

**ANALISA KURIKULUM PROGRAM PRODUKTIF
KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA
SMK NEGERI 1 KLUET SELATAN
SESUAI PETA OKUPASI**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

Ulfata Nizam

NIM. 160211058

**Mahasiswa/i Prodi Pendidikan Teknik Elektro
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
AR-RANIRY BANDA ACEH
2021 M/1442 H**

PENGESAHAN PEMBIMBING

ANALISA KURIKULUM PROGRAM PRODUKTIF KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 KLUET SELATAN SESUAI PETA OKUPASI

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana (S1) Prodi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Ulfata Nizam

NIM. 160211058

Mahasiswa/i Prodi Pendidikan Tehnik Elektro
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

جامعة الرانيري

Disetujui/Disahkan

AR - RANIRY

Pembimbing I

Malahayati, M.T

NIP. 198301272015032003

Pembimbing II

Ghufan Ibnu Yasa, M.T

NIP. 198409262014031005

PENGESAHAN PENGUJI

**ANALISA KURIKULUM PROGRAM PRODUKTIF KOMPETENSI
KEAHLIAN MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 KLUET SELATAN
SESUAI PETA OKUPASI**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Prodi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Teknik Elektro

Tanggal: 13 Juli 2021 M
3 Zulhijah 1442 H

TIM Penguji

Ketua

Malahayati, M.T
NIP. 198301272015032003

Anggota

Ghufan Ibnu Yasa, M.T
NIP. 198409262014031005

Sekretaris

Ahmad Syakir, ST
NIP. 201801200919921068

Anggota

Mursyidin, M.T
NIP. 0105048203

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Jl. Sultan Hassanudin No. 100
Bussalam Banda Aceh



M. Muslim, Bazali, SH., M.Ag
NIP. 198908091989031001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfata Nizam
NIM : 160211058
Tempat/ Tgl. Lahir : Luar, 08-10-1997
Alamat : Desa Pulo Ie, Kec. Kluet Selatan,
Kab. Aceh Selatan
Nomor HP : 085206290657

Menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya.

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Darussalam, 13 Juli 2021
Yang Membuat Pernyataan,



Ulfata Nizam

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur hanya kepada Allah atas segala limpahan nikmat dan rahmat-Nya. Selawat dan salam kita sampaikan kepada penghulu alam Nabi Muhammad beserta keluarga dan sahabatnya sekalian. Dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nyalah penulis telah dapat menyusun karya ilmiah yang berjudul “Analisa Kurikulum Program Produktif Kompetensi Keahlian Multimedia SMK Negeri 1 Kluet Selatan Sesuai Peta Okupasi”.

Dalam rangka penyelesaian Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, pengarahan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis menyampaikan ungkapan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Saparuddin dan Ibunda Nuraida atas segala kasih sayang, dukungan dan bimbingannya, serta kepada seluruh seluruh anggota keluarga penulis, karena dengan semangat, kesetiaan, dukungan dan budi baik merekalah penulis dapat menyelesaikan studi ini hingga selesai.

2. Ibu Malahayati, M.T selaku dosen pembimbing I dan Bapak Ghufran Ibnu Yasa, M.T selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Muslim Razali, SH.,M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staf-stafnya.
4. Bapak Dr. Husnizar, S.Ag., M.Ag selaku pimpinan dan ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberi motivasi dan arahan sehingga penulis mendapatkan pencerahan tentang skripsi ini
5. Staf pengajar/Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Islam Negeri Ar-raniry yang membantu, mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Kluet Selatan bapak Nasrul Ewan, S.Pd dan pengajar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data di sekolah SMK Negeri 1 Kluet Selatan.
7. Anggi Sumarna, S.Pd, Gunawan Iqbal, Nurul Magfirah, S.Pd selaku orang yang menemani dan memberi arahan

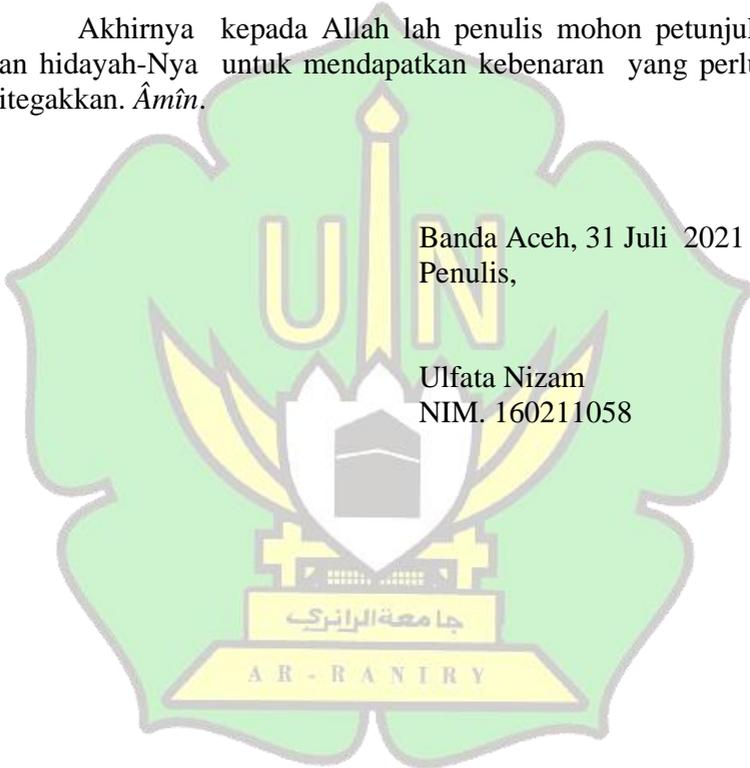
penulis sekaligus penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Dedek Melda Imalia S.Pd selaku kakak sekaligus yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah lah penulis mohon petunjuk dan hidayah-Nya untuk mendapatkan kebenaran yang perlu ditegakkan. *Âmîn*.

Banda Aceh, 31 Juli 2021
Penulis,

Ulfata Nizam
NIM. 160211058



ABSTRAK

Institusi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Banda Aceh
N a m a : Ulfata Nizam
Judul Skripsi : Analisa Kurikulum Program Produktif
Kompetensi Keahlian Multimedia SMK
Negeri 1 Kluet Selatan Sesuai Peta Okupasi
Pembimbing : 1. Ibu Malahayati, M.T
2. Ghufran Ibnu Yasa, M.T

Pendidikan yang ada di SMK berdasarkan pada kurikulum yang mengatur lulusannya dengan keahlian tertentu untuk mendapatkan lapangan pekerjaan. Untuk mendapatkan hasil lulusan yang produktif di bidangnya, kurikulum SMK itu sendiri mengacu kepada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang sudah dibuat oleh kementerian perindustrian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat relevansi kurikulum dengan SKKNI Digital Artist Junior di SMK Negeri 1 Kluet Selatan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, subjek penelitian ini hanya guru program produktif kompetensi keahlian multimedia yang berjumlah 4 orang. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara membagikan angket kepada guru yang mengajar program produktif kompetensi keahlian multimedia. Dari dua puluh enam indikator tentang Digital Artist Junior, yang di terapkan sebanyak dua puluh lima indikator yang di terapkan. Hasil penelitian yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Digital Artist Junior secara keseluruhan maka menurut rumus 3.1 maka hasilnya 96,15% dan itu termasuk kedalam kategori sangat relevan.

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	v
Abstrak	xiii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
BAB SATU : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Hipotesis Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Definisi Oprasional.....	8
BAB DUA : LANDASAN TEORI	
A. Kurikulum	11
B. Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).	21
C. Peta Okupasi.....	26
D. Penelitian yang Relevan.....	29
E. Kerangka Berfikir.....	33
BAB TIGA : METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Alur Penelitian/Tahapan Penelitian.....	35
C. Lokasi Penelitian	37
D. Subjek Penelitian.....	37
E. Instrument Pengumpulan Data.	37
F. Teknik Pengumpulan Data.	41
G. Teknik Analisa Data.....	42
BAB EMPAT : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.	45
B. Pembahasan/Diskuksi Hasil Penelitian.....	48
C. Analisa Lisa.....	72

	Halaman
BAB LIMA : PENUTUP	
A. Kesimpulan	77
B. Saran-saran	78
Daftar Kepustakaan	79
Lampiran	
Daftar Riwayat Hidup	



DAFTAR TABEL

Tabel No:	Halaman
1.1 Mata Pelajaran Produktif Multimedia SMK Negeri 1 Kluet Selatan	5
2.1 Pengaturan Alokasi Waktu	18
2.2 Daftar Struktur Mata Pelajaran A, B, dan Kejuruan C.....	19
3.1 Kisis-Kisi Instrumen Relevansi Kurikulum dengan SKKNI Digital Artist Junior.....	38
3.2 Format Kisi-kisi Instrumen Teknik Merelevansi Kurikulum Dengan SKKNI Digital Artist Junior	38
3.3 Kriteria Tingkat Relevansi Dalam Bentuk Relevanse.....	44
4.1 Sarana dan Prasarana SMK Negeri 1 Kluet Selatan..	47
4.2 Jumlah Siswa SMK Negeri 1 Kluet Selatan.....	47
4.3 Jumlah Guru SMK Negeri 1 Kluet Selatan	48
4.4 Daftar Mata Pelajaran Kelompok C1, C2, dan Kelompok C3.....	50
4.5 Pengisian Angket Kepada Bapak MZ	54
4.6 Pengisian Angket Kompetensi Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain Kepada Bapak ZE	56
4.7 Pengisian Angket Kompetensi Membuat dan Manipulasi Gambar Digital Kepada Bapak ZE.....	57
4.8 Pengisian Angket Kompetensi Mengoperasikan Piranti Lunak Pengolahan Gambar Vektor Kepada Bapak ZE.....	58
4.9 Pengisian Angket Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain Kepada Ibuk JS.....	60
4.10 Pengisian Angket Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi Kepada Ibuk JS	61
4.11 Pengisian Angket Menciptakan Karya Desain Kepada Ibuk JS.....	63

4.12	Pengisian Angket Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain Kepada Ibuk YN.....	65
4.13	Pengisian Angket Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi Kepada Ibuk YN	66
4.14	Pengisian Angket Mengidentifikasi Komponen Multimedia	68
4.15	Rekap Keseluruhan Angket yang Diberikan Kepada Guru yang Mengajar Bidang Multimedia....	73



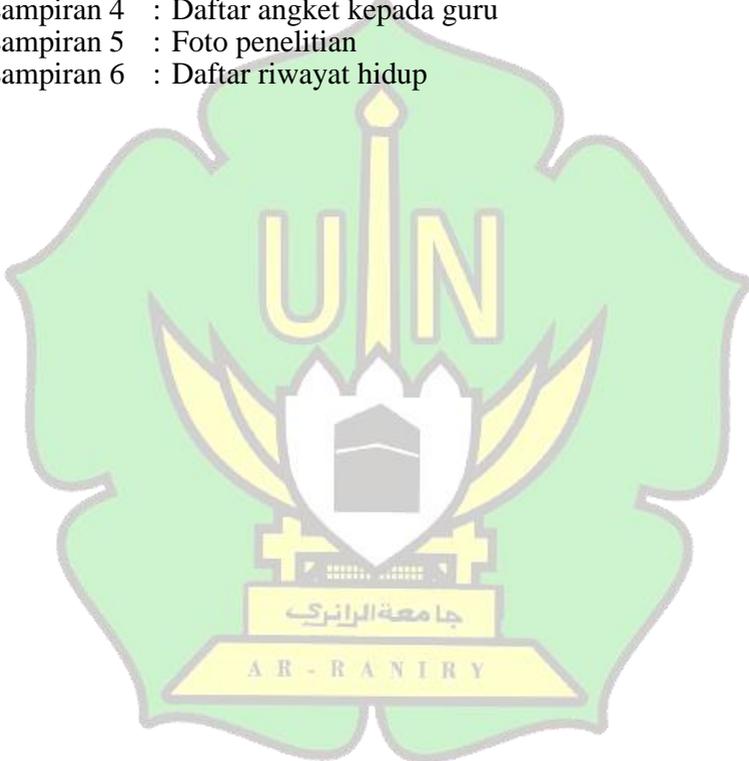
DAFTAR GAMBAR

Gambar No:	Halaman
2.1 Kerangka berpikir.....	34
3.1 Bagan kerangka berpikir	36
3.2 Model relevansi adaptasi dari model <i>countenance</i> <i>Stake</i>	43



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat keterangan pembimbing skripsi
- Lampiran 2 : Surat izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3 : Surat keterangan Izin penelitian dari Dinas Pendidikan Aceh
- Lampiran 4 : Daftar angket kepada guru
- Lampiran 5 : Foto penelitian
- Lampiran 6 : Daftar riwayat hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan Nasional dibidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil dan makmur. Dengan demikian setiap warga negara mampu mengembangkan diri sebagai manusia seutuhnya. Berhasilnya pembangunan nasional Indonesia di semua bidang akan bergantung pada kualitas sumber daya manusia dalam mengoptimalkan dan memaksimalkan perkembangan di seluruh dimensi pembangunan. Upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan dengan pendidikan, baik pendidikan formal, nonformal maupun informal.

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi kehidupan manusia agar dapat berfikir sempurna, mempunyai kecerdasan yang lebih tinggi disertai dengan budi pekerti yang luhur sehingga kedepannya bisa bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, dalam keluarga, dalam bermasyarakat, dan bernegara. Disisi lain dengan ada nya kita berpendidikan maka dapat mengantarkan kita menjadi bangsa yang berperadaban, karena dengan berpendidikan kita dapat menguasai ilmu

pendidikan dan teknologi yang semakin maju dan berkembang ini. Oleh karenanya lembaga-lembaga pendidikan dituntut untuk melaksanakan tugas tersebut. Dengan demikian, ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tertera dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi negara yang demokrasi dan bertanggung jawab.¹

Kurikulum sangatlah penting dalam menjadi acuan dalam setiap satuan pendidikan. Kurikulum itu sendiri akan berkembang sesuai dengan perkembangan teori dan praktek pendidikan, kurikulum itu sendiri memiliki kedudukan yang sangat sentral dalam keseluruhan proses pendidikan. Kurikulum juga mengarahkan ke semua bentuk aktivitas pendidikan kepada tercapainya dalam tujuan-tujuan

¹Undang-Undang Republik Indonesia NO. 20 Tahun 2003, BAB II Pasal, *Undang-Undang SIDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2005), Hal. 5.

pendidikan. Sehingga kurikulum menjadi elemen pokok yang sangat penting dalam sebuah layanan dalam satuan pendidikan. Kurikulum juga memiliki peranan yang sangat penting dalam satuan pendidikan, kaitannya adalah sebagai penentuan arah, isi, dan proses pendidikan yang pada akhirnya menentukan macam dan kualifikasi lulusan suatu lembaga.²

Dalam penyusunan Kurikulum yang sesuai dengan bidang keahlian yang ada di suatu lembaga pendidikan menengah kejuruan yang ada di Indonesia maka suatu lembaga harus berpedoman dengan peta okupasi yang disusun oleh pemerintah. Oleh karena itu untuk meningkatkan daya saing dan produktivitas SDM tenaga kerja di era global saat ini adalah dengan meningkatkan kompetensi dan penyetaraan kualifikasi tenaga kerja Indonesia harus dikembangkan. Penyusunan standar kompetensi, kualifikasi dan level kompetensi dalam pengembangan sertifikasi SDM nasional pada saat ini masih terkesan belum terencana secara sistematis karena belum adanya peta okupasi atau profesi berskala nasional yang mencakup di seluruh bidang yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

² Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan , Vol. 18, Nomor 4, Desember 2012

Untuk itulah Peta Okupasi Nasional disusun untuk memetakan jenis-jenis jabatan, okupasi, profesi yang ada di berbagai bidang industri. Peta Okupasi juga sangat diperlukan di semua lembaga pendidikan khususnya di sekolah menengah kejuruan yang ada di Indonesia ini, dan pelatihan sebagai acuan penyusunan modul dan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan kompetensi di dunia kerja.³ Peta Okupasi Nasional dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) disusun untuk memetakan jenis-jenis jabatan/okupasi/profesi yang ada di berbagai sektor/sub-sektor di bidang industri, selain itu peta okupasi juga menjadi dasar bagi pengembangan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

Salah satu penyebab permasalahan dasar terjadinya kesenjangan keterampilan (*Skill-Mismatch*) di Indonesia adalah belum efektifnya pelatihan yang berbasis kompetensi. Dalam sistem pelatihan kerja Nasional, SKKNI merupakan salah satu menjadi pilar penting untuk menciptakan *Link and Match* antara dunia pendidikan dan industri. Selain dijadikan acuan dalam pengembangan kurikulum, SKKNI juga bisa digunakan dalam pengembangan program pelatihan bagi

³ Siaran Pers No. 96/HM/KOMINFO/04/2018, Peta Okupasi Tumbuhkan Budaya Sertifikasi dan Menunjang Daya Saing SDM. Diakses tanggal 11 Juli 2020 dari situs: <https://kominform.go.id/index.php/content/detail/12946>

lembaga-lembaga pelatihan serta pengembangan karir dan profesionalisme tenaga kerja yang berlangsung di tempat kerja. Dengan demikian, pendidikan, pelatihan kerja dan pengembangan karir di tempat kerja menjadi suatu proses pengembangan kualitas dan kompetensi tenaga kerja yang berkesinambungan, sehingga mampu mendongkrak daya saing bangsa.⁴

Multimedia merupakan salah satu kompetensi keahlian di SMK Negeri 1 Kluet Selatan. Tujuan Kompetensi Keahlian Multimedia adalah untuk membekali peserta didik dengan keterampilan pengetahuan dan sikap profesional agar kompeten dalam bidang pekerjaan multimedia. Lulusan kompetensi keahlian multimedia ini diharapkan siap menjadi tenaga kerja tingkat menengah di Dunia Usaha/Industri. Mata pelajaran produktif yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Mata Pelajaran Produktif Multimedia SMK Negeri 1 Kluet Selatan

No	Mata Pelajaran Produktif
1.	Desain Grafis Percetakan
2.	Desain Media Interaktif

⁴Diakses pada tanggal 11 Juli 2020 dari situs:[https://www.kompak.or.id/storage/app/media/ Good-Practice/keberhasilan-model-pembangunan-penyusunan-peta-okupasi-nasional-low-res.pdf](https://www.kompak.or.id/storage/app/media/Good-Practice/keberhasilan-model-pembangunan-penyusunan-peta-okupasi-nasional-low-res.pdf)

3.	Teknik Animasi 2D & 3D
4.	Teknik Pengolahan Audio dan Video
5.	Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Tahap awal penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi awal di sekolah SMK Negeri 1 Kluet Selatan, maka didapatkan satu orang guru mengajar 4 matapelajaran sekaligus. Oleh karena itu penulis ingin mengetahui kesesuaian antara kurikulum program produktif kompetensi keahlian Multimedia sesuai peta okupasi dengan diterapkan disekolah, sehingga peneliti ingin mengamati atau meneliti lebih lanjut tentang kesesuaian antara kurikulum sekolah dengan peta okupasi. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan fokus pada **“ANALISA KURIKULUM PROGRAM PRODUKTIF KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 KLUET SELATAN SESUAI PETA OKUPASI”**... penelitian ini hanya dilakukan dengan tahap penelitian menganalisa kurikulum yang ada di sekolah untuk mengetahui relevansi antara kurikulum dengan SKKNI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kluet Selatan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana relevansi implementasi

kurikulum Multimedia sesuai dengan SKKNI bidang Digital Artist Junior menurut Peta Okupasi Multimedia level 3?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil relevansi implementasi kurikulum Multimedia sesuai dengan SKKNI bidang Digital Artist Junior menurut Peta Okupasi Multimedia level 3.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap masalah yang bersifat praduga dan masih dibuktikan kebenarannya melalui data-data yang dikumpulkan.⁵ Hipotesis penulis adalah adanya perubahan perkembangan *skill* pada bidang Multimedia dan peserta didik yang siap kerja setelah selesai dari pendidikan di SMK Negeri 1 Kluet Selatan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan penelitian di atas, manfaat yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut:

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 213.

1. Bagi guru : agar dapat memberikan materi yang sesuai yangdiberikan pemerintah sesuai jabatan yang ada di peta okupasi bidang keahlian Multimedia level 3 yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan.

2. Bagi sekolah : agar dapat menghasilkan SDM yang siap kerja sesuai jabatan level 3 pada peta okupasi.

3. Bagi pelajar : agar dapat memahami materi yang diajarkan sesuai dengan bidang keahlian kejuruan yang ada di sekolah SMK Negeri 1 Kluet Selatan.

4. Bagi penulis : agar dapat menjadi salah satu pedoman dalam menyelesaikan tugas akhir kuliah atau proposal, dan sebagai pengalam kedepannya untuk menyiapkan diri sebagai guru yang lebih baik dalam mengajar.

F. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dan kesalahpahaman dalam pemakaian istilah-istilah yang terdapat di proposal ini, maka penulis memberikan penjelasan terhadap istilah-istilah di bawah ini:

1. Kurikulum

Definisi kurikulum berdasarkan KBBI adalah perangkat mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan. Kurikulum adalah seperangkat rencana pembelajaran yang terdiri dari isi dan materi pelajaran yang

terstruktur, terprogram dan terencana dengan baik yang berkaitan dengan berbagai kegiatan dan interaksi sosial di lingkungan dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan mencapai tujuan pendidikan.

2. Mata pelajaran program produktif

Mata Pelajaran produktif yang dimaksud adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali siswa agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

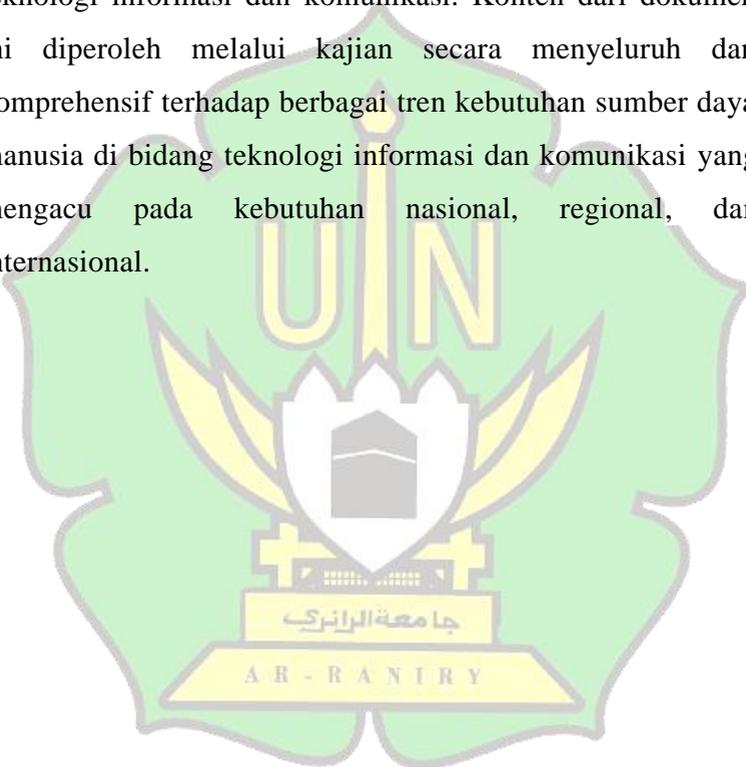
3. Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)

Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) adalah rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek Pengetahuan (*knowledge*), Keterampilan dan/atau Keahlian (*skills*) serta Sikap kerja (*attitude*) yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

4. Peta okupasi

Peta Okupasi dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi ini merupakan dokumen resmi yang disusun secara kolektif oleh para pemangku kepentingan sebagai referensi dalam memenuhi berbagai kebutuhan terkait dengan pengembangan

sumber daya manusia Indonesia. Pihak pemangku kepentingan dimaksud adalah asosiasi industri, asosiasi profesi, perguruan tinggi, pemerintah, dan lembaga-lembaga terkait lainnya di samping sejumlah profesional di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Konten dari dokumen ini diperoleh melalui kajian secara menyeluruh dan komprehensif terhadap berbagai tren kebutuhan sumber daya manusia di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang mengacu pada kebutuhan nasional, regional, dan internasional.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kurikulum

Pengertian kurikulum berdasarkan etimologi adalah kurikulum berasal dari bahasa Yunani, yaitu kata *curir* dan *curere* yang merupakan istilah dari tempat berpacu, berlari, dari sebuah perlombaan yang telah dirancang sedemikian rupa semacam rute pacuan yang harus diikuti oleh setiap kompetitor dalam perlombaan. Dengan kata lain, rute tersebut harus di patuhi dan di ikuti oleh kompetitor perlombaan tersebut. Konsekuensinya adalah, siapapun yang mengikuti kompetensi tersebut harus mematuhi rute *currere* tersebut.

Di dalam dunia pendidikan, istilah kurikulum di terjemahkan dalam pengertian yang berbeda-beda oleh para ahli. Seperti yang dijelaskan oleh Ronald C Doll “Kurikulum sekolah adalah muatan proses, baik secara formal maupun informal yang diperuntukan bagi pelajar untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman. Mengembangkan keahlian dan mengubah apresiasi sikap dan nilai dengan ada nya bantuan sekolah”. Sedangkan menurut Maurice Dulton adalah

“Kurikulum dipahami sebagai pengalaman-pengalaman yang didapatkan oleh pelajar di bawah naungan sekolah”.¹

Dari definisi diatas tersebut kurikulum dapat dimaknai dalam beberapa konteks, yaitu sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh setiap peserta didik yang ada di sekolah, sebagai pengalaman belajar peserta didik, dan sebagai rencana program belajar.

Pengertian kurikulum sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh oleh setiap peserta didik yang ada di sekolah merupakan konsep kurikulum yang sampai saat ini banyak mengisi teori-teori dan praktik pendidikan. Dalam makna ini kurikulum sering dikaitkan dengan usaha untuk memperoleh ijazah, sedangkan ijazah itu sendiri adalah keterangan yang menyatakan kemampuan seseorang yang mendapatkan ijazah tersebut.

Pengertian kurikulum sebagai pengalaman belajar mengandung makna bahwa kurikulum itu sendiri adalah seluruh kegiatan yang dilakukan oleh anak didik baik di dalam sekolah maupun diluar sekolah, asalkan kegiatan tersebut di bawah tanggung jawab guru sekolah.

¹ Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan KurikulumTingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012) h. 1-2

Kurikulum sebagai sebuah program atau rencana pembelajaran, tidak hanya berisi tentang program kegiatan, tetapi juga berisi tentang tujuan yang harus ditempuh beserta alat evaluasi untuk mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan, di samping itu juga berisi tentang alat atau media yang diharapkan mampu menunjang pencapaian tujuan tersebut. Kurikulum sebagai suatu rencana disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar dibawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya.

1. Komponen Kurikulum

Komponen komponen yang ada dalam kurikulum yaitu : (1) tujuan; (2) materi; (3) strategi pembelajaran; (4) organisasi kurikulum dan yang ke (5) evaluasi. Kelima komponen diatas memiliki keterkaitan satu sama lain dan tidak bisa dipisahkan.² Untuk pengertian yang lebih jelasnya, di bawah ini akan diuraikan tentang masing-masing komponen tersebut adalah sebagai berikut:

a. Tujuan

²Diakses pada tanggal 3 desember 2020, <http://info-pengertian-pendidikan.blogspot.com/2016/11/pengertian-kurikulum-dan-komponen.html?m=1>

Tujuan memegang peranan penting dalam sebuah kurikulum atau pembelajaran. Komponen tujuan mengarah pada hasil dari pendidikan yang diklasifikasikan menjadi empat macam. Yang pertama tujuan pendidikan nasional yaitu tujuan umum yang merupakan pedoman dari pelaksanaan pendidikan. Kedua tujuan institusional adalah tujuan yang harus dicapai oleh suatu lembaga. Ketiga tujuan kurikuler adalah tujuan yang harus dicapai oleh setiap bidang studi atau mata pelajaran. Keempat tujuan instruksional yang berupa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa setelah belajar.

b. Materi

Materi kurikulum dapat diartikan komponen isi atau materi pembelajaran materi tersebut merupakan bahan yang akan diajarkan ke siswa sebagai bentuk pengalaman belajar yang harus dimiliki yang akan dikuasai oleh siswa. Komponen isi berupa pengetahuan dan aktivitas yang tujuan akhirnya untuk mencapai tujuan pendidikan.

c. Strategi pembelajaran

Strategi ini adalah bagian yang sangat penting sebab berhubung dengan implementasi kurikulum.

d. Organisasi

Organisasi kurikulum Berkenaan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, tampaknya lebih cenderung menggunakan pengorganisasian yang bersifat eklektik, yang terbagi ke dalam lima kelompok mata pelajaran, yaitu : (1) kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia; (2) kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian; (3) kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi; (4) kelompok mata pelajaran estetika; dan (5) kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan. Kelompok-kelompok mata pelajaran tersebut selanjutnya dijabarkan lagi ke dalam sejumlah mata pelajaran tertentu, yang disesuaikan dengan jenjang dan jenis sekolah. Di samping itu, untuk memenuhi kebutuhan lokal disediakan mata pelajaran muatan lokal serta untuk kepentingan penyaluran bakat dan minat peserta didik disediakan kegiatan pengembangan diri.

e. Evaluasi kurikulum N I R Y

Evaluasi merupakan salah satu komponen kurikulum. Dalam pengertian terbatas, evaluasi kurikulum dimaksudkan untuk memeriksa tingkat ketercapaian tujuan-tujuan pendidikan yang ingin diwujudkan melalui kurikulum yang bersangkutan. Sebagaimana dikemukakan oleh Wright bahwa

: “*curriculum evaluation may be defined as the estimation of growth and progress of students toward objectives or values of the curriculum*” (Evaluasi kurikulum dapat diartikan sebagai perkiraan pertumbuhan dan kemajuan siswa menuju tujuan atau nilai kurikulum).

Sedangkan dalam pengertian yang lebih luas, evaluasi kurikulum dimaksudkan untuk memeriksa kinerja kurikulum secara keseluruhan ditinjau dari berbagai kriteria. Indikator kinerja yang dievaluasi tidak hanya terbatas pada efektivitas saja, namun juga relevansi, efisiensi, kelayakan (*feasibility*) program. Sementara itu, Hilda Taba menjelaskan hal-hal yang dievaluasi dalam kurikulum, yaitu meliputi ; “ *objective, it’s scope, the quality of personnel in charger of it, the capacity of students, the relative importance of various subject, the degree to which objectives are implemented, the equipment and materials and so on*”³(Tujuan, ruang lingkupnya, kualitas personel dalam pengisi dayanya, kapasitas siswa, kepentingan relatif dari berbagai subjek, sejauh mana tujuan diterapkan, peralatan dan material dan sebagainya).

³E. Mulyasa.2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep; Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : P.T. Remaja Rosdakarya.

2. Faktor-faktor penentu dalam perencanaan kurikulum

Ralp Tayler dalam *Basic Principles of Curriculum and Instruction*, berpendapat bahwa ada empat faktor penentu dalam perencanaan kurikulum, yaitu : faktor sosiologis, filosofis, psikologis, dan epistemologis.⁴ Faktor-faktor ini terutama faktor sosiologis mengalami perkembangan sangat dinamis, sehingga menuntut evaluasi untuk melakukan pengembangan serta perubahan kurikulum secara periodik.

3. Struktur Kurikulum Keahlian Bidang Multimedia

Untuk melaksanakan pembelajaran, di setiap sekolah harus berpedoman pada struktur kurikulum 2013 dalam menentukan mata pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik. Berdasarkan dokumen kurikulum 2013 halaman 14 yang diterbitkan oleh Kemenetrian Pendidikan dan Kebudayaan, pada struktur kurikulum 2013 ini terdapat 3 pengelompokan, yaitu mata pelajaran kelompok A, kelompok B, dan kelompok C. Kelompok A merupakan mata pelajaran yang memberikan orientasi kompetensi pada aspek intelektual dan afektif. Kelompok B merupakan aspek Afektif dan Psikomotor. Kelompok C merupakan kelompok mata

⁴Nasution, S. 1995 *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara

pelajaran yang sesuai dengan kejuruan. Kelompok C ini dibagi lagi kedalam beberapa bagian menjadi C1, C2, dan C3 untuk menyesuaikan mata pelajaran sesuai dengan bidang keahlian, program keahlian, dan paket keahlian.

Struktur Kurikulum SMK pada Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Kompetensi Keahlian Multimedia memuat seluruh daftar mata pelajaran yang harus diajarkan kepada peserta didik dari paket keahlian Multimedia, baik pada kelas X, XI, dan XII. Pengaturan alokasi waktu dapat dilihat pada Tabel 2.1, Sedangkan daftar mata pelajaran Kelompok C yang dipelajari oleh peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.1 Pengaturan Alokasi Waktu (Jam Pelajaran)

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU (JAM PELAJARAN)
A. MUATAN NASIONAL		
1.	Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti	318
2.	Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan	212
3.	Bahasa Indonesia	320
4.	Matematika	424
5.	Sejarah Indonesia	108
6.	Bahasa Inggris	352
JUMLAH. A		1.734
B. MUATAN KEWILAYAHAN		
1.	Seni Budaya	108
2.	Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan	144
JUMLAH. B		252
C. MUATAN PEMINATAN KEJURUAN		
C1. DASAR BIDANG KEAHLIAN		

1.	Simulasi Dan Komunikasi Digital	108
2.	Fisika	108
3.	Kimia	108
C2. DASAR PROGRAM KEAHLIAN		
1.	Sistem Komputer	72
2.	Komputer Dan Jaringan Dasar	180
3.	Pemrograman Dasar	108
4.	Dasar Desain Grafis	108
C3. KOMPETENSI KEAHLIAN		
1.	Desain Grafis Percetakan	432
2.	Desain Media Interaktif	442
3.	Animasi 2D Dan 3D	432
4.	Teknik Pengolahan Audio Dan Video	408
5.	Produk Kreatif Dan Kewirausahaan	524
JUMLAH. C		3.030
TOTAL		5.016

Tabel 2.2 Daftar Struktur Mata Pelajaran A, B, dan Kejuruan C

MATA PELAJARAN		KELAS					
		X		XI		XII	
		1	2	1	2	1	2
A. MUATAN NASIONAL							
1.	Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti	3	3	3	3	3	3
2.	Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3.	Bahasa Indonesia	4	4	2	2	3	3
4.	Matematika	4	4	4	4	4	4
5.	Sejarah Indonesia	3	3	-	-	-	-
6.	Bahasa Inggris	3	3	3	3	4	4
JUMLAH. A		19	19	15	15	15	15
B. MUATAN KEWILAYAHAN							
1.	Seni Budaya	3	3	-	-	-	-

2.	Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan	2	2	2	2	-	-
JUMLAH. B		5	5	2	2	-	-
C. MUATAN PEMINATAN KEJURUAN							
C1. DASAR BIDANG KEAHLIAN							
1.	Simulasi Dan Komunikasi Digital	3	3	-	-	-	-
2.	Fisika	3	3	-	-	-	-
3.	Kimia	3	3	-	-	-	-
C2. DASAR PROGRAM KEAHLIAN							
1.	Sistem Komputer	2	2	-	-	-	-
2.	Komputer Dan Jaringan Dasar	5	5	-	-	-	-
3.	Pemrograman Dasar	3	3	-	-	-	-
4.	Dasar Desain Grafis	3	3	-	-	-	-
C3. KOMPETENSI KEAHLIAN							
1.	Desain Grafis Percetakan	-	-	12	12	-	-
2.	Desain Media Interaktif	-	-	-	-	13	13
3.	Animasi 2D Dan 3D	-	-	12	12	-	-
4.	Teknik Pengolahan Audio Dan Video	-	-	-	-	12	12
5.	Produk Kreatif Dan Kewirausahaan	-	-	7	7	8	8
JUMLAH. C		22	22	31	31	33	33
TOTAL		46	46	48	48	48	48

B. Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)

1. Sejarah SKKNI

Berbicara tentang SKKNI maka kita harus tau sejarah terbentuknya SKKNI terhadap kebutuhan industri di Indonesia. Karena adanya pendapat dikalangan industri otomotif mengatakan lulusan teknik otomotif tidak siap pakai untuk terjun kedalam dunia kerja di perindustrian. Oleh karena itu pada tahun 2000, melalui *Indonesia Australia Partnership for Skills Development* (IAPSD) untuk proyek otomotif, Pemerintah Australia melalui Departemen Luar Negeri (AusAID) membantu membiayai pengembangan standar kompetensi otomotif yang ada di Indonesia untuk perawatan dan perbaikan kendaraan ringan di Indonesia.

Dengan adanya proyek otomotif IAPSD, telah tersusun standar kompetensi yang pada dasarnya merupakan gabungan dari standar KBK tersebut dan standar Australia terbaru. Standar kompetensi tersebut telah disosialisasikan kepada wakil dari bidang industri terkait. Umpan balik dan revisi telah dilakukan melalui standard advisory group serta masukan dari komite resmi proyek otomotif IAPSD. Standard advisory group saat ini lebih dikenal dengan nama Ikatan Teknisi

Otomotif (ITO-Indonesia) yang merupakan himpunan profesi terkait dalam bidang otomotif.

Standar kompetensi tersebut menjadi SKKNI pertama yang diterbitkan pada tanggal 8 Juli 2004 melalui Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor KEP.116/MEN/VII/2004 tentang Penetapan SKKNI Sektor Otomotif Subsektor Kendaraan Ringan.

SKKNI diamanatkan dalam pasal 10 ayat (2) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan. Kemudian dalam pasal yang sama ayat (4) disebutkan bahwa tata cara penetapan SKKNI diatur oleh menteri yang bertanggung jawab di bidang ketenagakerjaan. Tata cara penetapan SKKNI telah beberapa kali mengalami perubahan dan terakhir diatur melalui Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Nomor 3 Tahun 2016 tentang Tata Cara Penetapan SKKNI. Tata cara penetapan SKKNI sebelumnya pernah diatur melalui peraturan sebagai berikut:

Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor KEP.227/MEN/2003 tentang Tata Cara Penetapan SKKNI.

a. Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor KEP.69/MEN/V/2004 tentang Perubahan Lampiran

Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor KEP.227/MEN/2003 tentang Tata Cara Penetapan SKKNI.

b. Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor PER.21/MEN/X/2007 tentang Tata Cara Penetapan SKKNI.

c. Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor 8 Tahun 2012 tentang Tata Cara Penetapan SKKNI.⁵

Pada dasarnya kompetensi yang digunakan pada setiap perusahaan sesuai dengan SKKNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia) yang dibuat oleh Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia. SKKNI ini menjadi acuan bagi pembentukan kompetensi bagi siswa SMK. Berdasarkan Kep Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah No. 330/D.D5/KEP/DR tahun 2017 bahwa “Pelaksanaan penyesuaian kompetensi dan materi pokok sebagaimana dimaksud dilaksanakan sesuai dengan ketentuan penyusunan kurikulum dan ketentuan penyusunan muatan lokal bersama dengan dunia usaha/dunia industri atau sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional (SKKNI)” .

SKKNI adalah rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan atau keahlian serta

⁵<https://skkni.kemnaker.go.id/tentang-skkni> di akses pada tanggal 5 Maret 2021

sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan yaitu KEP 240/MEN/X/2004 keputusan Menetri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia.

2. Model penyusunan standar kompetensi

Ada beberapa model penyusunan standar kompetensi:

a. *Model Occupational Skills Standard (MOSS)* adalah model penyusunan standar kompetensi berdasarkan okupasi atau jabatan. Model ini kurang sesuai apabila diterapkan di indonesia karena terdapat variasi pekerjaan pada jabatan yang sama.

b. *Regional Model Competency Standard (RMCS)* adalah model penyusunan standar kompetensi yang diperkenalkan oleh *International Labor Organization (ILO)*, yang pengembangannya menggunakan pendekatan fungsi dari proses kerja suatu kegiatan usaha/industri sejenis

3. Kegunaan SKKNI

Adapun kegunaan SKKNI adalah sebagai berikut⁶ :

- a. Sebagai acuan pendidikan/pelatihan berbasis kompetensi.
- b. Sebagai acuan pelaksanaan uji kompetensi (Sertifikasi Kompetensi).

⁶<http://kemenperin.go.id/> diakses pada tanggal 25 desember 2020

- c. Sebagai acuan untuk menstrukturkan perusahaan.
- d. Sebagai penyusunan SOP perusahaan.

Standar kompetensi dibutuhkan oleh beberapa lembaga/institusi yang berkaitan dengan pengembangan sumber daya manusia, sesuai dengan kebutuhan masing-masing:

- a. Untuk institusi pendidikan dan pelatihan
 - 1) Memberikan informasi untuk pengembangan program dan kurikulum
 - 2) Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan, penilaian, dan sertifikasi.
- b. Untuk dunia usaha/industri dan penggunaan tenaga kerja
 - 1) Membantu dalam merekrutmen.
 - 2) Membantu penilaian kerja.
 - 3) Membantu dalam menyusun uraian jabatan.
 - 4) Membantu dalam mengembangkan program pelatihan yang spesifik berdasarkan kebutuhan dunia usaha dan industri.
- c. Untuk institusi penyelenggara pengujian dan sertifikasi
 - 1) Sebagai acuan dalam merumuskan paket-paket program sertifikasi sesuai dengan kualifikasi dan levelnya.
 - 2) Sebagai acuan dalam penyelenggaraan pelatihan penilaian

dan sertifikasi.⁷

Dunia industri membutuhkan sumber daya manusia sebagai langkah aktualisasi diri menjadi sebuah industri yang maju dan tetap eksis. Sebagai kegiatan pengolahan dan produksi, industri memerlukan sumber daya manusia yang berkompeten dalam setiap bidangnya. Dalam turner (2000) sekolah merupakan salah satu sumber penghasil sumber daya manusia bagi kebutuhan profesional dalam dunia industri. Sebagai lembaga yang mempersiapkan peserta didik menjadi sumber daya manusia yang siap terjun kelapangan kerja, maka SMK harus memperhatikan dan membangun relasi dengan dunia industri sebagai lingkup dunia kerja tersebut.

C. Peta Okupasi

1. Pengertian

Peta okupasi merupakan dokumen yang disusun untuk memetakan jenis jabatan/profesi yang ada di berbagai bidang, sub bidang maupun arae fungsi di semua jenis pekerjaan. Pengembangannya menggunakan pendekatan area fungsi dari proses kerja atau jabatan/profesi suatu kegiatan usaha/industri atau pekerjaan tertentu. Tampilannya berbentuk katalog yang

⁷ Skkni.kemnaker.go.id diakses pada tanggal 2 Maret pukul 17.45 wib

memberikan deskripsi keahlian dan unit kompetensi disetiap okupasi/jabatan/profesi.

2. Tujuan

Untuk mengurangi *skill-mismatch* di Indonesia maka harus dicari penyebabnya, antara lain akibat belum efektifnya pelatihan dan pendidikan berbasis kompetensi. Salah satu instrumen untuk memastikan berjalannya proses *link-and-match* adalah dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional (SKKNI). SKKNI merupakan salah satu pilar untuk menciptakan *link-and-match* antara dunia pendidikan dengan industri, yang sangat berperan sebagai acuan bagi pengembangan kurikulum dan program pelatihan, bagi pengembangan karir dan profesionalisme tenaga kerja di tempat kerja.

SKKNI masih banyak bersifat curah atau umum (tanpa kemasan Kerangka Kualifikasi Nasional(KKNI)/Okupasi), sehingga belum bisa digunakan untuk pengembangan paket pembelajaran dan skema sertifikasi nasional. Oleh karena itu, diperlukan peta okupasi untuk melengkapi SKKNI.

3. Manfaat

Adapun manfaat yang didapatkan oleh penyusunan peta okupasi yang sesuai saran adalah :

- a. Bagi pekerja atau pencari kerja ialah untuk jenjang karir dalam industri tertentu dan *personal branding* untuk berwirausaha pada area fungsinya.
- b. Sebagai dasar pengembangan SKKNI.
- c. Sebagai dasar pengembangan program pembelajaran, kurikulum atau paket pelatihan.
- d. Sebagai dasar pengembangan skema sertifikasi.
- e. Sebagai acuan pemagangan.

Seseorang dengan jabatan/okupasi yang telah tersertifikasi memudahkan orang tersebut untuk memiliki kebanggaan dan berpeluang menjadi wirausaha. Contohnya, Junior Animator di sektor Multimedia. Contoh manfaatnya bisa adalah sebagai berikut :

- a. SKKNI Curah

Contohnya pada bidang Multimedia pada unit Animasi 2D dan 3D ,maka harus menguasai KI & KD. Dengan menggunakan SKKNI curah para peserta didik tidak mengetahui posisi jabatannya setelah tamat dari sekolah tersebut. Dan peserta didik sulit untuk melanjutkan karirnya karena peserta didik tidak mengetahui level berapa yang harus mereka capai dalam peta okupasi bidang multimedia.

b. SKKNI berdasarkan Peta Okupasi bidang Multimedia

Dengan adanya Peta Okupasi maka peserta didik tau di level 3 di peta Okupasi pada bidang Digital Artist Junior harus bisa apa saja. Selain harus menguasai KI & KD yang ada di bidang Multimedia pada mata pelajaran Animasi 2D & 3D, mereka juga tau harus menguasai aplikasi yang mendukung itu semua. Misalnya seperti Adobe Primer, Photoshop, dll. Dan untuk jenjang karirnya mereka tau akan mendapat jabatan sebagai Desainer Grafis Muda dan mempermudah mendapatkan pekerjaan setelah selesai dari pendidikan di sekolah tersebut.⁸

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Jayanti indah lestari (2018) yang berjudul “relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif kompetensi keahlian multimedia SMK N 11 Semarang dengan SKKNI” berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, konten mata pelajaran produktif multimedia yang dilaksanakan di SMK N 11 Semarang sangat relevan dengan SKKNI. Hal ini ditunjukkan pada rata-rata jawaban angket yang disebarikan kepada siswa dengan perolehan

⁸ PetaOkupasi.Bappenas.go.id diakses pada tanggal 15 Maret 202

persentase jawaban cukup mencapai 84%. Kesesuaian antara konten mata pelajaran produktif dengan SKKNI ini diatur dalam Kep Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah No. 330/D.D5/KEP/DIR tahun 2017 yang menyatakan bahwa “pelaksanaan penyesuaian kompetensi dasar dan materi pokok sebagaimana dimaksud dilaksanakan sesuai dengan ketentuan penyusunan kurikulum dan ketentuan penyusunan muatan lokal bersama dengan dunia usaha/industri atau sesuai dengan SKKNI. Sebesar 80% dari kriteria unjuk kerja yang ada dalam SKKNI telah dikuasai oleh siswa, itu berarti ada selisih sebesar 16% yang dapat diketahui bahwa belum seluruhnya unit kompetensi yang ada di dalam SKKNI khususnya untuk konten multimedia interaktif dan web disampaikan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran produktif.”⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Khairul alfahani (2019) yang berjudul “relevansi kurikulum SMK kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan dengan tuntutan SKKNI : *studi evaluatif* pada kurikulum TKJ” berdasarkan hasil penelitian

⁹Lestari, Jayanti Indah. "*relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif kompetensi keahlian multimedia smk n 11 semarang dengan standar kompetensi kerja nasional indonesia (skkni).*" FIP, 2018.

masalah umum dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana relevansi kurikulum kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan dengan tuntutan SKKNI. Fokus kajian dalam relevansi ini pada dokumen kurikulum kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan dan dokumen SKKNI. Dari temuan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan.

a. Rumusan tujuan dalam dokumen kurikulum SMK kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan sudah cukup relevan dengan tuntutan SKKNI yang terlihat dari susunan institusional, tujuan program keahlian dan tujuan kompetensi keahlian serta dari visi dan misi yang dimiliki oleh sekolah. Walaupun masih perlu penyempurnaan rumusan tujuan kompetensi keahlian agar lebih diperjelas. Selain itu pada dokumen kurikulum kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan juga tidak mencantumkan profesi apa yang nantinya akan digeluti peserta didik setelah menyelesaikan pendidikannya. Pada dokumen kurikulum sekolah hanya menuliskan “memasuki lapangan kerja, mampu memilih karir, menjadi tenaga kerja,” pada DU/DI, tidak ada menuliskan secara spesifik seperti yang ada dalam dokumen SKKNI.

b. Isi dalam dokumen kurikulum SMK kompetensi

keahlian teknik komputer dan jaringan cukup relevan dengan tuntutan SKKNI yang terlihat dari struktur kurikulum yang digunakan dan kompetensi yang diajarkan kepada siswa. Struktur kurikulum yang digunakan tidak sesuai dengan struktur kurikulum yang dikeluarkan oleh Direktorat PSMK yang terbaru. Tentu saja hal tersebut akan mempengaruhi pencapaian standar kompetensi lulusan. Selain itu juga ada mata pelajaran produktif yang mengajarkan materi dan kompetensi yang hampir sama, padahal mata pelajaran tersebut bisa digabung. Ditambah lagi dengan materi yang diajarkan kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan masih ada sebagian kecil yang belum relevan dengan tuntutan SKKNI.

c. Proses pembelajaran dalam kurikulum kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan kurang relevan dengan tuntutan SKKNI yang terlihat dari banyaknya guru yang tidak melengkapi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam proses pembelajaran. Namun dari segi pelaksanaannya, proses pembelajaran sudah sesuai dengan tuntutan SKKNI. Pembelajaran sudah menggunakan media yang dapat membantu siswa dalam belajar, laboratorium komputer dan alat praktek lainnya sudah cukup memadai untuk praktikum kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan.

Selain itu, siswa juga melaksanakan praktek kerja lapangan untuk mengasah atau juga dapat menunjang kompetensi yang dimilikinya. Dengan praktek kerja lapangan siswa akan belajar banyak hal yang belum diajarkan di sekolah.¹⁰

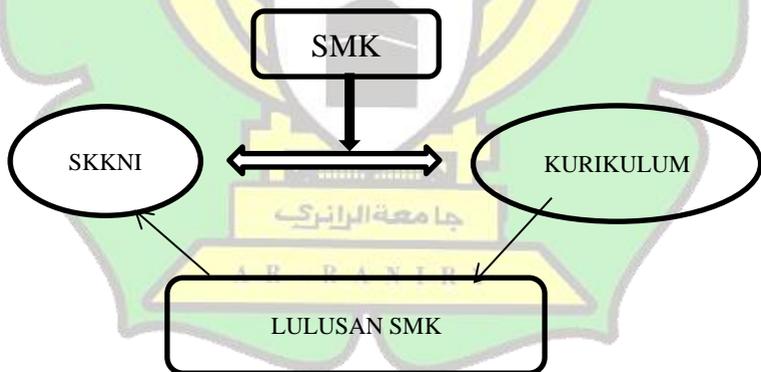
Evaluasi belajar dalam kurikulum kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan sudah cukup relevan dengan tuntutan SKKNI, namun dalam masing-masing dokumen SKKNI dan dokumen kurikulum sekolah memiliki perbedaan dalam penulisannya. Istilah unjuk kerja pada penilaian SKKNI sama dengan rumusan indikator dari penjabaran kompetensi dasar dan standar kompetensi. Dalam dokumen SKKNI penilaian dilakukan untuk setiap unit kompetensinya. Tapi, secara umum jenis penilaian dan bentuk penilaian di sekolah sudah sesuai dengan tuntutan SKKNI.

E. Kerangka Berpikir

Dunia industri membutuhkan sumber daya manusia yang profesional di bidangnya. Salah satu lembaga penghasil sumber daya manusia bagi kebutuhan profesional bagi dunia industri adalah SMK. Sekolah menengah Kejuruan (SMK)

¹⁰ Alfahani, Khairul. *RELEVANSI KURIKULUM SMK KOMPETENSI KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DENGAN TUNTUTAN SKKNI: Studi Evaluatif pada Kurikulum TKJ*. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2019.

merupakan penyelenggara pendidikan di Indonesia dan mempunyai visi untuk menghasilkan lulusan yang produktif dan siap bekerja dalam dunia industri. Untuk menghasilkan lulusan yang produktif, siap bekerja dan profesional dibidangnya, kurikulum SMK mengacu kepada standar kompetensi kerja nasional Indonesia (SKKNI) yang dibuat oleh kementerian perindustrian. Dengan demikian, konten/substansi kurikulum bagi pembelajaran di SMK harus relevan dengan SKKNI. Berdasarkan paparan tersebut, maka dapatlah dirumuskan dalam bagan kerangka pikir dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis Penelitian

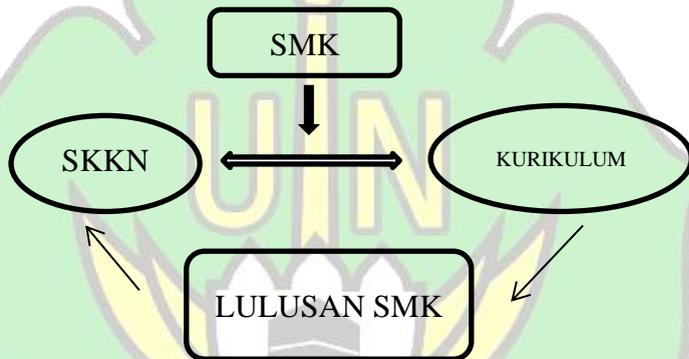
Metode penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif sering disebut penelitian yang non eksperimen, karena pada penelitian ini peneliti tidak melakukan kontrol dan manipulasi variabel penelitian.¹ Penelitian deskriptif dilakukan dengan tujuan, yaitu menggambarkan dengan secara sistematis fakta dan karakteristik subjek atau objek yang diteliti secara tepat. Pendekatan ini disebut juga pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

B. Alur Penelitian / Tahapan Penelitian

Dunia industri membutuhkan sumber daya manusia yang profesional di bidangnya. Salah satu lembaga penghasil sumber daya manusia bagi kebutuhan profesional bagi dunia industri adalah SMK. Sekolah menengah Kejuruan (SMK) merupakan penyelenggara pendidikan di Indonesia dan mempunyai visi untuk menghasilkan lulusan yang produktif dan siap bekerja dalam dunia industri. Untuk menghasilkan lulusan yang produktif, siap bekerja

¹Sukardi. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Bumi Aksara.

dan profesional dibidangnya, kurikulum SMK mengacu kepada standar kompetensi kerja nasional Indonesia (SKKNI) yang dibuat oleh kementerian perindustrian. Dengan demikian, konten/substansi kurikulum bagi pembelajaran di SMK harus relevan dengan SKKNI. Berdasarkan paparan tersebut maka dapatlah dirumuskan dalam bagan kerangka berpikir dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kluet Selatan, sumber data dalam penelitian ini adalah Guru dari mata pelajaran bidang Multimedia, wakil kepala sekolah bagian kurikulum dan dokumen SKKNI bidang Digital Artist Junior menurut Peta Okupasi level 3.

D. Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah implementasi kurikulum yang dilaksanakan di sekolah. Adapun kurikulum di sekolah yakni kurikulum 2013 revisi yang kini diterapkan, khususnya pada jurusan Teknik Animasi. Lebih spesifik, Kurikulum 2013 revisi yang diteliti adalah implementasi kurikulum yang diajarkan kepada peserta didik. Sedangkan, kompetensi yang dibandingkan diambil dari dokumen SKKNI Bidang Multimedia.

Penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai beberapa sampel dan meminta data kurikulum yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan, yang dilakukan pada bulan Juni 2021.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat bantu bagi penulis dalam mengumpulkan data penelitian. Pada dasarnya meneliti merupakan adalah melakukan pengukuran, maka harus adanya alat ukur yang baik.² Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berjenis tertutup, artinya angket diberikan langsung kepada responden untuk menjawab pertanyaan yang diajukan penulis.

² Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Relevansi Kurikulum Dengan SKKNI Digital Artist Junior

Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode
Relevansi Kurikulum Multimedia dengan Peta Okupasi level 3 bidang Digital Artist Junior	<ol style="list-style-type: none"> 1. Standar Kompetensi Kurikulum 2. SKKNI 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumen sekolah 2. Angket terhadap guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumen 2. Kuesioner (angket)

Tabel 3.2 Format Kisi-Kisi Instrumen Teknik Merelevansikan Kurikulum Dengan SKKNI Digital Artist Junior

Unit Kompetensi	Mata Pelajaran	Elemen Kompetensi
Mengaplikasikan prinsip dasar desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain Grafis Percetakan 2. produk Kreatif dan Kewirausahaan 	1.1 Membuat desain dan menerapkan desain grafis nirwana
		1.2 Menggambar sketsa dan ilustrasi
		1.3 Mengoperasikan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi
		1.4 Membuat desain/ prototype dan kemasan produk barang/ jasa

		1.5 Membuat prototype barang/ jasa
		1.6 Melakukan perakitan produk barang/ jasa
Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi	1. Produk Kreatif dan Kewirausahaan	2.1 Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi
		2.2 Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi
		2.3 Membedakan komponen komunikasi
		2.4 Menerapkan pengetahuan komunikasi visual
Menciptakan Karya Desain	1. Desain Grafis Percetakan 2. Animasi 2D dan 3D	3.1 Merawat daya battery dan stok video untuk sebuah shooting, mengkoordinir dan mengisi stok film
		3.2 Membuat sketsa karya desain
		3.3 Mengembangkan wujud karya desain
		3.4 Mendiskusikan wujud karya desain
		3.5 Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain

Mengidentifikasi Komponen multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik Pengolahan Audio dan Video 2. Produk Kreatif dan kewirausahaan 	4.1 Mengidentifikasi komponen elektronika multimedia
		4.2 Mengeksplorasi ruang lingkup multimedia
		4.3 Menilai fungsi dan kegunaan sistem operasi multimedia
		4.4 Mengidentifikasi garis besar multimedia
Membuat dan Memanipulasi Gambar Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain Grafis dan Percetakan 2. Animasi 2D dan 3D 	5.1 Menilai kualitas kamera digital
		5.2 Mengambil foto dan upload gambar digital
		5.3 Menggabungkan fotografi digital kedalam multimedia
Mengoperasikan Piranti Lunak Pengolahan Gambar Vektor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain Grafis dan Percetakan 2. Animasi 2D dan 3D 	6.1 Menjelaskan fungsi dan fitur-fitur pengolahan gambar vektor
		6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur
		6.3 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor

		6.4 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan
--	--	--

1. Validitas Instrumen

Validasi instrumen yang valid merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan data hasil penelitian dengan keadaan yang sebenarnya.

2. Realiabilitas Instrumen

Pengujian realibilitas pada instrumen penelitian ini hanya dilakukan uji keterbacaan. Hal ini dilakukan karena data yang dikumpulkan merupakan fakta atau kenyataan yang ada.

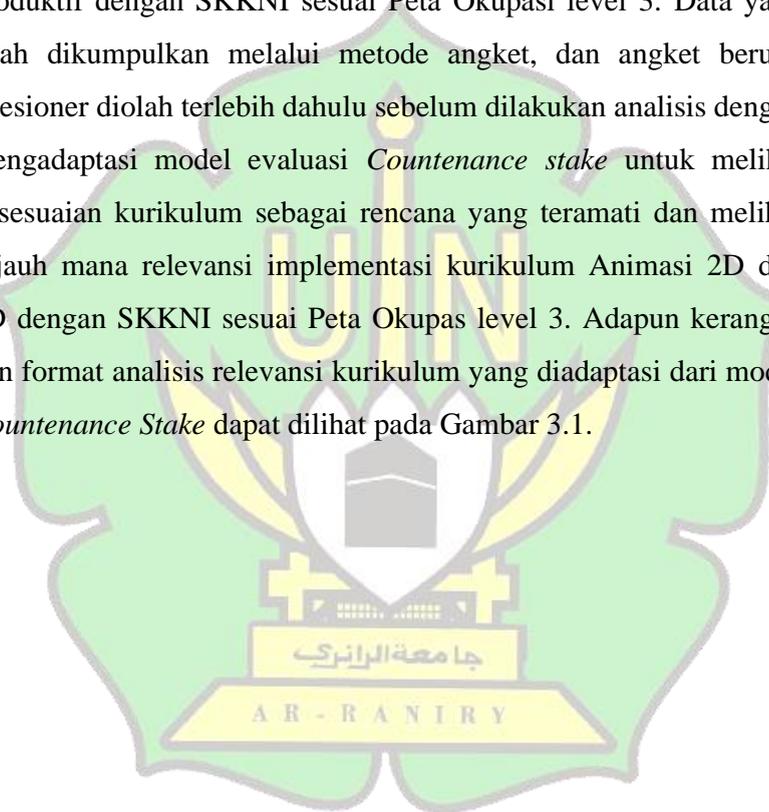
F. Teknik Pengumpulan Data

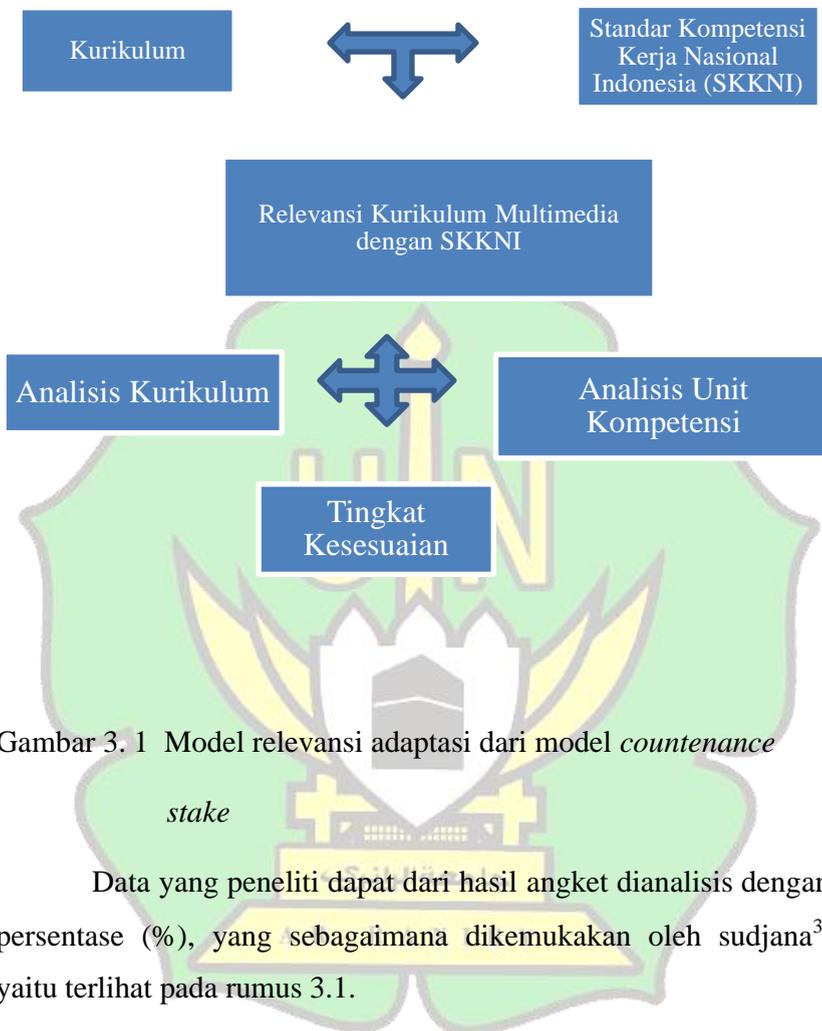
Untuk mendapatkan beberapa data penelitian yang valid serta memenuhi standar data yang ditetapkan, langkah yang harus ditentukan yaitu teknik pengumpulan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara lainya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket/kuesioner dapat dilihat pada lampiran 4.

Angket/Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dimana responden menjawab pertanyaan atau pernyataan yang diberikan penulis, kemudian setelah mengisi lengkap maka penulis akan mengolah kembali data tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif dengan persentase. Penelitian ini akan menghasilkan fakta tentang relevansi konten mata pelajaran produktif dengan SKKNI sesuai Peta Okupasi level 3. Data yang telah dikumpulkan melalui metode angket, dan angket berupa kuesioner diolah terlebih dahulu sebelum dilakukan analisis dengan mengadaptasi model evaluasi *Countenance stake* untuk melihat kesesuaian kurikulum sebagai rencana yang teramati dan melihat sejauh mana relevansi implementasi kurikulum Animasi 2D dan 3D dengan SKKNI sesuai Peta Okupas level 3. Adapun kerangka dan format analisis relevansi kurikulum yang diadaptasi dari model *Countenance Stake* dapat dilihat pada Gambar 3.1.





Gambar 3. 1 Model relevansi adaptasi dari model *countenance stake*

Data yang peneliti dapat dari hasil angket dianalisis dengan persentase (%), yang sebagaimana dikemukakan oleh sudjana³, yaitu terlihat pada rumus 3.1.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \dots \dots \dots (3.1)$$

³ Nana Sudjana, *Metodologi Statistik*, (Bandung: Tarsito, 2002), h.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Ket: P = angka persentase

F = jumlah jawaban

N = jumlah soal

Kemudian data yang diperoleh dengan analisis deskriptif persentase kemudian dicocokkan dengan tabel keberhasilan untuk pengambilan keputusan tingkat relevansi konten mata pelajaran berada pada kategori sangat relevan, relevan, kurang relevan atau sangat kurang relevan. Adapun tabel kriteria tingkat relevansi dalam bentuk persentase dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Relevansi dalam Bentuk Persentase⁴

No.	Presentase	Kategori
1.	76 % - 100 %	Sangat Relevan
2.	51 % - 75 %	Relevan
3.	26 % - 50 %	Kurang Relevan
4.	0-25 %	Sangat Kurang Relevan

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, Alfabeta, Bandung, 2008.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini berada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan yang beralamat di Desa Sialang kecamatan Kluet Selatan kabupaten Aceh Selatan, dikenal sebagai daerah pertanian yang berada di Jln Paya Dapur No. 14 Kandang Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan.

Dalam bidang pendidikan di kecamatan Kluet Selatan sudah terdapat sekolah dari SD hingga SLTA. Untuk tingkat SLTA ada tiga sekolah, yaitu SMA Negeri 1 Kl, Madrasah Aliyah Negeri 2 Aceh selatan, dan SMK Negeri 1 Kluet Selatan.

Personil guru SMK Negeri 1 Kluet Selatan berjumlah 26 orang guru, hanya 20% yang berstatus guru PNS. Sisanya 80% adalah guru kontrak dan guru bakti, sementara jumlah peserta didik pada Tahun Ajaran 2020/2021 seluruhnya berjumlah 196 orang peserta didik.

1. Profil Sekolah

Adapun keadaan SMK Negeri 1 Kluet Selatan secara detail adalah sebagai berikut :

1. Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kluet Selatan
2. NPSN : 10102783
: Jln Paya Dapur No. 14 Kandang Kluet
3. Alamat Sekolah : Selatan Kabupaten Aceh Selatan.
4. Status : Negeri
Status
5. Kepemilikan : Pemerintah Daerah
No. SK
6. Pendirian : 425.11/193/sk/2004
Tanggal SK
7. Pendirian : 2004-08-10
5. Akreditasi : B

2. Sarana dan Prasarana SMK Negeri 1 Kluet Selatan

Data ini diambil dari ruang TU SMK Negeri 1 Kluet selatan memiliki 20 sarana dan prasarana dengan kondisi yang sangat baik. Mulai dari ruangan kepala sekolah sampai dengan ruangan belajar peserta didik, seperti terlihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana SMK Negeri 1 Kluet selatan

No.	Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang Kelas	9	Baik
4	Ruang Laboratorium	1	Baik
5	Mushalla	1	Baik
6	Ruang Toilet	1	Baik
7	Ruang Gudang	1	Baik
8	Ruang Bermain dan Olahraga	1	Baik

9	Ruang Praktek	3	Baik
10	Ruang TU	1	Baik
Jumlah		20	

Sumber Dokumen Sekolah

3. Keadaan Siswa dan Guru di SMK Negeri 1 Kluet Selatan

a. Keadaan Siswa

Tabel 4.2 Jumlah Siswa SMK Negeri 1 Kluet Selatan

Program keahlian	Banyak Murid		Jumlah
	L	P	
Multimedia	25	52	77
TBSM (Teknik dan Bisnis Sepeda Motor)	119	-	119
Jumlah	144	52	196

b. Keadaan Guru

Tabel 4.3 Jumlah Guru SMK Negeri 1 Kluet Selatan

No.	Jabatan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Guru PNS	5	2	7
2	Guru non PNS	6	12	18
4	Pegawai Tata Usaha	1	1	2
Jumlah		12	15	27

B. Pembahasan/ Diskusi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan juni 2021 di SMK Negeri 1 Kluet Selatan. Sebelum melakukan penelitian penulis terlebih dahulu melakukan observasi langsung ke sekolah dengan waka kurikulum, dan beberapa guru yang mengajar di bidang Multimedia yang ada di SMK Negeri Kluet Selatan. Serta melihat situasi kondisi yang ada di sekolah untuk melengkapi data penelitian ini, dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan angket kepada guru yang mengajar di bidang multimedia.

Menurut data yang didapat melalui observasi, guru yang mengajar di bidang multimedia berjumlah 4 orang. Oleh karena itu sampel penelitian ini hanya berjumlah 4 orang yang berinisial MZ, ZE, JS, dan YN. Maka dapat dipastikan penyebaran angket hanya kepada guru yang bersangkutan saja.

1. Analisa Kurikulum

Untuk melaksanakan pembelajaran, di setiap sekolah harus berpedoman pada struktur kurikulum 2013 dalam menentukan mata pelajaran (mapel) yang akan diajarkan kepada peserta didik. Berdasarkan dokumen kurikulum 2013 halaman 14 yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pada struktur kurikulum 2013 ini terdapat 3 pengelompokan, yaitu mata pelajaran kelompok A, kelompok

B, dan kelompok C. Kelompok A merupakan mata pelajaran yang memberikan orientasi kompetensi pada aspek intelektual dan afektif. Kelompok B merupakan aspek Afektif dan Psikomotor. Kelompok C merupakan kelompok mata pelajaran yang sesuai dengan kejuruan. Kelompok C ini dibagi lagi kedalam beberapa bagian menjadi C1, C2, dan C3 untuk menyesuaikan mata pelajaran sesuai dengan bidang keahlian, program keahlian, dan paket keahlian. Untuk kurikulum yang mengisi bagian Digital Artist Junior hanya berada pada kelompok C1 (Dasar Bidang Keahlian), C2 (Dasar Program Keahlian), dan C3 (Kompetensi Keahlian).

Struktur Kurikulum SMK pada Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Kompetensi Keahlian Multimedia memuat seluruh daftar mata pelajaran yang harus diajarkan kepada peserta didik dari paket keahlian Multimedia, baik pada kelas X, XI, dan XII. Daftar mata pelajaran pelajaran Kelompok C (Muatan Peminatan Kejuruan) yang dipelajari oleh peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Daftar mata pelajaran kelompok C1,C2 dan kelompok C3

MATA PELAJARAN		Alokasi Waktu
C. MUATAN PEMINATAN KEJURUAN		
C1. Dasar Bidang Keahlian		
1.	Simulasi dan Komunikasi Digital	108
C2. Dasar Program Keahlian		
1.	Sistem Komputer	72
2.	Komputer dan Jaringan Dasar	180
3.	Pemrograman Dasar	108
4.	Dasar Desain Grafis	108
C3. Kompetensi Keahlian		
1.	Desain Grafis Percetakan	432
2.	Desain Media Interaktif	542
3.	Animasi 2D dan 3D	432
4.	Teknik Pengolahan Audio Video	408
5.	Produk Kreatif dan Kewirausahaan	524
Jumlah C		2.914
Total		2.914

Sumber Dokumen SMK Negeri 1 Kluet Selatan

Data kurikulum diatas penulis dapat dari dokumen SMK Negeri 1 Kluet Selatan, peneliti hanya memasukan kelompok mata pelajaran C (Muatan Peminatan Kejuruan), dan kelompok C dibagi lagi 3 bagian yaitu: C1 (Dasar Bidang Keahlian), C2 (Dasar Program Keahlian, dan C3 (Kompetensi Keahlian) karena pada kelompok mata pelajaran C (Muatan

Peminatan Kejuruan) yang ada menerapkan Digital Artist Junior.¹

Unit kompetensi Digital Artist Junior ada pada peta okupasi level 3 bidang multimedia, unit kompetensi Digital Artist Junior sudah diterapkan di SMK Negeri 1 Kluet Selatan melalui kelompok mata pelajaran C yang diajarkan pada sekolah tersebut. Unit kompetensi ini dibimbing oleh 4 guru yaitu: Mairizal.M, ST yang mengajar mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video pada kelas XII MM dan mata pelajaran Animasi 2D dan 3D pada kelas XI MM. Zuli Effendi, S.Pd yang mengajar mata pelajaran Desain Grafis Percetakan pada kelas XI MM dan mata pelajaran Desain Media Interaktif pada kelas XII MM. Jasnaini Rasyid, SE yang mengajar mapel Produk Kreatif dan kewirausahaan bidang MM. Yusliana, ST yang mengajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X – XII, mata pelajaran Pemrograman Dasar, Sistem Komputer, Dasar Desain Grafis, Komputer dan Jaringan Dasar pada kelas X MM. Maka dapat sekolah SMK Negeri 1 Kluet Selatan ada menerapkan Digital Artist Junior yang diterapkan di dalam kelompok mata pelajaran C.

2. Analisa Angket

¹ Dokumen SMK Negeri 1 Kluet Selatan

Penelitian ini menggunakan sebuah angket, untuk angket ini peneliti melakukan proses validasi dengan validator sebelum dibagikan angket ini kepada guru yang bersangkutan. Maka terlebih dahulu angket ini di validasi oleh validator yang peneliti anggap paham di bidang kurikulum berjumlah dua orang yaitu:

Nama : Sardimanto, S.Pd. M.Pd
NIP/NIDN : 19871025 201003 1003
Jabatan : Analisis Bidang PSMK Disdik
Aceh

Bidang Keahlian : Kurikulum
Nama : Sadrina, S.T. M.Sc
NIP/NIDN : 2027098301
Jabatan : DTBPNS Prodi PTE
Bidang Keahlian : Pendidikan Teknik dan Kejuruan

Setelah divalidasi oleh validator tersebut maka angket tersebut layak dibagikan kepada guru multimedia di SMK Negeri 1 Kluet Selatan, guru yang mengajar multimedia berjumlah 4 orang yaitu : MZ yang mengajar mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video pada kelas XII MM dan mata pelajaran Animasi 2D dan 3D pada kelas XI MM. ZE yang mengajar mata pelajaran Desain Grafis Percetakan pada kelas XI MM dan mata pelajaran Desain Media Interaktif pada

kelas XII MM. JS yang mengajar mapel Produk Kreatif dan kewirausahaan bidang MM. YN yang mengajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X – XII, mata pelajaran Pemrograman Dasar, Sistem Komputer, Dasar Desain Grafis, Komputer dan Jaringan Dasar pada kelas X MM. Maka hasil angket adalah sebagai berikut.

1) Angket kepada MZ

Menurut pengisian angket dari bapak MZ yang memegang mata pelajaran Teknik Audio dan Video sudah memenuhi SKKNI Digital Artist Junior, bapak hanya menjawab 4 poin dari 26 pertanyaan. Karena di dalam mata pelajaran yang bapak ajarkan kepada peserta didik hanya menerapkan pada 4 poin tersebut dan selebih nya bapak tidak tahu atau tidak bapak ajarkan kepada peserta didik. Bapak hanya memilih bahwa SMK Negeri 1 Kluet Selatan sudah menerapkan poin 3.2 sampai poin 3.5, karena di dalam proses pembelajaran bapak hanya menerapkan poin 3.2 sampai poin 3.5. Oleh karena itu bapak hanya mengisi apa yang sesuai dilapangan saja dan tidak boleh mengisi yang tidak sesuai dilapangan. Adapun hasil angket kepada bapak Mairizal dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Pengisian Angket Kepada Bapak MZ

No	Elemen Kompetensi	Deskripsi Diterapkan
3.2	Membuat sketsa karya desain	Penerapan Membuat sketsa karya desain ada di mapel Animasi pada kelas XI MM dan Mapel Editing Video Kelas XII MM
3.3	Mengembangkan wujud karya desain	Penerapan Mengembangkan wujud karya desain ada di mapel Animasi pada kelas XI MM dan Mapel Editing Video Kelas XII MM
3.4	Mendiskusikan karya desain	Penerapan Mendiskusikan karya desain ada di mapel Animasi pada kelas XI MM dan Mapel Editing Video Kelas XII MM
3.5	Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain	Penerapan Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain ada di mapel Animasi pada kelas XI MM dan Mapel Editing Video Kelas XII MM

Sumber: Angket Guru

2) Angket kepada ZE

Menurut pengisian angket dari bapak ZE yang memegang mata pelajaran Desain Grafis Percetakan sudah memenuhi SKKNI Digital Artist Junior, bapak hanya menjawab 10 indikator dari 26 indikator. Karena di dalam mata pelajaran yang bapak ajarkan kepada peserta didik hanya menerapkan 10 poin indikator tersebut, dan selebihnya bapak tidak tahu atau tidak bapak ajarkan kepada peserta didik. Bapak hanya mengisi angket 3 unit kompetensi yaitu: Mengaplikasikan prinsip dasar desain, Membuat dan memanipulasi gambar digital, Mengoperasikan piranti lunak pengolahan gambar vektor.

a. Mengaplikasikan prinsip dasar desain

Unit kompetensi mengaplikasikan prinsip dasar desain ada 6 butir indikator pertanyaan, bapak hanya boleh mengisi apa yang ada di lapangan saja. Adapun hasil angket kompetensi mengaplikasikan prinsip dasar desain dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Pengisian Angket Kompetensi Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain Kepada Bapak ZE

No	Elemen Kompetensi	Deskripsi Diterapkan
1.1	Membuat desain dan menerapkan desain grafis nirwana	Penerapan membuat desain dan menerapkan desain grafis nirwana ada diajarkan pada mapel desain grafis percetakan pada kelas XI MM
1.2	Menggambar sketsa dan ilustrasi	Penerapan menggambar sketsa dan ilustrasi ada diajarkan pada mapel desain grafis percetakan dan mapel desain media interaktif pada kelas XI dan XII MM
1.3	Mengoperasikan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi	Penerapan Mengoperasikan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi ada diajarkan pada mapel desain grafis percetakan dan mapel desain media interaktif pada kelas XI dan XII MM

Sumber: Angket Guru

b. Membuat dan memanipulasi gambar digital

Unit kompetensi membuat dan memanipulasi gambar digital ada 3 butir indikator pertanyaan yang diberikan kepada

guru program produktif multimedia yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan. Adapun hasil angket kompetensi membuat dan memanipulasi gambar digital dapat dilihat pada Tabel 4.7

Tabel 4.7 Pengisian Angket Kompetensi Membuat Dan Memanipulasi Gambar Digital Kepada Bapak ZE

No	Elemen kompetensi	Deskripsikan Diterapkan
5.1	Menilai kualitas kamera digital	Penerapan menilai kualitas kamera digital ada diajarkan pada mapel desain grafis percetakan pada kelas XI MM
5.2	Mengambil foto dan upload gambar digital	Penerapan mengambil foto dan upload gambar digital ada di ajarkan pada mapel desain grafis dan percetakan di kelas XI MM
5.3	Menggabungkan fotografi digital kedalam multimedia	Penerapan menggabungkan fotografi digital kedalam multimedia ada diajarkan pada mapel desain grafis dan percetakan, desain media interaktif pada kelas XI,XII MM

Sumber: Angket Guru

- c. Mengoperasikan piranti lunak pengolahan gambar vektor

Unit kompetensi mengoperasikan piranti lunak pengolahan gambar vektor ada 4 butir indikator pertanyaan yang diberikan kepada guru program produktif multimedia yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan. Adapun hasil pengisian angket kompetensi mengoperasikan piranti lunak pengolahan gambar vektor dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Pengisian Angket Kompetensi Mengoperasikan Piranti Lunak Pengolahan Gambar Vektor Kepada Bapak ZE

No	Elemen kompetensi	Diterapkan
6.1	Menjelaskan fungsi dan fitur-fitur pengolahan gambar vektor	Penerapan menjelaskan fungsi dan fitur-fitur pengolahan gambar vektor ada diajarkan pada mapel desain grafis percetakan pada kelas XI MM
6.2	Membandingkan gambar berdasarkan fitur	Penerapan membandingkan gambar berdasarkan fitur ada diajarkan pada mapel desain grafis dan percetakan, desain media interaktif pada kelas XI, XII MM

6.3	Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor	Penerapan mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor ada diajarkan pada mapel desain grafis percetakan dikelas XI MM
6.4	Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan	Penerapan menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan ada diajarkan pada mapel desain grafis percetakan dan desain media interaktif di kelas XI dan XII MM

Sumber: Angket Guru

3) Angket kepada JS

Menurut pengisian angket dari ibu JS yang memegang mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sudah memenuhi SKKNI Digital Artist Junior, ibu hanya menjawab 11 poin dari 26 pertanyaan. Karena di dalam mata pelajaran yang ibu ajarkan kepada peserta didik haya menerapkan 11 poin tersebut selebihnya ibu tidak tahu atau tidak ibu ajarkan kepada peserta didik. Oleh karena itu ibu hanya mengisi angket 3 unit kompetensi. Yaitu: mengaplikasikan prinsip dasar desain, menerapkan prinsip dasar komunikasi, dan menciptakan karya desain, dan ibu hanya mengisi apa yang sesuai dengan lapangan saja.

a. Mengaplikasikan prinsip dasar desain

Unit kompetensi mengaplikasikan prinsip dasar desain ada 6 butir indikator pertanyaan yang diberikan kepada guru program produktif multimedia yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan, ibuk hanya boleh mengisi sesuai dengan dilapangan. Adapun hasil pengisian angket mengaplikasikan prinsip dasar desain dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Pengisian Angket Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain Kepada Ibu JS

No	Elemen kompetensi	Deskripsi Diterapkan
1.4	Membuat desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa	Penerapan kompetensi ini ada diajarkan pada mapel produk kreatif barang/jasa di kelas XI dan XII
1.5	Membuat prototype barang/jasa	Penerapan kompetensi ini ada diajarkan pada mapel produk kreatif barang/jasa di kelas XI dan XII
1.6	Melakukan perakitan produk barang/jasa	Penerapan kompetensi ini ada diajarkan pada mapel produk kreatif barang/jasa di kelas XI dan XII

Sumber: Angket Guru

b. Menerapkan prinsip dasar komunikasi

Unit kompetensi menerapkan prinsip dasar komunikasi ada 4 butir indikator pertanyaan yang diberikan kepada guru program produktif multimedia yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan. Adapun hasil pengisian angket menerapkan prinsip dasar komunikasi dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Pengisian Angket Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi Kepada Ibu JS

No	Elemen kompetensi	Deskripsi Diterapkan
2.1	Menggali informasi berkaitan pengetahuan komunikasi materi yang dengan dasar	Menurut pandangan ibu sama aja seperti angket no 1, hanya saja membedakan indikator nya saja. Namun penerapan di mapel nya sama aja.
2.2	Menjelaskan pengetahuan komunikasi dasar	Menurut pandangan ibu sama aja seperti angket no 1, hanya saja membedakan indikator nya saja. Namun penerapan di mapel nya sama aja.
2.3	Membedakan komponen komunikasi	Menurut pandangan ibu sama aja seperti angket no 1, hanya saja membedakan indikator nya saja. Namun penerapan di mapel nya sama aja.

2.4	Menerapkan pengetahuan komunikasi visual	Menurut pandangan ibu sama aja seperti angket no 1, hanya saja membedakan indikator nya saja. Namun penerapan di mapel nya sama aja.
-----	--	--

Sumber: Angket Guru

c. Menciptakan karya desain

Unit kompetensi menciptakan karya desain ada 5 butir indikator pertanyaan yang diberikan kepada guru program produktif multimedia yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan, ibuk hanya boleh mengisi hanya sesuai dengan fakta dilapangan. Adapun hasil pegisian angket menciptakan karya desain dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Pengisian Angket Menciptakan Karya Desain Kepada Ibu JS

No	Elemen kompetensi	Deskripsi Diterapkan
3.2	Membuat sketsa karya desain	Penerapan ini ada ibu ajarkan di kelas XI sebelum mencapai tahap menciptakan sebuah karya desain
3.3	Mengembangkan wujud karya desain	Penerapan ini ada ibu terapkan di mapel menciptakan karya desain sesudah tahap sketsa

		sebuah desain
3.4	Mendiskusikan karya desain	Penerapan ini ada ibu terapkan di mapel yang sama sesudah kedua tahap di atas diajarkan maka harus mendiskusikan sebuah wujud karya desain tersebut sebelum masuk ke tahap hasil karya desain tersebut.
3.5	Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain	Penerapan ini adalah sebelum tahap memulai pelajaran, karena ibu akan memberikan contoh yang akan di desain atau dijadikan sebuah contoh karya desain yang akan diikuti oleh peserta didik.

Sumber: Angket Guru

4) Angket kepada YN

Menurut pengisian angket dari ibu YN yang memegang mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital, pemrograman dasar, sistem komputer, dasar desain grafis dan komputer dan jaringan dasar sudah memenuhi SKKNI Digital Artist Junior, ibu hanya menjawab 11 poin dari 26 poin pertanyaan. Karena di dalam mata pelajaran yang ibuk ajarkan kepada peserta

didik hanya menerapkan 11 poin tersebut dan selebihnya ibu tidak tahu atau tidak ibu ajarkan kepada peserta didik. Oleh karena itu ibu hanya mengisi angket 3 unit kompetensi. Yaitu adalah: Mengaplikasikan prinsip dasar desain, menerapkan prinsip dasar komunikasi, dan mengidentifikasi komponen multimedia. Ibu hanya boleh mengisi mengisi angket sesuai data yang ada di lapangan.

a. Mengaplikasikan prinsip dasar desain

Unit kompetensi mengaplikasikan prinsip dasar desain ada 6 butir indikator pertanyaan yang diberikan kepada guru program produktif multimedia yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan, ibu hanya boleh mengisi sesuai fakta yang ada di lapangan saja. Adapun hasil pengisian angket mengaplikasikan prinsip dasar desain dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Pengisian Angket Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain Kepada Ibu YN

No	Elemen kompetensi	Deskripsi Diterapkan
1.1	Membuat desain dan menerapkan desain grafis nirwana	Penerapan ini ada ibu ajarkan di kelas X MM pada mapel dasar desain grafis dan output kedepannya akan bisa menjadi desainer muda

1.2	Menggambarkan sketsa dan ilustrasi	Penerapan ini ada ibu ajarkan di kelas X MM pada mata pelajaran dasar desain grafis dan output kedepannya akan bisa menjadi desainer muda
1.5	Membuat prototype barang/jasa	Penerapan indikator ini ada di mapel dasar desain grafis pada kelas X MM

Sumber: Angket Guru

b. Menerapkan prinsip dasar komunikasi

Unit kompetensi menerapkan prinsip dasar komunikasi ada 4 butir indikator pertanyaan yang diberikan kepada guru program produktif multimedia yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan. Adapun hasil angket menerapkan prinsip dasar komunikasi dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Pengisian Angket Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi Kepada Ibu YN

No	Elemen kompetensi	Deskripsi Diterapkan
2.1	Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi	Penerapan ini ada ibu ajarkan di kelas X MM pada mapel simulasi komunikasi digital, diharapkan output kedepannya bisa menjadi

		mengoperasikan perangkat lunak
2.2	Menjelaskan pengetahuan komunikasi dasar	Menurut ibu sama saja jawaban seperti yang pertama barusan, output kedepan diharapkan bisa mengoperasikan perangkat lunak
2.3	Membedakan komponen komunikasi	Menurut ibu sama saja jawaban seperti yang pertama barusan, output kedepan diharapkan bisa mengoperasikan perangkat lunak
2.4	Menerapkan pengetahuan komunikasi visual	Menurut ibu penerapan indikator ini ada di mapel pemrograman dasar dan simulasi komunikasi digital pada kelas X MM. Diharapkan kedepannya mengetahui langkah-langkah pembuatan situs web dan mengoperasikan perangkat lunak.

Sumber: Angket Guru

c. Mengidentifikasi komponen multimedia

Unit kompetensi mengidentifikasi komponen multimedia ada 4 butir indikator pertanyaan yang diberikan

kepada guru program produktif multimedia yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan. Adapun hasil pengisian angket mengidentifikasi komponen multimedia dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Pengisian Angket Mengidentifikasi Komponen Multimedia Kepada Ibu YN

No	Elemen kompetensi	Deskripsi Diterapkan
4.1	Mengidentifikasi komponen elektronika multimedia	Penerapan ini ada di mapel sistem komputer pada kelas X MM output kedepannya bisa merakit komputer
4.2	Mengeksplorasi ruang lingkup multimedia	Penerapan ini ada di semua mapel multimedia kelas X MM, output kedepannya akan menjadi desainer, animator dan paham dengan perakitan komputer
4.3	Menilai fungsi dan kegunaan sistem operasi multimedia	Penerapan indikator ini ada pada mapel sistem komputer dan pemrograman dasar pada kelas X MM, diharapkan output kedepannya bisa merakit komputer dan dasar pembuatan situs web.

4.4	Mengidentifikasi garis besar peran multimedia	Penerapan indikator ini mencakup semua pelajaran yang berkaitan dengan bidang keahlian multimedia, dan kedepannya bisa menjadi desainer, animator junior.
-----	---	---

Sumber: Angket Guru

Hasil analisa angket tertulis yang diberikan kepada guru bersangkutan ini adalah untuk mengetahui pendapat, kendala dan saran dalam penerapan SKKNI Digital Artist Junior. Dari penyajian data yang terdapat pada hasil penelitian maka dapat dianalisis untuk mencari kesesuaian antara mata pelajaran program produktif Multimedia sesuai dengan peta okupasi Digital Artist Junior.

Setelah mendapatkan hasil analisa penelitian dalam bentuk persentase, maka hasil tersebut dibandingkan kedalam relevansi yang tertera seperti Bab III pada bagian Teknik Analisa Data. Adapun hasil analisa tertulis dari guru Multimedia SMK Negeri 1 Kluet Selatan sebagai berikut:

1. Angket kepada MZ

Menurut pendapat bapak MZ dalam penerapan kurikulum sesuai SKKNI dan Peta Okupasi level 3 di SMK Negeri Kluet Selatan, maka kami sebagai tenaga pengajar akan

memaksimalkan untuk memberi pengetahuan kepada peserta didik agar sesuai dengan yang dibutuhkan di dunia kerja sesuai bidang multimedia.

Kendala yang saya alami ialah kurangnya tenaga pengajar dan kurang maksimalnya peralatan yang ada di lab untuk menunjang kemampuan siswa dalam praktikum.

Saran menurut bapak MZ ialah agar dilengkapi fasilitas di lab komputer agar pembelajaran di dalam lab bisa semaksimal mungkin.

2. Angket kepada ZE

Menurut pendapat bapak ZE dalam penerapan kurikulum berbasis SKKNI akan membuat lulusan yang tepat dibutuhkan oleh dunia kerja, dan menjadi acuan kepada khususnya kami tenaga pengajar nya agar memberi materi sesuai yang ada di peta okupasi dan SKKNI level 3 yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan.

Kendala yang bapak alami ialah sulitnya siswa memahami aplikasi yang berkaitan dengan mapel Desain grafis percetakan, karena peserta didik ada yang tidak mempunyai laptop atau komputer di rumahnya masing-masing. Peserta didik hanya belajar pada praktikum di sekolah saja.

Saran bapak kepada peserta didik setelah tamat dari SMK Negeri 1 Kluet Selatan agar belajar tidak hanya

disekolah saja, carilah sumber belajar dari luar agar menunjang pengetahuan dan pengetahuan sesuai bidang keahlian.

3. Angket kepada JS

Menurut pandangan ibu JS dalam penerapan kurikulum yang sesuai sebagaimana yang telah disusun oleh pemerintah akan sangat membantu peserta didik kedepannya dalam mencari pekerjaan, misalkan ada yang tidak melanjutkan ke jenjang kuliah maka pengalaman ini akan sangat membantu kedepannya.

Kendala yang ibu dapatkan ialah kurang kreatifnya peserta didik dalam memasarkan suatu karya desain atau produk yang mereka buat, hanya saja kurangnya memaksimal fungsi dari dunia maya untuk mempromosikan suatu hasil karya atau desain mereka tersebut.

Saran ibu peserta didik harus pandai membaca keadaan, apa yang belum ada didaerah kita maka harus giat belajar untuk menghadapi masa yang akan datang.

4. Angket kepada YN

Menurut pendapat ibu tentang penerapan SKKNI di SMK Negeri 1 Kluet Selatan akan menjadi acuan untuk pembelajaran bagi peserta didik agar sesuai dengan yang dibutuhkan dunia kerja. Oleh karena itu sangat bagus atas

kehadiran penelitian mahasiswa UIN Ar-Raniry yang bernama Ulfata Nizam untuk menambah wawasan ibuk pribadi, karena ibu sendiri termasuk tenaga pengajar yang baru setahun diterima di SMK Negeri 1 Kluet Selatan.

Kendala yang ibu alami keterbatasan pengetahuan peserta didik, sangat sulit untuk memberi pemahaman kepada peserta didik karena proses pembelajaran ini hanya dilakukan di sekolah saja. Dan ibu harus membagi kapan jadwal teori dan praktikum, kalau peserta didik ada laptop/komputer di rumah mereka akan leluasa untuk mengasah kemampuan yang sudah diajarkan oleh guru yang ada di sekolah.

Saran menurut ibu semoga pemerintah mencabut peraturan sekolah melalui daring, sedangkan secara tatap muka saja sulit untuk dipahami apalagi secara daring peserta didik akan sangat kewalahan proses pembelajaran secara daring.

C. Analisa Hasil

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengukur relevansi kurikulum mata pelajaran produktif Multimedia SMK Negeri 1 Kluet Selatan, sesuai dengan Peta Okupasi level 3 Digital Artist Junior. Tingkat kesesuaian diukur melalui kesesuaian mata pelajaran sesuai dengan SKKNI dan Peta Okupasi level 3 Digital Artist Junior. Data yang akan digunakan merupakan data primer hasil pengisian angket yang diberikan kepada guru

mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 1 Kluet Selatan. Angket disebarakan kepada 4 orang guru Multimedia saja, guru hanya akan menjawab angket yang berkaitan dengan mata pelajaran yang ajarkan di bidang multimedia. Adapun hasil rekap keseseluruhan angket yang dibagikan kepada guru yang mengajar bidang multimedia dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Rekap Keseluruhan Angket Yang Diberikan Kepada Guru Yang Mengajar Bidang Multimedia

No	No Butir Indikator	Nama Guru Kompetensi Multimedia			
		MZ	ZE	JS	YN
1	1.1		√		√
2	1.2		√		√
3	1.3		√		
4	1.4			√	
5	1.5			√	√
6	1.6			√	
7	2.1			√	√
8	2.2			√	√
9	2.3			√	√
10	2.4			√	√

11	3.1				
12	3.2	√		√	
13	3.3	√		√	
14	3.4	√		√	
15	3.5	√		√	
16	4.1				√
17	4.2				√
18	4.3				√
19	4.4				√
20	5.1		√		
21	5.2		√		
22	5.3		√		
23	6.1		√		
24	6.2		√		
25	6.3		√		
26	6.4		√		

Data yang akan digunakan merupakan data primer hasil angket Digital Artist Junior yang disebarakan kepada guru multimedia di SMK Negeri 1 Kluet Selatan yang berjumlah 4 orang tenaga pengajar.

Sehingga dari proses pembelajaran yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan bidang multimedia selama 3 tahun pembelajaran, maka siswa akan mendapatkan pengalaman sebagai seorang Digital Artist Junior. Berdasarkan jumlah angket yang diisi peserta didik SMK Negeri 1 Kluet Selatan mendapatkan item-item dari SKKNI Digital Artist Junior dari beberapa mata pelajaran yang ada di bidang Multimedia.

Dari keseluruhan angket yang peneliti berikan jumlah butiran kompetensi yang peneliti berikan kepada guru yang mengajar di bidang multimedia hanya berjumlah 26 butir, dan guru hanya boleh mengisi sesuai fakta di lapangan. Oleh karena itu dalam semua rekap angket maka diperoleh hasil dari 26 butiran pertanyaan, hanya satu indikator yang tidak diajarkan kepada siswa multimedia yaitu pada poin 3.1. Berarti jumlah yang di jawab adalah 25 indikator. Hasil analisa angket menggunakan rumus yang ada pada Bab III tentang Analisa Data adalah sebagai berikut:

Dari keseluruhan data angket tersebut maka hasil yang didapat adalah selama 3 tahun peserta didik SMK Negeri 1 Kluet Selatan mendapatkan pengetahuan tentang SKKNI Digital Artist Junior pada 25 item indikator dari angket, ada satu kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik namun tidak diajarkan yaitu adalah pada indikator 3.1.

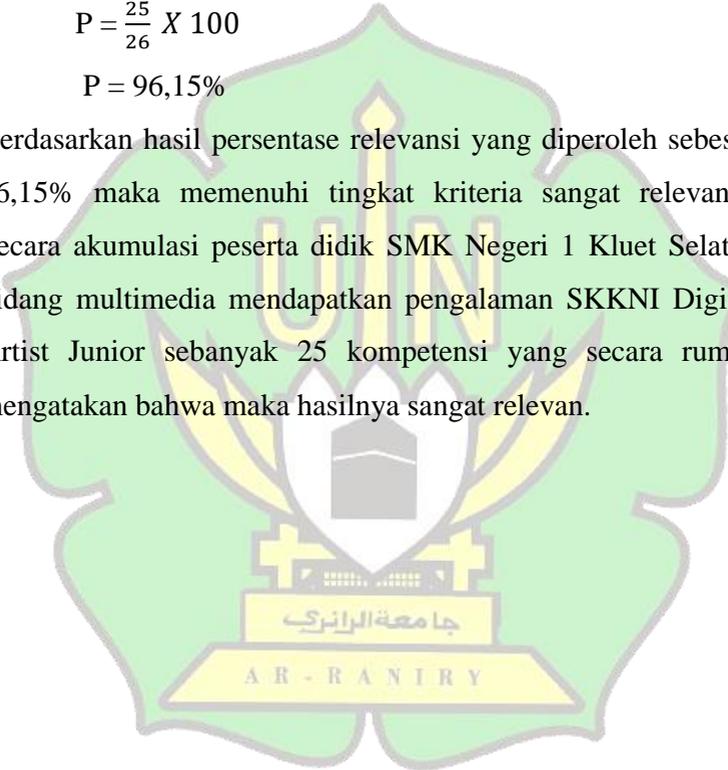
Butir soal elemen kompetensi sebanyak 26 indikator, yang di jawab sebanyak 25 indikator maka hasilnya dapat ditulis dalam bentuk persentase pada rumus Bab III 3.1

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \dots \dots \dots (4.1)$$

$$P = \frac{25}{26} \times 100$$

$$P = 96,15\%$$

Berdasarkan hasil persentase relevansi yang diperoleh sebesar 96,15% maka memenuhi tingkat kriteria sangat relevansi. Secara akumulasi peserta didik SMK Negeri 1 Kluet Selatan bidang multimedia mendapatkan pengalaman SKKNI Digital Artist Junior sebanyak 25 kompetensi yang secara rumus mengatakan bahwa maka hasilnya sangat relevan.



BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Menurut data yang diperoleh dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sudah dilakukan penelitian di SMK Negeri 1 Kluet Selatan terhadap relevansi kurikulum dengan SKKNI Digital Artist Junior. Hasil analisa angket menyatakan bahwa dari 26 indikator Digital Artist Junior 25 indikator yang diajarkan pada kelompok mata pelajaran C1, C2 dan C3.

2. Relevansi kurikulum Digital Artist Junior dengan Peta Okupasi di SMK Negeri 1 Kluet Selatan yang berjumlah dua puluh enam indikator, dari dua puluh enam indikator tersebut hanya dua puluh lima indikator yang di ajarkan kepada peserta didik yang ada di SMK Negeri 1 Kluet Selatan. Dibimbing langsung oleh empat orang tenaga ajar yang ada di bidang multimedia yaitu : MZ yang mengajar mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Vidio pada kelas XII MM dan mata pelajaran Animasi 2D dan 3D pada kelas XI MM. ZE yang mengajar mata pelajaran Desain Grafis Percetakan pada kelas XI MM dan mata pelajaran Desain Media Interaktif pada kelas XII MM. JS yang mengajar mapel Produk Kreatif dan

kewirausahaan bidang MM. YN yang mengajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X – XII, mata pelajaran Pemograman Dasar, Sistem Komputer, Dasar Desain Grafis, Komputer dan Jaringan Dasar pada kelas X MM.

3. Nilai relevansi yang didapatkan adalah 96,15% dan itu dianggap sangat relevan.

B. Saran-saran

Menurut hasil penelitian yang didapat, maka dapat diusulkan saran yang bisa dipertimbangkan adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya diadakan evaluasi kurikulum sesuai SKKNI dan Peta Okupasi yang secara rutin, sehingga antara kompetensi yang disampaikan kepada peserta didik relevan dengan SKKNI dan Peta Okupasi.

2. Sebaik nya pihak SMK Negeri 1 Kluet Selatan khusus nya progam keahlian multimedia meninjau dan mengoreksi kembali kurikulum yang sudah ada, sehingga sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman yang semakin pesat ini.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Ace Partadireja. 1980. *Beberapa Masalah Dalam Produksi Bahan Makanan*, Prisma LP3ES, Jakarta.

Alfahani, Khairul. *RELEVANSI KURIKULUM SMK KOMPETENSI KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DENGAN TUNTUTAN SKKNI: Studi Evaluatif pada Kurikulum TKJ*. Diss. Universitas Pendidikan Indonesia, 2019.

Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan KurikulumTingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012) h. 1-2

Diakses pada tanggal 11 Juli 2020 dari situs:<https://www.kompak.or.id/storage/app/media/Good-Practice/keberhasilan-model-pembangunan-penyusunan-peta-okupasi-nasional-low-res.pdf>

Diakses pada tanggal 3 desember 2020, <http://info-pengertian-pendidikan.blogspot.com/2016/11/pengertian-kurikulun-dan-komponen.html?m=1>

E Mulyasa.2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep; Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : P.T. Remaja Rosdakarya.

<http://kemenperin.go.id/diakses> pada tanggal 25 desember 2020

<https://www.hestanto.web.id/kebijakan-industri-nasional/amp/>
diakses pada tanggal 28 desember 2020

Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan , Vol. 18, Nomor 4, Desember 2012

Lestari, Jayanti Indah. "*relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif kompetensi keahlian multimedia smk n 11 semarang dengan standar kompetensi kerja nasional indonesia (skkni).*" FIP, 2018.

N Haylusi, S Suparmin – *Jurnal Taman Vokasi*, 2015 – jurnal ustjogja.ac.id

Nasution, S. 1995 *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara

Siaran Pers No. 96/HM/KOMINFO/04/2018, Peta Okupasi Tumbuhkan Budaya Sertifikasi dan Menunjang Daya Saing SDM. Diakses tanggal 11 Juli 2020 dari situs:<https://kominform.go.id/index.php/content/detail/12946>

Sugiyono 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 213.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Bumi Aksara.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2001. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. PT.Bandung: Remaja Rosdakarya

Undang-Undang Republik Indonesia NO. 20 Tahun 2003, BAB II Pasal, *Undang-Undang SIDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional)*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2005), Hal. 5.

Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-7431/Un.08/FTK/Kp.07.6/04/2021

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen;
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Elektro (PTE) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 01 April 2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA

: Menunjuk Saudara:

1. Malahayati, M.T
2. Ghufan Ibnu Yasa, M.T

Sebagai pembimbing Pertama
Sebagai pembimbing Kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Ulifata nizam
NIM : 160211058
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Judul Skripsi : Analisa Kurikulum Program Produktif Kopetensi Keahlian Multimedia di SMKN 1 Kluet Selatan Sesuai Peta Okupasi.

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor: SP DIPA-025.04.2.-423925/2021 Tahun Anggaran 2021.

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022.

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 12 April 2021



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh.
2. Ketua Prodi PTE FTK UIN Ar-Raniry.
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-7223/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2021

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Sekolah SMK Negeri 1 Kluet Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ULFATA NIZAM / 160211058**
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Teknik Elektro
Alamat sekarang : Jl. Laks. Malahayati Gampoeng Baet, Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Analisa Kurikulum Program Produktif Kopetensi Keahlian SMK Negeri 1 Kluet Selatan sesuai Peta Okupasi**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 06 April 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 05 Juni 2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 3



PEMERINTAH ACEH DINAS PENDIDIKAN

Jalan Tgk. H. Mohd Daud Beureueh Nomor 22 Banda Aceh Kode Pos 23121
Telepon (0651) 22620, Faks (0651) 32386
Website : disdik.acehprov.go.id, Email : disdik@acehprov.go.id

Banda Aceh, 5 Mei 2021

Nomor : 451 / C / 2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Penelitian Ilmiah Mahasiswa

Yang terhormat,
Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan FTK UIN Ar-Raniry

di-
Tempat

Sehubungan dengan surat dari Saudara Nomor B-7223/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2021 tanggal 26 April 2021 perihal tersebut pada pokok surat, untuk penyusunan skripsi "Analisa Kurikulum Program Produktif Kompetensi Keahlian SMK Negeri 1 Kluet Selatan sesuai Peta Okupasi" dengan ini kami sampaikan sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami mengizinkan Mahasiswa yang namanya tersebut dibawah ini :
Nama/NIM : ULFATA NIZAM / 160211058
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Teknik Elektro
Alamat Sekarang : Jl. Laks. Malahayati Gp. Baet, Kec. Baitussalam, Aceh Besar
2. Mengingat saat ini sedang dalam situasi pandemi Covid-19 yang melibatkan siswa/i SMK, maka dalam pelaksanaan kegiatan tersebut harus berpedoman pada Standar Operasional Prosedur (SOP) mekanisme proses pembelajaran tatap muka masa New Normal (Kenormalan Baru) dan tidak mengganggu proses belajar mengajar.
3. Demi kelancaran kegiatan dimaksud, hendaknya Saudara juga berkoordinasi terlebih dahulu dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan.

Demikian kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya, atas kerjasama yang baik kami haturkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN ACEH
KEPALA BIDANG PEMBINAAN SMK,


AZIZAH, S.Pd., M.Pd
PEMBINA Tk. I
NIP. 19731231 200012 2 004

Tembusan :
1. Kacabdidisidkivil Aceh Selatan.
2. Arsip.

Lampiran 4

LEMBAR ANGKET ANALISA KURIKULUM PROGRAM PRODUKTIF KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 KLUET SELATAN SESUAI PETA OKUPASI

A. Pengajar

Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi Digital Artist Junior pada Peta Okupasi Level 3 telah diajarkan atau dipelajari di SMK Negeri 1 Kluet Selatan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk mengisi angket terhadap kompetensi telah diajarkan di SMK Negeri 1 Kluet Selatan.
2. Mohon diberikan tanda (√) pada kompetensi yang telah diterapkan, atau (√) pada kompetensi yang belum diajarkan.
3. Tulis jawaban bapak/ibu pada kolom yang tersedia pada bagian 3.

C. Angket

Bagian 1. Indikator SKKNI

Kelompok Pekerjaan	Elemen Kompetensi	Diterapkan	
		Ya	Tidak
1. Mengaplikasikan Prinsip	1.1 Membuat desain dan menerapkan desain grafis nirwana		
	1.2 Menggambarkan sketsa dan		

Dasar Desain	ilustrasi		
	1.3 Mengoperasikan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi		
	1.4 Membuat desain/prototype dalam kemasan produk barang dan jasa		
	1.5 Membuat prototype barang/jasa		
	1.6 Melakukan perakitan produk barang/jasa		
2. Menerapkan prinsip dasar komunikasi	2.1 Menggali materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar komunikasi		
	2.2 Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi		
	2.3 Membedakan Komponen komunikasi		
	2.4 Menerapkan pengetahuan Komunikasi visual		
3. Menciptakan karya desain	3.1 Merawat daya battery dan stok video untuk sebuah shooting, mengkoordinir dan mengisi stok film		
	3.2 Membuat sketsa karya desain		
	3.3 Menegembangkan wujud karya desain		
	3.4 Mendiskusikan wujud karya desain		
	3.5 Menciptakan purwarupa/ <i>dummy</i> karya desain		
4. Mengidentifikasi komponen	4.1 Mengidentifikasi komponen elektronika multimedia		
	4.2 Mengeksplorasi ruang lingkup multimedia		
	4.3 Menilai fungsi dan kegunaan		

multimedia	sistem operasi multimedia		
	4.4 Mengidentifikasi garis besar peran multimedia		
5. Membuat dan memanipulasi gambar	5.1 Menilai kualitas kamera digital		
	5.2 Mengambil foto dan upload gambar digital		
	5.3 Menggabungkan fotografi digital kedalam multimedia		
6. Mengoperasikan peranti lunak pengolahan gambar vektor	6.1 Menjelaskan fungsi dan fitur-fitur pengolahan gambar vektor		
	6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur		
	6.3 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor		
	6.4 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan		

Bagian 2. SKKNI Digital Artist Junior

No Kode	Unit Kompetensi
1. M.74100.001.02	Mengaplikasikan prinsip dasar desain
2. M.74100.002.02	Menerapkan prinsip dasar komunikasi
3. M.74100.010.01	Menciptakan karya desain
4. TIK.MM01.005.0	Mengidentifikasi komponen multimedia
5. TIK.MM02.007.0	Merawat daya battery dan stok video untuk sebuah shooting
6.	Mengkoordinir dan mengisi stok film

TIK.MM02.008.0	
7. TIK.MM02.053.0	Membuat dan memanipulasi gambar-gambar digital
8. TIK.OP02.019.01	Mengoperasikan piranti lunak dan pengolahan gambar vektor

Bagian 3. Pertanyaan Terbuka

1. Tuliskan pendapat bapak/ibu tentang SKKNI yang di terapkan disekolah SMK Negeri 1 Kluet Selatan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Apa kendala dalam penerapan SKKNI Digital Artist Junior.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Tuliskan saran untuk pengembangan SKKNI Digital Artist Junior di SMK Negeri 1 Kluet Selatan.

.....

.....

.....

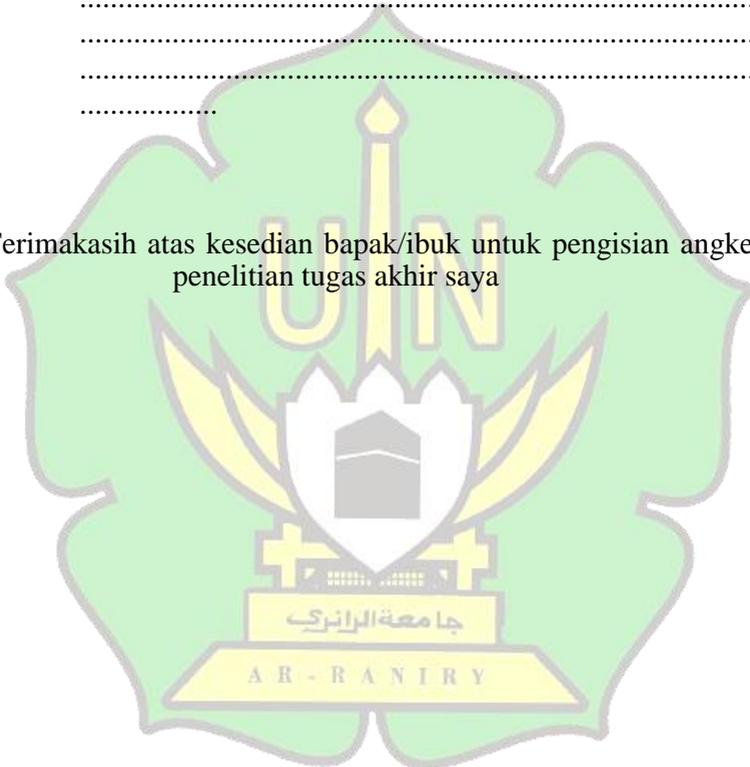
.....

.....

.....

.....

Terimakasih atas kesedian bapak/ibuk untuk pengisian angket penelitian tugas akhir saya



Lampiran 5

Foto Bersama Bapak MZ



Foto Bersama Bapak ZE



Foto Bersama Ibu JS



Foto Bersama Ibu YN

