2. Lancarnya kegiatan uji kompetensi bidang multimedia yang dilakukan oleh SMK WiyataMandala Kota Bogor;
3. Siswa dan siswi SMK Wiyata Mandala Kota Bogor secara umum dapat menyelesaikan projek terkait dengan pembuatan filem pendek dengan baik, sehingga diharapkan keahlian yang telah dimiliki dapat dipraktikkan dalam dunia kerja yang nyata.

Rekomendasi

SMK Wiyata Mandala Kota Bogor hendaknya mempertahankan dan meningkatkan kualitas para siswanya terkait keterampilan yang harus dimilikinya. Jaringan dengan perguruan tinggi dan dunia industri dalam upaya *link and match* antara dunia pendidikan dengan industri yang ada diwilayah Kota Bogor juga perlu ditingkatkan, sehingga dengan terjalannya jaringan tersebut, maka sekolah dapat memahami kebutuhan tenaga kerja dan merumuskan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Hal ini bertujuan agar lulusan yang dihasilkan dapat diterima dengan baik di dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Luh Retiantari., Suharsono, Naswan dan Haris, Iyus Akhmad. 2014. *Pengaruh Kompetensi Pedagogik dan Kompetensi Profesional terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 4 Singaraja*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha. Vol. 4 No. 1.
- Fadillah, A., Sujana, S. and Sukartaatmadja, I., 2019. Kajian Minat Studi Lanjut Siswa-Siswi SMA dan SMK Kota Bogor Ke Perguruan Tinggi. *JAS-PT (Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia)*, 3(1), pp.53-62.
- Munir., 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 34 tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan SMK/MAK.
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Rusman, dkk., 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi :
Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo
Persada
Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 tentang Sistem
Pendidikan Nasional
Zainiyati, Husniyatus Salamah., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran BerbasisICT
(Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam).Jakarta:
Kencana.

*Tourism Service
and Customer
Loyalty*

JADKES

Jurnal Abdimas Dedikasi
Kesatuan
Vol. 1 No. 1, 2020
pp. 19-30
IBI KESATUAN
E-ISSN XXXX – XXXX
DOI: 10.374