

Pembekalan dan pelatihan multimedia dalam rangka persiapan Ujian Kompetensi Keahlian (UKK) di SMKS Kosgoro 2 Payakumbuh

Dafwen Toresa^{*1}, Keumala Anggraini², Pandu Pratama Putra³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning

e-mail: dafwen@unilak.ac.id^{1*}, keumala@unilak.ac.id², pandupratamaputra@unilak.ac.id³

Abstract

With the issuance of the Minister of Education's regulation regarding education assessment standards, for SMK an assessment must be carried out in the form of a Skills Competency Examination (UKK). Private Vocational School (SMKS) Kosgoro 2 Payakumbuh is a private school that has a Multimedia major. With limited computer equipment, it is a challenge for the school to achieve the targets set by the Ministry of Education and Culture for teachers and students, therefore support from the business world and universities is needed. In order to meet these needs, Community Service (PKM) activities in the multimedia field were carried out. The activity was carried out in four stages, namely opening, motivation session, multimedia training and at the end of the activity the results of the PKM were measured. The activity was attended by 12 multimedia students who produced graphic and multimedia products. Participants were enthusiastic about taking part in PKM with good product results with an overall participant satisfaction level of 95%, 98% for training materials, 95% for the presenters, while for the atmosphere created by the presenters and the use of tools were 93% and 94%.

Keywords: PKM. Pelatihan Multimedia, UKK, SMKS Kosgoro 2 Payakumbuh

Abstrak

Dengan dikeluarkannya peraturan menteri pendidikan tentang standar penilaian pendidikan, untuk SMK harus dilakukan asesmen dalam bentuk Ujian Kompetensi Keahlian (UKK). SMK Swasta (SMKS) Kosgoro 2 Payakumbuh adalah salah satu sekolah swasta yang memiliki jurusan Multimedia. Dengan keterbatasan peralatan komputer, guru dan siswa yang masuk menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah tersebut untuk mencapai target dari kemendikbud, oleh karena itu diperlukan dukungan dari pihak dunia usaha dan perguruan tinggi. Dalam rangka kebutuhan tersebut dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bidang multimedia. Kegiatan dilakukan dalam empat tahap yaitu pembukaan, sesi motivasi, pelatihan multimedia dan pada akhir kegiatan dilakukan pengukuran hasil dari PKM tersebut. Kegiatan diikuti oleh 12 orang siswa multimedia yang menghasilkan produk grafis dan multimedia. Peserta antusias mengikuti PKM dengan hasil produk yang bagus dengan tingkat kepuasan peserta keseluruhan 95%, untuk materi pelatihan 98%, pemateri 95% sedangkan untuk suasana yang dibangun pemateri dan penggunaan tools adalah 93% dan 94%.

Kata kunci: PKM. Pelatihan Multimedia, UKK, SMKS Kosgoro 2 Payakumbuh

1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam bidang komputer dewasa ini semakin meningkat, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan globalisasi informasi yang menuntut terciptanya keadaan yang serba komputerisasi (Taslim, 2021; Toresa et al., 2022). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 merupakan pendidikan yang sistem pembelajarannya berbasis teknologi informasi (Syamsuar et al., 2019). Inovasi pembelajaran yang dilakukan di berkembangnya teknologi informasi digital adalah memanfaatkan sarana teknologi informasi yang berkembang pesat di era revolusi industri 4.0 ini untuk meningkatkan mutu pembelajaran (Permendikbud, 2015; Purba & Defriyanto, 2020; Syamsuar & Reflianto, 2019). Pemerintah Indonesia melalui Kemendikbudristek mengeluarkan peraturan Menteri Pendidikan nomor 21 tahun 2021 tentang standar penilaian pendidikan pada Pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah (Heryanti, 2022; Toresa et al., 2023)

Uji Kompetensi Keahlian yang selanjutnya disebut UKK adalah asesmen terhadap pencapaian kualifikasi jenjang 2 (dua) atau 3 (tiga) pada KKNI dilaksanakan oleh satuan pendidikan terakreditasi bersama mitra dunia kerja di akhir masa studi atau Lembaga Sertifikasi Profesi dengan memperhatikan paspor keterampilan (*skill passport*) dan/atau portofolio untuk menentukan apakah seseorang kompeten atau belum kompeten pada standar kompetensi atau

kualifikasi tertentu. Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia, yang selanjutnya disingkat SKKNI adalah rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan/atau keahlian serta sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (Kemdikbudristek, 2023).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Kosgoro 2 Payakumbuh berada dibawah binaan Yayasan Sentral Karya Ihsan dengan moto Bermakna, Berkualitas dan Bermartabat terletak di Jalan Gelatik Koto Nan Gadang Kota Payakumbuh, Sumatera Barat, atau yang lebih dikenal dengan SMEA Kosgoro Payakumbuh adalah sekolah kejuruan yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan selama lebih dari 30 tahun.



Gambar 1. Gedung SMKS 2 Kosgoro Payakumbuh

Saat ini SMKS 2 Kosgoro Payakumbuh mempunyai 3 bidang studi keahlian yang terdiri dari 7 program studi keahlian. Berlokasi strategis di pusat kota Payakumbuh. SMKS 2 Kosgoro siap mencetak lulusan yang siap bersaing di dunia kerja dan berakhlak mulia. merupakan sekolah salah satu sekolah menengah kejuruan swasta di Payakumbuh. Sekolah ini memiliki 2 lokasi sekolah yaitu: Kampus 1 terletak di Jalan PGRI kelurahan Bunian Payakumbuh Barat. Proses pembelajaran siswa jurusan bidang Bisnis dilaksanakan di Kampus 1. Selain itu Kampus 1 juga dijadikan sebagai pusat administrasi. Kampus 2 mulai dibangun pada tahun 2009 (saat ini dalam tahap pembangunan). Terletak di Jalan Gelatik kelurahan Balai Jariang Payakumbuh Utara. Kampus 2 digunakan untuk kegiatan belajar siswa bidang Kesehatan dan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Di Kampus 2 juga terdapat asrama putri untuk siswa bidang kesehatan



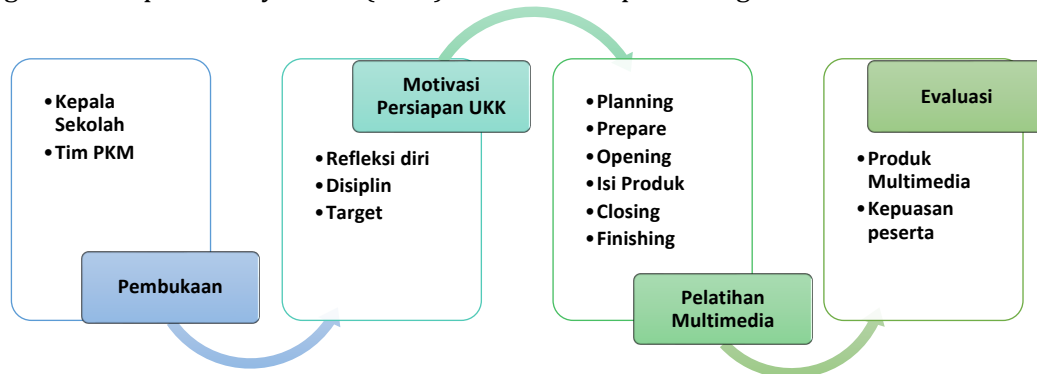
Gambar 2. Kegiatan siswa di SMKS 2 Kosgoro Payakumbuh

Sama seperti sekolah menengah kejuruan secara umumnya, sebelum siswa kelas III menyelesaikan pendidikannya, tidak hanya harus lulus Ujian Akhir tetapi juga harus lulus ujian kompetensi. Tujuan dari Ujian Kompetensi ini adalah 1. Mengukur pencapaian kompetensi peserta didik SMK yang telah menyelesaikan proses pembelajaran sesuai kompetensi keahlian yang ditempuh dan dibuktikan dengan sertifikat kompetensi; 2. Mengoptimalkan pelaksanaan sertifikasi kompetensi yang berorientasi pada capaian kompetensi lulusan SMK sesuai Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia; 3. Mendorong kerja sama SMK dengan dunia kerja dalam rangka

pelaksanaan UKK sesuai kebutuhan dunia kerja (Kemdikbudristek, 2023). Penguasaan tools atau software aplikasi dan perencanaan dalam membuat produk multimedia adalah suatu hal yang penting (Loneli Costaner, 2021)

2. METODE

Metode pelaksanaan kepada masyarakat haruslah dengan riang gembira, tidak monoton dan mudah dilakukan (Ariadi et al., n.d.; Heryanto et al., 2019; Maulita, 2018; Toresa et al., 2022). Metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah dengan menggunakan metode kombinasi teori dan praktek dengan metoda terstruktur dan runtun diharapkan target dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini akan tercapai, serti gambar dibawah ini:



Gambar 3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan PKM

Pembukaan

Untuk fokusnya pelaksanaan kegiatan ini, dibuka secara resmi oleh Bapak Kepala SMKN 5 Sijunjung dan di lanjutkan dengan sambutan dari Tim PKM

Motivasi

Motivasi perlu diberikan kepada seluruh peserta agar mereka menyadari bahwa mereka masih bisa berbuat lebih maksimal dalam rangka menghadapi ujian kompetensi yang akan mereka hadapi. Materi yang akan disampaikan dan digali dari peserta adalah Refleksi diri yaitu membahasa apa yang sudah mereka kerjakan selama ini dan apa yang harus mereka tingkatkan serta mereka tinggalkan, disiplin adalah kata kunci dari keberhasilan maka ini akan ditekankan kepada seluruh peserta terakhir disampaikan dan ditekankan target apa yang harus mereka capai dengan potensi mereka serta dukungan sekolah yang ada.

Pelatihan Multimedia

Sesi ini adalah sesi kunci dari PKM ini, sesi ini akan menggali dan menekankan pentingnya kerangka kerja yang jelas dalam membuat produk multimedia, bagaimana perencanaan yang baik, prepare atau persiapan alat dan bahan dengan cepat termasuk rancangan produk yang akan dibuat, bagaimana opening yang menarik, singkat dan jelas harus dibuat, bagaimana isi produk yang efektif tapi menarik kemudian di tutup dengan closing yang ciamik dan mengesankan serta terakhir apa yang harus dilakukan untuk finishing semua dengan waktu yang tersedia produk multimedia bisa dikemas dengan apik dan menarik sehingga kelulusan UKK dengan nilai yang tinggi akan didapatkan.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan 2 cara: yaitu dengan menilai langsung produk multimedia yang telah dibuat bersama dengan guru produktif multimedia dan mengukur kepuasan setelah pelaksanaan PKM dengan memberikan kuisioner berisi beberapa indikator dan sub indikator dengan memilih jawaban sangat setuju (SS) dengan nilai 5, setuju (S) dengan nilai 4, kurang setuju (KS) dengan nilai 3, tidak setuju (TS) dengan nilai 2 dan sangat tidak setuju (STS) dengan nilai 1. Selanjutnya akan dihitung rata – rata dan persentase dari masing masing sub indikator dan indikator serta secara keseluruhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan metode pelaksanaan dengan beberapa tahap, kegiatan dibuka oleh kepala sekolah, selanjutnya diberikan motivasi belajar dalam rangka persiapan menghadapi ujian sertifikasi keahlian (UKK) seperti apa, sehingga dibutuhkan banyak hal diantaranya persiapan dan latihan yang cukup, mengetahui apa dan bagaimana produk ujian dibuat sehingga mendapatkan nilai yang tinggi, apa yang harus dilakukan oleh siswa dalam meningkatkan kemampuan dan kompetensi dibidang multimedia, seperti apa multimedia dilapangan dan industri tujuan pada tahap ini adalah meningkatkan motivasi siswa. Selanjutnya adalah melakukan pelatihan dengan membuat produk grafis dan multimedia yang berikan beberapa tahapan yaitu planning, prepare, opening, isi produk, closing dan finishing. Akhir dari tahap pelaksanaan PKM ini adalah melakukan evaluasi dalam bentuk menilai produk grafis dan multimedia yang dibuat siswa serta mengukur kepuasan peserta terhadap kegiatan PKM yang telah dilaksanakan.



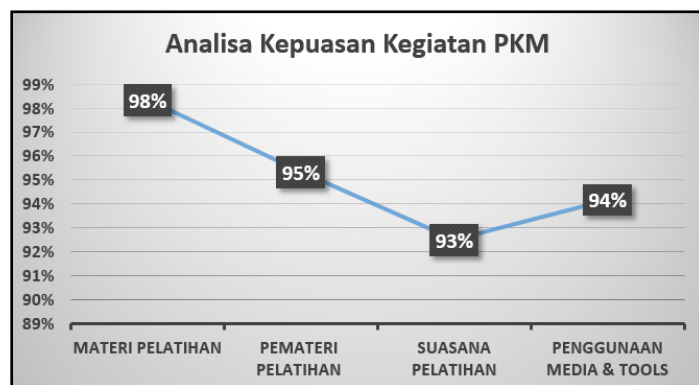
Gambar 4. Proses kegiatan PKM

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMKS Kosgoro 2 Pakumbuh ini memberikan hasil yang signifikan kepada peserta yang mengikuti pelatihan dan pembekalan ini. Terjadi peningkatan motivasi kepada peserta yang mana tujuan akhir dari pendidikan mereka di sekolah tidak hanya harus lulus Ujian Kompetensi Keahlian (UKK) yang dilaksanakan secara Nasional, akan tetapi mereka harus bisa berkiprah dalam masyarakat dan dunia industry dengan mengimplementasikan ilmu multimedia mereka untuk bisa menghasilkan uang dan meningkatkan kesejahteraan mereka.



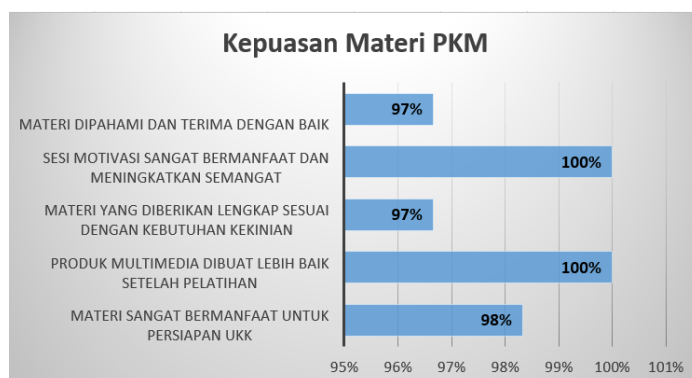
Gambar 5. Foto bersama setelah pembagian sertifikat pada siswa

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMKS Kosgoro 2 Pakumbuh ini memberikan hasil dengan tingkat kepuasan 95% Indicator kepuasan terdiri dari materi pelatihan, pemateri pelatihan, suasana pelatihan dan penggunaan media & tools. seperti gambar berikut:



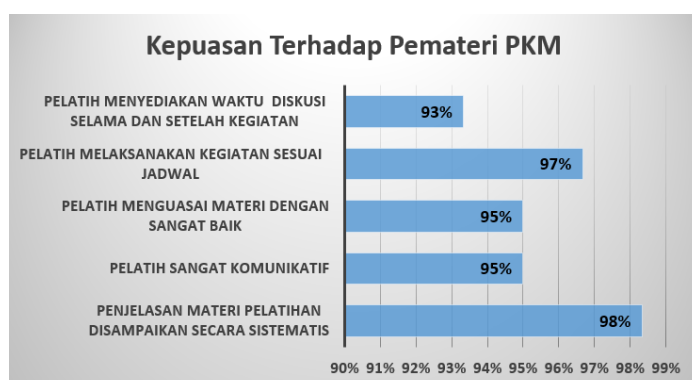
Gambar 6. Analisa kepuasa keseluruhan kegiatan PKM

Untuk materi pelatihan peserta merasa sangat puas dengan rata-rata persentasi kepuasan mereka 98% dengan persentase sub indikator seperti gambar 5. Yang menarik adalah pada sub indikator materi pelatihan yaitu Produk multimedia yang dibuat peserta setelah pelatihan dan sesi motivasi sangat bermanfaat dan meningkatkan semangat, seluruh peserta memberikan nilai maksimal sehingga kedua sub indikator ini kepuasan peserta adalah 100%.



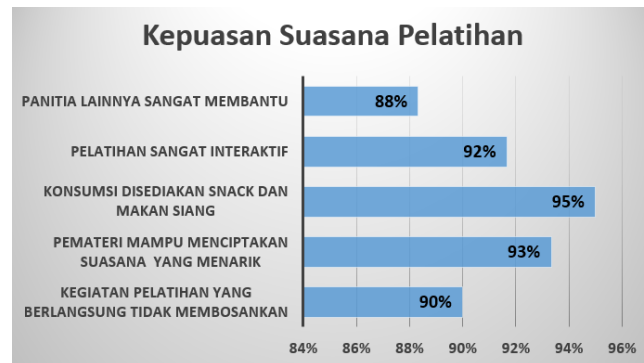
Gambar 7. Kepuasan peserta terhadap materi PKM

Untuk indikator pemateri pelatihan peserta merasa sangat puas yang dibuktikan dengan rata-rata persentase kepuasan mereka adalah 95% seperti yang terlihat pada gambar berikut:



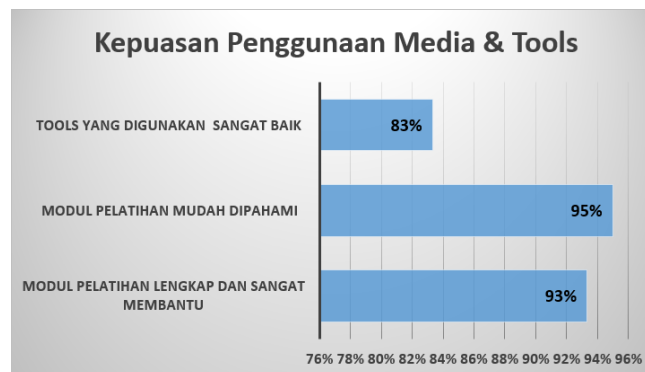
Gambar 8. Kepuasan peserta terhadap Pemateri

Sedangkan untuk kepuasan mereka terhadap suasana pelatihan adalah 93%, seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 9. Kepuasan peserta terhadap suasana pelatihan

Sementara itu untuk penggunaan media & Tools saat pelatihan menurut peserta persentase kepuasan mereka adalah 94%.



Gambar 10. Kepuasan peserta terhadap penggunaan Media & Tools

Kepuasan peserta pada sub indikator Tools yang digunakan cukup rendah hal ini disebabkan karena ada beberapa perangkat komputer yang digunakan tidak berfungsi baik dan memerlukan waktu yang cukup untuk mengembalikannya normal dikarenakan spesifikasi yang kurang memadai untuk menjalankan aplikasi yang digunakan.

4. KESIMPULAN

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMKS Kosgoro 2 Pakumbuh ini memberikan hasil yang sangat memuaskan, dengan tingkat kepuasan peserta sebesar 95% dengan indikator terdiri dari materi pelatihan, pemateri pelatihan, suasana pelatihan dan penggunaan media & tools
2. Untuk materi pelatihan peserta merasa sangat puas dengan persentase kepuasan mereka 98%, sedangkan untuk indikator pemateri pelatihan peserta merasa sangat puas yang dibuktikan dengan persentase kepuasan mereka adalah 95%, sedangkan untuk kepuasan mereka terhadap suasana pelatihan dan penggunaan media & Tools saat pelatihan adalah 93% dan 94%
3. Pada sub indikator materi pelatihan yaitu Produk multimedia yang dibuat peserta setelah pelatihan dan sesi motivasi sangat bermanfaat dan meningkatkan semangat, seluruh peserta memberikan nilai maksimal sehingga kedua sub indikator ini kepuasan peserta adalah 100%
4. Untuk pihak sekolah agar mempersiapkan perangkat komputer yang lebih baik dengan spesifikasi memadai untuk menghasilkan produk multimedia
5. Perlunya dilaksanakan PKM secara berkala disekolah ini karena sekolah ini adalah sekolah swasta yang notabene siswanya adalah siswa yang tidak diterima disekolah negeri, selanjutnya keterbatasan guru produktif multimedia dan perlunya menjaga motivasi siswa agar tetap *on fire* dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Lancang Kuning (UNILAK) yang telah membiayai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dan kepada Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Unilak yang telah membimbing, membina dalam penyusunan, perencanaan sehingga terlaksananya kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariadi, F., Kom, M., Prasetyo, A. B., Kom, M., Putri, A. T., Kom, M., Saputra, S., Kom, M., & Hernawati, S. P. (n.d.). *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*
PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CISCO PACKET TRACER SEBAGAI MEDIA SIMULASI PEMBUATAN JARINGAN DI SMK BINA PUTRA MANDIRI – PARUNG PANJANG KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas. 26–30.
- Heryanti, ai denti. (2022). Standar Penilaian Pendidikan Permendikbudristek No 21 tahun 2022. *Standar Penilaian Pendidikan*. <https://www.gurusumedang.com/2022/06/standar-penilaian-pendidikan.html>
- Heryanto, a, Stiawan, D., Prasetyo, a P. P., & ... (2019). Workshop Teknik Keamanan Jaringan Internet Pada Siswa Sma/Smk Di Pangkal Pinang Tahun 2019. *Annual Research ...*, 5(2), 43–49. <http://seminar.ilkom.unsri.ac.id/index.php/ars/article/view/2160>
- Kemdikbudristek. (2023). *POB UKK 2023*. 1–23.
- Loneli Costaner. (2021). Pelatihan Keterampilan Membuat Informasi Berbasis Video Digital Pada Ikatan Remaja Masjid. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 843–849. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i4.7253>
- Maulita, Y. (2018). PELATIHAN TEKNISI JARINGAN INTERNET UNTUK MENINGKATKAN JIWA KEWIRAUSAHAAN SISWA SMK (IbM). *Jurnal Teknik Informatika Kaputama*, 1(2), 2014–2018. <https://doi.org/10.31227/osf.io/fbazu>
- Permendikbud. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2015 Tentang Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2015 Tentang Data Pokok Pendidikan, (2015) Data Pokok Pendidikan*.
- Purba, A., & Defriyando, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi*, 96–101.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Taslim. (2021). Pengenalan & Pelatihan Microsoft Office Untuk Anak Panti Asuhan Pajar Imam Azzahra Pekanbaru. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 1(1), 50–55. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v1i1.5653>
- Toresa, D., Handayani, S., & Muzawi, R. (2023). *Digitalisasi Pengelolaan Pustaka Sekolah*. <https://doi.org/10.33372/stn.v9i1.989>
- Toresa, D., Taslim, Susi Handayani, & Musfawati. (2022). Pelatihan Membuat Website Dan Jaringan Lan Komputer Bagi Siswa Sma Negeri 4 Tualang Kab. Siak. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 2(2), 37–42. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v2i2.9198>