

PENGUJIAN KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA DI SMK JAKARTA RAYA 3

*Yohanes Bowo Widodo¹⁾, M. Amin Sakaria²⁾ Febrianti Widyahastuti³⁾

Fakultas Komputer, Universitas Mohammad Husni Thamrin

Correspondence author: ybowowidodo@gmail.com, Jakarta, Indonesia

DOI: DOI: <https://doi.org/10.37012/jpkmht.v1i1.377>

ABSTRAK

Untuk mengetahui penguasaan teknik pembuatan produk Multimedia pada siswa SMK dengan kompetensi keahlian multimedia, perlu dilakukan pengujian. Uji kompetensi keahlian multimedia dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap teknik-teknik pembuatan efek yang ada pada perangkat lunak multimedia, dan kreatifitas siswa dalam membuat produk multimedia sesuai dengan topik yang diberikan.

Produk multimedia yang diujikan meliputi video animasi bergerak, dan poster statis. Siswa diminta membuat rancangan gambar poster dan video bergerak dengan beberapa tema yang diberikan. Tema yang diberikan antara lain, "Siswa SMK peduli korban bencana", "Siswa SMK peduli anti Hoax", "Siswa SMK menyongsong era revolusi industry 4.0". Penilaian terhadap hasil rancangan dikelompokkan menjadi 3 kelompok yaitu "Cukup kompeten" bila nilai akhir adalah 7,0 – 7,9, "Kompeten" bila nilai akhir 8.0 – 8.9 dan "Sangat Kompeten" bila nilai akhir 9,0 – 10.

Dari 18 orang siswa SMK yang diuji, didapatkan hasil sebagai berikut: Siswa dengan klasifikasi "Cukup kompeten" sejumlah 3 orang atau 17%, Siswa dengan klasifikasi "Kompeten" sebanyak 10 orang atau 55%, dan siswa dengan klasifikasi "Sangat Kompeten" sebanyak 5 orang atau 28%.

Kata kunci: Kompetensi, Multimedia, Video, Animasi, Poster.

ABSTRACT

To find out the mastery of multimedia product manufacturing techniques for vocational high school students with multimedia expertise competencies, testing is necessary. The multimedia expertise competency test was carried out to determine students' mastery of effect-making techniques that exist in multimedia software, and student creativity in making multimedia products according to the given topic.

The multimedia products being tested included animated videos and static posters. Students are asked to design a poster image and moving video with several themes given. The themes given included, "Vocational school students care for disaster victims", "Vocational school students care about anti-hoaxes", "Vocational school students welcome the era of the industrial revolution 4.0". The assessment of the design results is grouped into 3 groups, namely "Sufficiently competent" if the final score is 7.0 - 7.9, "Competent" if the final score is 8.0 - 8.9 and "Very Competent" if the final score is 9.0 - 10. Of the 18 Vocational School students tested, the following results were obtained: Students with the classification "Quite competent" were 3 people or 17%, Students with the "Competent" classification were 10 people or 55%, and students with the "Very Competent" classification were 5 people or 28%.

Keywords: Competence, Multimedia, Video, Animation, Poster.

PENDAHULUAN

Siswa SMK Jakarta Raya 3 kompetensi keahlian multimedia, telah menempuh 3 tahun pembelajaran multimedia. Pada akhir pembelajaran perlu dilakukan pengukuran terhadap kemampuan siswa dalam merancang konten multimedia, dengan melakukan uji kompetensi. Nilai hasil uji kompetensi bermanfaat untuk mengukur kompetensi siswa dalam merancang dan membuat konten multimedia, dalam hal ini adalah poster statis dan video animasi. Bagi siswa, hasil uji kompetensi dapat menjadi tolok ukur seberapa baik kemampuan siswa tersebut dalam merancang konten multimedia, dan dalam penguasaan software pembuatan konten multimedia. Bagi sekolah SMK Jakarta Raya 3, hasil uji kompetensi dapat dijadikan bahan introspeksi tentang proses pembelajaran siswa selama di sekolah tersebut, apakah sudah baik atau masih perlu ditingkatkan kualitasnya.

Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menguji kemampuan siswa SMK Jakarta Raya 3 kompetensi keahlian multimedia, dalam merancang dan membuat konten multimedia, baik secara manual maupun dengan menggunakan perangkat lunak yang ditentukan.
2. Memberi masukan bagi pihak sekolah SMK Jakarta Raya 3 untuk mengevaluasi apakah proses pembelajaran yang telah dilakukan telah cukup baik, atau masih perlu peningkatan kualitasnya.

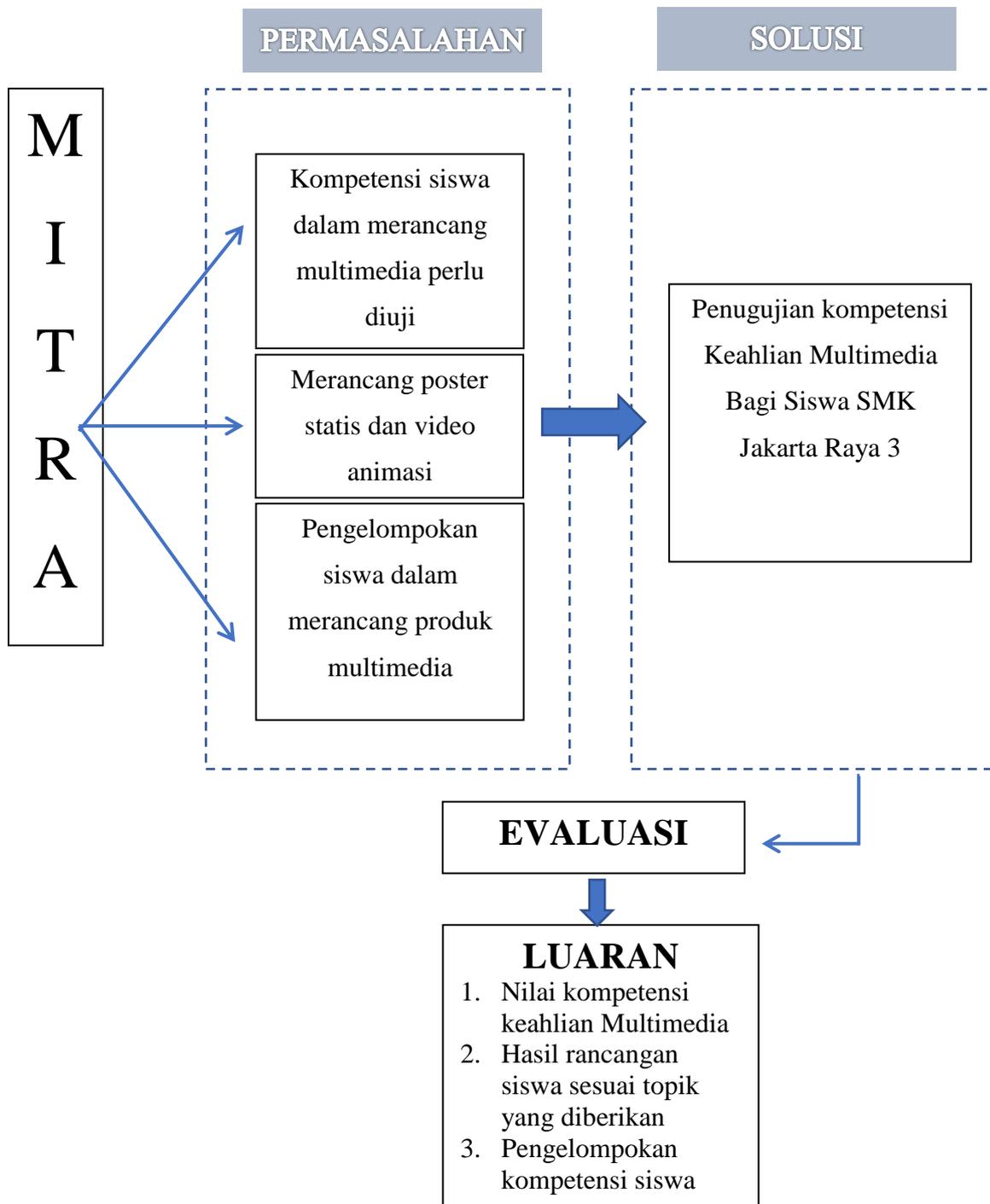
Temuan dari permasalahan yang dihadapi oleh mitra didapatkan melalui kegiatan wawancara. Dari hasil wawancara awal didapatkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait kompetensi siswa membuat produk multimedia adalah sebagai berikut :

1. Kompetensi siswa dalam merancang dan membuat produk multimedia perlu diuji.
2. Kompetensi multimedia yang perlu diuji meliputi perancangan poster statis, dan video animasi.
3. Perlu pengelompokan kompetensi siswa dalam merancang produk multimedia, yaitu kelompok "Cukup Kompeten", "Kompeten", dan "Sangat Kompeten".

Melalui program pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim pelaksana PKM ini, mitra berharap masalah-masalah yang timbul tersebut dapat diatasi.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengujian Kompetensi Multimedia di SMK Jakarta Raya 3.

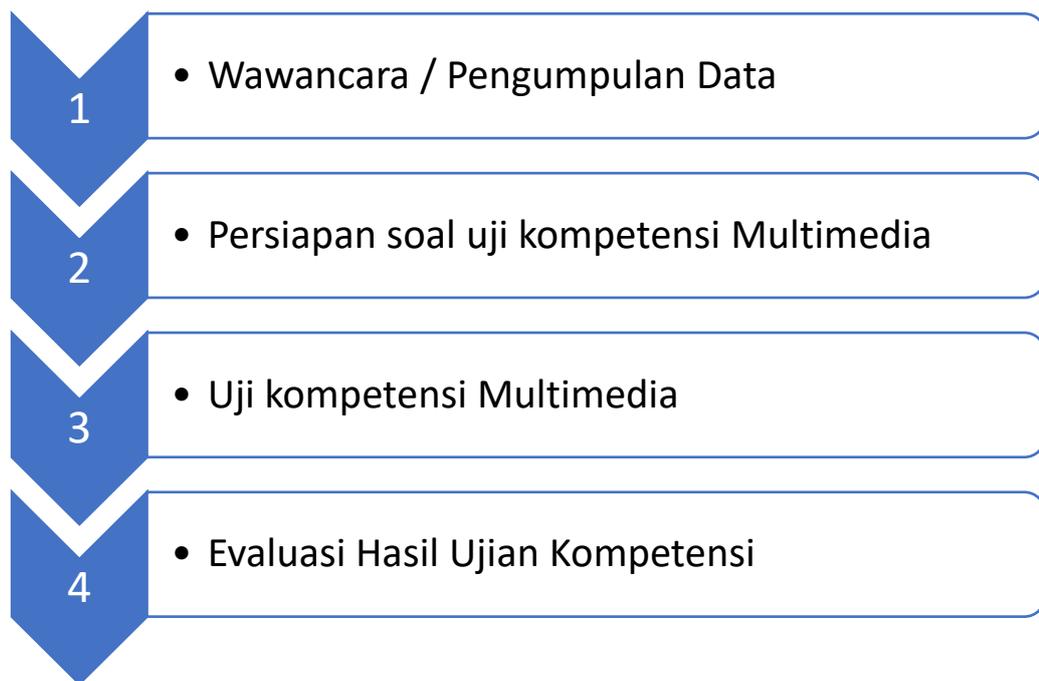


Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Adapun personil dan kompetensinya adalah :

Ir. Yohanes Bowo Widodo, M.Kom sebagai Ketua Pelaksana memiliki pengalaman pengabdian masyarakat di tingkat sekolah. Adapun pengabdian masyarakat yang pernah dilakukan yaitu pelatihan aplikasi PSB di SMA Teladan I (2017), pelatihan absensi siswa berbasis web di SMP IT Adzkie Sukabumi (2017), pelatihan administrasi jaringan komputer untuk UNBK di SMPN 203 Kalisari (2018).

Solusi yang akan diberikan kepada pihak mitra untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi saat ini adalah dengan melakukan uji kompetensi multimedia bagi siswa SMK Jakarta Raya 3. Adapun skema solusi yang ditawarkan dapat dilihat lebih rinci pada gambar berikut :



Gambar 2. Skema solusi yang ditawarkan

Target luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan disajikan pada tabel sebagai berikut

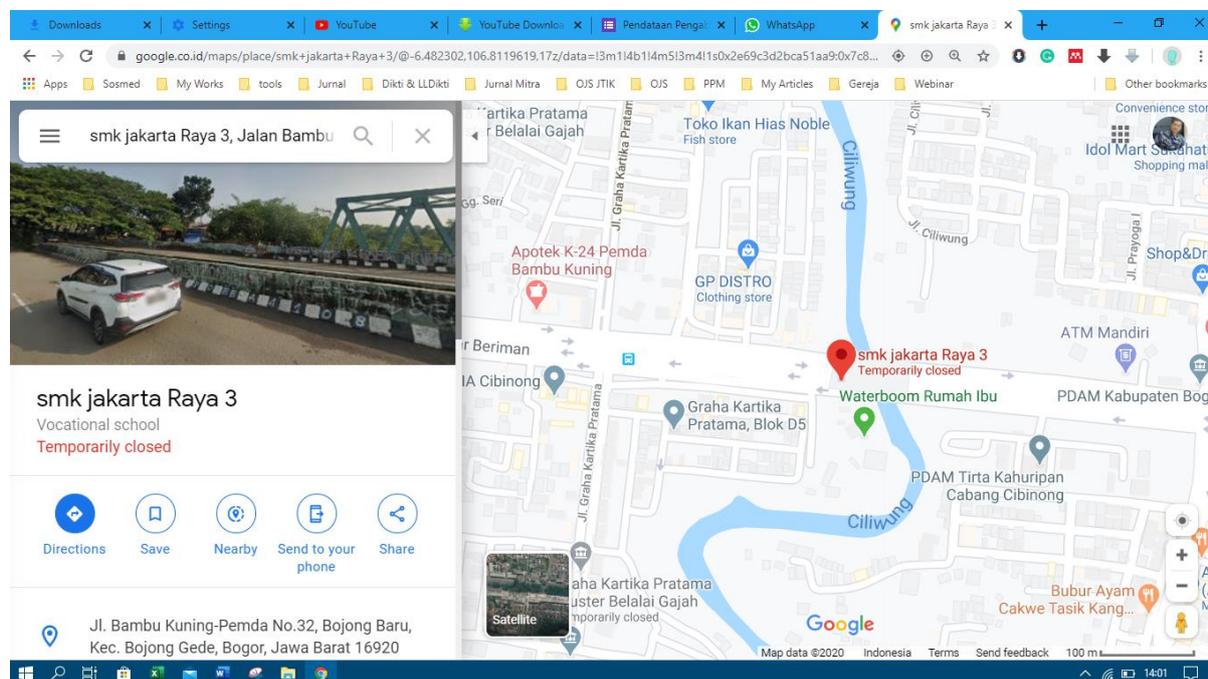
Tabel 1.
Rencana Target Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator pencapaian
1	Laporan Akhir Kegiatan	Ada
2	Nilai kompetensi keahlian Multimedia siswa SMK	Ada
3	Artikel pada jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat	Published
4	Hak kekayaan intelektual (paten, hak cipta, merek dagang, desain produk industri)	Tidak ada

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan pada SMK Jakarta Raya 3, beralamat di Jl. Raya Bambu Kuning No. 18, Bojong Gede, Kabupaten Bogor.

Peta lokasi kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Peta Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menghasilkan konten multimedia berupa desain poster Multimedia dengan beragam tema, yang dituangkan ke dalam media kertas maupun berupa poster soft file dalam format jpg. Produk multimedia yang diujikan meliputi video animasi bergerak, dan poster statis. Siswa diminta membuat rancangan gambar poster dan video bergerak dengan beberapa tema yang diberikan. Tema yang diberikan antara lain, “Siswa SMK peduli korban bencana”, “Siswa SMK peduli anti Hoax”, “Siswa SMK menyongsong era revolusi industry 4.0”. Penilaian terhadap hasil rancangan dikelompokkan menjadi 3 kelompok yaitu “Cukup kompeten” bila nilai akhir adalah 7,0 – 7,9, “Kompeten” bila nilai akhir 8.0 – 8.9 dan “Sangat Kompeten” bila nilai akhir 9,0 – 10.

Dari 18 orang siswa SMK yang diuji, didapatkan hasil sebagai berikut: Siswa dengan klasifikasi “Cukup kompeten” sejumlah 3 orang atau 17%, Siswa dengan klasifikasi “Kompeten” sebanyak 10 orang atau 55%, dan siswa dengan klasifikasi “Sangat Kompeten” sebanyak 5 orang atau 28%.

Berikut ini dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat, berupa Pengujian Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Jakarta Raya 3. Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan:



Gambar 4. Kegiatan Uji Kompetensi Keahlian Multimedia

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian masyarakat telah dilaksanakan oleh tim pelaksana sesuai dengan rencana. Hasil ujian kompetensi keahlian Multimedia menunjukkan kemampuan siswa SMK Jakarta Raya 3 dalam merancang poster baik secara manual maupun menggunakan program Adobe Photoshop, cukup baik dan kreatif.

Dari 18 orang siswa SMK yang diuji, didapatkan hasil sebagai berikut: Siswa dengan klasifikasi “Cukup kompeten” sejumlah 3 orang atau 17%, Siswa dengan klasifikasi “Kompeten” sebanyak 10 orang atau 55%, dan siswa dengan klasifikasi “Sangat Kompeten” sebanyak 5 orang atau 28%.

Saran yang dapat diberikan adalah agar siswa SMK Jakarta Raya 3 melakukan latihan disain multimedia secara kontinyu dan berkelanjutan supaya kualitas dan kreatifitas dalam mendisain produk Multimedia makin meningkat dan bermanfaat bagi masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih juga kami tujukan kepada Kepala Sekolah SMK Negeri 51 Jakarta Raya 3, yang telah berkenan menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Selain itu juga kami ucapkan penghargaan dan rasa terimakasih pihak-pihak yang telah membantu untuk terlaksananya kegiatan ini, yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu.

REFERENSI

1. Irwanti, Y. D., & Sudira, P. (2014). Evaluasi uji kompetensi siswa keahlian multimedia di SMK se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(3).
2. Ditama, V., Saputro, S., Saputro, C., & Nugroho, A. (2015). Pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan program adobe flash untuk pembelajaran kimia materi hidrolisis garam sma kelas xi. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 4(2), 23-31.
3. Musthofa, M. U., Suswanto, H., & Nyoto, A. (2017). Kontribusi Kemandirian Belajar, Fasilitas Belajar, dan Prestasi Belajar Kompetensi Keahlian Terhadap Kinerja PKL Siswa SMK Kompetensi Keahlian Multimedia di Kota Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(11), 1550-1560.
4. Priandana, V. F. D., & Asto B, I. (2015). pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbantuan software macromedia flash pada kompetensi dasar menerapkan macam-macam gerbang dasar rangkaian logika di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1).
5. Dewi, A. C., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan Modul Elektronik Pada Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Etimologi Multimedia Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *E-JPTE (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronika)*, 5(6), 13-19.