

UJIAN KOMPETENSI KEAHLIAN SEBAGAI PENILAIAN KESIAPAN SISWA MEMASUKI DUNIA KERJA DI SMKN 3 METRO

Sulistiyanto¹⁾, Usep Saprudin²⁾, Eka Gustina Sari²⁾, M. Nur Ikhsanto²⁾

¹⁾Program Studi Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

²⁾Program Studi Teknik Informatika, STMIK Dharma Wacana Metro, Lampung, Indonesia

Corresponding author : Sulistiyanto

E-mail : sulistiyanto@polsri.ac.id

Diterima 28 Februari 2023, Direvisi 09 Mei 2023, Disetujui 10 Mei 2023

ABSTRAK

Kebutuhan dunia industri akan talenta yang memiliki skill, salah satunya skill disain, membuat SMKN 3 Metro melakukan Ujian Kompetensi Keahlian (UKK). UKK ini dilakukan dalam rangka mempersiapkan calon lulusan agar memiliki kemampuan dibidang disain. Selain itu juga, untuk menilai kesiapan siswa ketika akan masuk dunia kerja. Tujuan dari UKK untuk mengukur kemampuan pengetahuan dan keterampilan siswa di SMKN 3 Metro dalam bidang multimedia, sub-bidang disain grafis dasar dan disain grafis untuk percetakan. Metode yang digunakan dalam pelaksanaannya yaitu Participatory Learning and Action (PLA), dengan tahapan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Studi kasus yang siswa kerjakan yakni membuat disain untuk poster ataupun banner dan gelas mug, dengan software CorelDraw dan atau Photoshop. Peserta yang mengikuti UKK sebanak 35 siswa, dengan hasil, sebanyak 33 peserta masuk kategori kompeten dan 2 dinilai cukup kompeten. Kesimpulannya bahwa seluruh siswa dinilai telah mampu dan siap untuk memasuki dunia kerja.

Kata kunci: disain; kompetensi; percetakan; poster; PLA.

ABSTRACT

Design skills are one of the abilities that are in demand in the industrial world, which is why SMKN 3 Metro is conducting a Skills Competency Examination (UKK). UKK is offered to help future graduates become proficient in the field of design. additionally to evaluate students' readiness for the workforce after they enter it. The goal of UKK is to evaluate students' knowledge and abilities in the areas of multimedia, fundamental graphic design subfields, and graphic design for printing at SMKN 3 Metro. Participatory Learning and Action (PLA), which includes the phases of preparation, implementation, and assessment, is the methodology employed in its execution. Students used CorelDraw and/or Photoshop to create designs for posters, banners, and mugs for their case studies. Up to 35 students participated in UKK. 33 people fell into the competent group as a consequence, while 2 were deemed quite competent. The finding indicates that all pupils are viewed as capable of entering the workforce.

Keywords: competence; design; printing; poster; PLA.

PENDAHULUAN

Peserta didik yang bersekolah di Sekolah menengah kejuruan Negeri (SMKN) 3 Metro dipersiapkan untuk bisa terserap ke dunia kerja maupun usaha. Dalam proses pembelajaran di SMKN 3 Metro, mengutamakan keterampilan yang bersifat teknis dari peserta didik, dengan tujuan agar peserta didik mampu menjadi tenaga kerja siap pakai dan trampil (Permendikbud, 2018). Salah satu upaya dari pemerintah untuk meningkatkan keterampilan peserta didik di SMK, dengan menyelenggarakan Ujian Kompetensi Keahlian (UKK). Kompetensi yang merupakan kemampuan untuk melakukan suatu pekerjaan yang dilandasi keterampilan dan pengetahuan yang didukung dengan sikap

kerja dari pekerjaan tersebut (Mutia Allifa Purnama et al., 2020), diperlukan oleh peserta didik sebagai bekal untuk terjun ke dunia kerja. UKK merupakan penilaian terhadap pencapaian kualifikasi jenjang 2 dan 3 pada kerangka kualifikasi nasional indonesia (KKNI), yang dilaksanakan pada akhir masa studi oleh lembaga sertifikasi profesi atau satuan pendidikan terakreditasi bersama dunia usaha/dunia industri/dunia kerja (DUDIKA). Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dalam rumusan kemampuan kerja 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

(Taufiq, 2021). UKK ini dilaksanakan untuk meningkatkan kepercayaan industri terhadap lulusan SMK, karena lulusan telah dibekali keterampilan, pengetahuan serta *hard skill* dan *softskill* (Fauzi et al., 2020). UKK juga dijadikan sebagai sebagai salah satu indikator penentu kelulusan peserta didik di SMKN 3 Metro. Karena pentingnya UKK ini, pihak sekolah tidak jarang mencari pembimbing untuk membimbing peserta didik dalam menyelesaikan suatu kasus yang berhubungan dengan ujian kompetensi yang akan dikerjakan oleh peserta didik (Putra et al., 2020a).

Untuk mencapai terlaksananya UKK yang sesuai dengan kriteria dari DUDIKA, pihak SMKN 3 Metro dalam pelaksanaan UKK, menunjuk penguji external atau assesor untuk jurusan multimedia. Penunjukan penguji external ini dilakukan karena memang idealnya ujian dilaksanakan di industri atau oleh assesor yang berasal dari industri atau profesional yang memiliki sertifikat kompetensi. Selain itu juga, penilaian oleh pihak pemerintah atau DUDIKA sebagai penilaian eksternal (external assessment) berperan sebagai pengendali mutu (Sintawati, 2007). Peran DUDIKA diperlukan karena yang mengerti kebutuhan dan kompetensi di dunia kerja secara nyata. Penunjukan penguji external atau assesor tentunya disesuaikan dengan kriteria atau keahlian yang sudah ditentukan yaitu memiliki sertifikat kompetensi atau pengalaman kerja yang relevan dengan kompetensi yang diujikan. Adapun ujian yang diujikan berupa desain grafis dasar dan desain grafis untuk percetakan. Keahlian ini diujikan karena bidang pekerjaan disain telah merambah ke segala aspek, dan hampir seluruh sektor usaha, menjadikan disain sebagai media mereka untuk mengenalkan produknya ataupun mempromosikan usahanya.

Adapun kriteria pencapaian kompetensi hasil UKK seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Kriteria UKK Mandiri (Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi, 2021)

Rentang skor	Kriteria
< 70	Belum Kompeten
70-79	Cukup Kompeten
80-90	Kompeten
91-100	Sangat Kompeten

Tujuan dari UKK ini adalah sebagai alat ukur untuk mengukur kemampuan pengetahuan dan keterampilan peserta didik di SMKN 3 Metro dalam bidang multimedia, sub bidang desain grafis dasar dan desain grafis untuk percetakan. Selain itu, UKK ini menjadi langkah dalam mempersiapkan peserta didik untuk menjadi tenaga kerja yang terampil dan profesional

METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu belajar dan praktek, atau yang sering dikenal dengan istilah participatory learning dan action (PLA). PLA dipandang lebih komprehensif tahapannya dari tahap persiapan hingga evaluasi. PLA merupakan metode yang terdiri dari proses belajar mengenai suatu topik yang kemudian diikuti dengan praktek sesuai dengan topik yang telah dipelajari (Putra et al., 2020b). Dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa peserta ujian, diantaranya: 1) pengetahuan dan keterampilan siswa bertambah, 2) lebih percaya diri ketika menyelesaikan persoalan-persoalan dalam uji kompetensi, 3) pengetahuan yang didapat selama mengikuti ujian dapat digunakan siswa ketika lulus.

Proses ujian kompetensi ini dibagi kedalam 3 tahapan. Adapun tahapan tersebut diantaranya:

Tahap persiapan

Pada tahap persiapan, tim melakukan pengecekan infrastruktur pada ruangan ujian dan kesiapan peserta hingga pembagian bidang keahlian assesor.

Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, dibagi menjadi 3 sesi:

1. Persiapan peserta, diantaranya bagaimana merumuskan ide dan melakukan riset sederhana tentang gambar apa yang akan dibuat
2. Proses gambar dengan software yang sudah ditentukan
3. Tanya jawab dan presentasi hasil kerja

Evaluasi

Tahap evaluasi menjadi tahap akhir yang dilakukan. Hal yang dilakukan, panitia melakukan penilaian terhadap hasil kerja serta rapat terbatas untuk menentukan status kompetensi peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan ujian kompetensi bidang multimedia di SMKN 3 Metro, dilaksanakan pada tanggal 31 Januari – 1 Februari 2023 yang berlokasi di bengkel program keahlian multimedia SMKN 3 Metro. Jumlah peserta yang mengikuti ujian kompetensi tersebut berjumlah 35 siswa, dengan jumlah laki-laki 19 siswa dan 16 siswi. Ujian tersebut dilaksanakan selama 5 jam, dari pukul 8.00 sampai 13.00 WIB.

Persiapan

Sebelum ujian dimulai, panitia melakukan pengecekan terhadap infrasktruktur

yang akan digunakan untuk ujian, seperti kesiapan perangkat komputer, software yang digunakan serta keadministrasian yang akan digunakan selama ujian. Software yang disediakan CorelDraw, Photoshop. Selain mengecek infrastruktur, panitia juga mengecek kesiapan peserta, seperti melakukan pengecekan syarat mengikuti ujian (kartu ujian) dan memeriksa apakah peserta membawa barang-barang yang dilarang untuk dibawa ke ruang ujian. Briefing terhadap asesor pun dilakukan oleh panitia, karena asesor ada yang dari external, dengan memberikan penjelasan terkait kondisi peserta, kesiapan infrastruktur serta memberikan form kriteria penilaian yang harus dinilai.

Panitia juga melakukan pengecekan soal yang harus dikerjakan oleh peserta, yang sebelumnya soal tersebut telah dicek oleh asesor. Soal terdiri dari mengidentifikasi komponen multimedia, membuat, memanipulasi dan menggabungkan gambar 2D, dan sebagainya.

Pelaksanaan

Saat pelaksanaan ujian, peserta diberikan soal yang mereka harus selesaikan. Soal yang diberikan dibuat seolah-olah mereka sedang mendapat pesanan dari pelanggan untuk dibuatkan sebuah produk untuk promosi usaha dan souvenir. Produk yang harus dibuat oleh peserta berupa poster ataupun banner dan disain untuk diletakkan pada gelas mug. Adapun gambar dari ketiga produk tersebut merupakan hasil imajinasi dari peserta yang tentunya sesuai dengan permintaan dari soal. Software yang peserta gunakan dibebaskan, sesuai dengan kenyamanan mereka serta penguasaan terhadap software tersebut, namun CorelDraw dan Photoshop paling banyak digunakan oleh mereka. Pelaksanaan ujian kompetensi tersebut dilakukan dengan diawasi oleh pengawas serta asesor, yang bertugas mengawasi peserta dan menilai setiap progres yang dicapai peserta (Gambar 1).



Gambar 1. Suasana ujian kompetensi di SMKN 3 Metro

Produk poster dipilih untuk menjadi soal yang harus dibuat oleh peserta ujian, dikarenakan poster menjadi produk yang memerlukan imajinasi dari sang pembuat, dikarenakan poster merupakan pesan singkat yang dikombinasikan dengan unsur visual antara gambar, garis dan juga tulisan dengan maksud untuk menarik perhatian (Sumartono & Astuti, 2018). Oleh karena terdapat beberapa aspek yang harus dilakukan oleh pembuatnya, sehingga dalam membuat poster perlu mempertimbangkan banyak hal, agar menarik perhatian.



Gambar 2 Contoh Produk Poster Hasil Karya Peserta

Untuk meningkatkan ketertarikan orang yang melihat, pada saat desain produk juga perlu diperhatikan daya tarik dan desain produk (Hartono & Sulistiyanto, 2021). Ketertarikan orang terhadap poster bisa dinilai dari disain, kombinasi warna, penggunaan huruf, kesesuaian gambar dan huruf, pembagian layout dan isi pesan itu sendiri (Sumartono & Astuti, 2018). Selain poster, produk yang harus dibuat oleh peserta berupa desain untuk ditempel di gelas mug. Mug banyak dijadikan sebuah cendera mata dari sebuah perjalanan atau kunjungan ke suatu tempat (Andika et al., 2022). Pemilihan gambar yang menarik, warna hingga bentuk yang akan ditempel di dinding mug, memerlukan trik dan keahlian, sehingga mug terlihat lebih estetik. Desain tersebut tentunya disesuaikan dengan tema soal yang diberikan. Setelah peserta selesai menyelesaikan soal yang diberikan, mereka selanjutnya mempresentasikan hasil yang telah mereka buat dihadapan tim penilai. Mereka mempresentasikan maksud dan pesan dari disain yang mereka buat, menggunakan software apa untuk membuatnya dan bagaimana proses pembuatannya, yang dijelaskan secara singkat.

Ditengah sesi presentasi, instruktur akan memberikan penilaian juga terhadap penyampaian presentasi peserta, seperti penggunaan bahasa, gerakan tubuh dan isi dari materi sendiri (Saputri et al., 2021)

Selesai presentasi, maka tim penilai akan melakukan tanya jawab singkat terhadap peserta, kaitan dengan desain yang dibuat.



Gambar 3 Hasil dari peserta berupa poster dan desain mug

Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan dengan menghitung presentase pemenuhan instruksi yang dikerjakan peserta yang diperintahkan dari assesor. Setelah semua peserta selesai melakukan presentasi hasil kepada tim penilai, maka panitia dan tim penilai melakukan rapat tertutup untuk melakukan rekap nilai serta membuat pengelompokan terhadap peserta, yakni belum kompeten, cukup kompeten, kompeten dan sangat kompeten.

Dari hasil keputusan tim penilai, maka ditetapkan bahwa dari 35 peserta ujian kompetensi bidang multimedia, sebanyak 33 peserta masuk kategori kompeten, yang artinya peserta tersebut mampu mengerjakan instruksi yang diperintahkan sebesar 85% dari total instruksi, dan 2 dinilai cukup kompeten, yang artinya peserta mampu mengerjakan instruksi sebanyak 70% dari total instruksi. Selanjutnya hasil ini diserahkan kepada panitia sekolah untuk dijadikan dasar dalam rangka persiapan ujian kompetensi periode selanjutnya, agar peserta dapat masuk kategori sangat kompeten. Persiapan tersebut bisa berupa latihan-latihan yang diberikan kepada peserta, untuk mengasah keahlian mereka dibidang desain grafis.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan ujian kompetensi yang dilaksanakan oleh SMKN 3 Metro berjalan dengan lancar dan sesuai jadwal. Hasil yang didapat berupa 33 peserta ujian dinyatakan "kompeten" oleh tim penilai dan 2 peserta dinilai "cukup", sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir semua siswa berhasil menyerap ilmu yang mereka dapat selama dibangku sekolah tersebut..

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada semua pihak

yang mendukung kegiatan ini sehingga terlaksana dengan lancar dan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Andika, S., Mustaqin, K., & Desanto, D. (2022). Perancangan Cendera Mata Mug Keramik dengan Ornamen Barong Bali. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 72–82. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/view/1939%0Ahttps://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/viewFile/1939/1281>
- Fauzi, J. A., Suswanto, H., & Wibawa, A. P. (2020). Pengaruh Aspek-Aspek Tuntutan Industri terhadap Uji Kompetensi Keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 88. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13147>
- Hartono, T. B., & Sulistiyanto. (2021). Meningkatkan Kemampuan Promosi Produk Memanfaatkan Facebook Ads. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 1(1), 1–4.
- Mutia Allifa Purnama, Fischa Awalina, & Zahrah Maulidia Septima. (2020). Pelatihan Efikasi Diri Terhadap Penurunan Kecemasan Siswa – Siswi Smk Kesehatan Bina Prestasi Tangerang Dalam Menghadapi Ujian Kompetensi Kejuruan. *Jurnal Antara Keperawatan*, 3(2), 66–71. <https://doi.org/10.37063/antaraperawat.v3i2.385>
- Permendikbud. (2018). Undang-undang Nomor 34 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018*, 1–1369.
- Putra, Y. K., Sadali, M., Fathurrahman, F., & Mahpuz, M. (2020a). Pelatihan uji kompetensi keahlian siswa sekolah kejuruan menggunakan metode Participatory Learning and Action (PLA). *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 46–52. <https://doi.org/10.29408/ab.v1i2.2772>
- Putra, Y. K., Sadali, M., Fathurrahman, F., & Mahpuz, M. (2020b). Pelatihan uji kompetensi keahlian siswa sekolah kejuruan menggunakan metode Participatory Learning and Action (PLA). *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 46–52. <https://doi.org/10.29408/ab.v1i2.2772>
- Saputri, T. A., Muharni, S., Perdana, A., & Sulistiyanto. (2021). Pemanfaatan Google Data Studio Untuk Visualisasi Data Bagi Kepala Gudang UD Salim Abadi. *Ilmu*

- Komputer Untuk Masyarakat*, 2(2), 67–72.
<https://doi.org/10.35718/pikat.v2i2.619>
- Sintawati, E. (2007). Pelaksanaan Uji Kompetensi Keahlian (UKK) Tata Busana Di SMK: Antara Kenyataan Dan Harapan. *Paper Seminar Sistem Informasi Manajemen*, 232, 1307–1312.
- Sumartono, & Astuti, H. (2018). Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 15(1), 8–14.
<https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/187>