



**RELEVANSI KONTEN KURIKULUM
MATA PELAJARAN PRODUKTIF
KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA
SMK N 11 SEMARANG DENGAN
STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL
INDONESIA (SKKNI)**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

Jayanti Indah Lestari

NIM. 1102414059

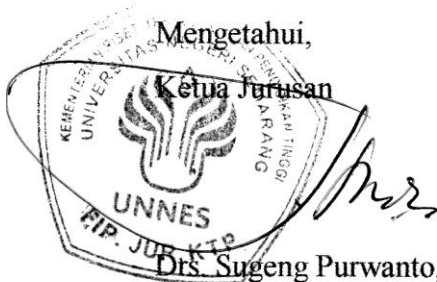
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Relevansi Konten Kurikulum Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 11 Semarang Dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)” telah disetujui untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 31 Mei 2018



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Budiyono".

Drs. Budiyono, M. S.
NIP.196312091987031002

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Relevansi Konten Kurikulum Mata Pelajaran Produktif Keahlian Multimedia SMK N 11 Semarang Dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)” telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 29 Juni 2018

Panitia Ujian Skripsi



Ketua
Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Sekretaris

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001

Penguji I

Dr. Kustiono, M.Pd
NIP. 196303071993031001

Penguji II

Drs. Sukirman, M.Si
NIP. 195501011986011001

Penguji III

Drs. Budiyono, M. S.
NIP. 196312091987031002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya Jayanti Indah Lestari menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul “Relevansi Konten Kurikulum Mata Pelajaran Produktif Keahlian Multimedia SMK N 11 Semarang Dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)” benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan menjiplak dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dalam keadaan sadar, dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Semarang,



Penulis

Jayanti Indah Lestari

NIM. 1102414059

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

- Iman adalah dasar dari segala sesuatu yang kita harapkan dan bukti dari segala sesuatu yang tidak kita lihat (Ibrani 11: 1)
- Sebab bagi Allah tidak ada yang mustahil (Lukas 1: 37)\
- Kerjakan apa yang menjadi bagianmu, dan Allah akan mengerjakan apa yang menjadi bagian-Nya (Jayanti Indah Lestari)

PERSEMBAHAN :

- Bapak Sunaryo, Ibu Subiyanti, kakak serta adik-adikku yang selalu memberikan semangat dan doa sampai selesainya skripsi ini.
- Partnerku Alef Krissanto yang selalu menyemangati dan menemaniku.
- Teman-teman KTP angkatan 2014 yang telah memberikan dukungan dan bantuan.
- Almamater Universitas Negeri Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih, hikmat dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Relevansi Konten Mata Pelajaran Produktif Keahlian Multimedia SMK N 11 Semarang Dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES dapat terselesaikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan rekomendasi penelitian.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kepercayaan kepada penyusun untuk melakukan penelitian.
4. Drs. Budiyo, M.S., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, memotivasi, dan mengarahkan penulis dengan sabar dari awal penyusunan skripsi hingga akhirnya dapat terselesaikan.

5. Dr. Kustiono, M.Pd., Dosen Penguji I yang telah memberikan arahan serta masukan terhadap perbaikan skripsi ini.
6. Drs. Sukirman, M.Si., Dosen Penguji II yang telah memberikan arahan serta masukan terhadap perbaikan skripsi ini.
7. Bapak dan ibu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
8. Drs. Samiran, M.T., Kepala SMK N 11 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Seluruh keluarga besar SMK N 11 Semarang yang telah melayani penulis dengan baik selama penelitian.
10. Bapak Rendra Satria Aditama, Direktur Utama PT Taman Media Indonesia yang telah memberikan ijin penelitian.
11. Bapak Rokhadi Ariawan, HRD Director PT Herco Digital Indonesia yang telah meluangkan waktunya untuk membantu selama penelitian penulis dengan sabar, sepenuh hati, dan memberikan informasi yang bermanfaat
12. Bapak Peter Kristiawan, Project Manager PT Indotech Solutions yang telah meluangkan waktunya untuk membantu selama penelitian penulis dengan sabar, sepenuh hati, dan memberikan informasi yang bermanfaat
13. Bapak Titus Cahya Primadian, Direktur CV Ixosoft Online Solutions yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis selama penelitian penulis dengan sabar, sepenuh hati, dan memberikan informasi yang bermanfaat.
14. Bapak Sunaryo dan Ibu Subiyanti, orang tua penulis yang tidak pernah

berhenti mendoakan, membimbing, dan memberikan dukungan selama ini.

15. Desinta Ambarwati, Deni Suryanto dan Jenny Nanik Pratiwi, kakak dan adik penulis yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Alef Krissanto, yang selalu menemani, memberikan dukungan, dan mencurahkan kasih sayangnya untuk selalu membimbing penulis jauh sebelum dan selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
17. Sahabat-sahabatku Ana Marlina, Naomi Lana, Lusiana, Rita, Haifah, Dian, Deasy serta teman-teman jurusan KTP angkatan 2014 yang saling mendukung, memberikan koreksi dan masukan terhadap penulisan skripsi ini.
18. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan skripsi.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan koreksi dan masukan yang membangun dari pembaca sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi pembaca.

Semarang,

Penulis



Jayanti Indah Lestari
NIM 1102412042

ABSTRAK

Lestari, J. I. 2018. Relevansi Konten Kurikulum Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 11 Semarang Dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Budiyono, M.S.

Kata Kunci : mata pelajaran produktif, multimedia, media interaktif, relevansi, SKKNI, SMK

Pendidikan SMK didasarkan pada kurikulum yang membekali lulusannya dengan keterampilan tertentu untuk mengisi lapangan pekerjaan. Untuk menghasilkan lulusan yang produktif, siap bekerja dan profesional di bidangnya, kurikulum SMK mengacu kepada standar kompetensi kerja nasional Indonesia (SKKNI) yang dibuat oleh kementerian perindustrian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif desain media interaktif kompetensi keahlian multimedia SMK 11 Semarang dengan SKKNI dan kebutuhan industri. Penelitian ini fokus pada konten mata pelajaran desain media interaktif yang di dalamnya ada 8 unit kompetensi, meliputi : (1) merencanakan desain dan mengembangkan *interface*, (2) membuat *interface*, (3) mengevaluasi *interface*, (4) merencanakan dan mengembangkan navigasi, (5) mengkonstruksi navigasi, (6) mengevaluasi navigasi, (7) memeriksa informasi untuk relevansi *currency*, *links* dan navigasi dalam web, (8) mengedit informasi web sesuai kebutuhan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Subjek penelitian yaitu 35 siswa kompetensi keahlian multimedia yang ditentukan melalui teknik sampel acak dan 4 perusahaan yang bergerak di bidang multimedia yang ditentukan melalui teknik *purpose sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu angket untuk siswa dan perusahaan (DU/DI). Metode pengumpulan data melalui angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif multimedia SMK N 11 Semarang dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) secara keseluruhan mencapai 84%. Ditinjau dari setiap unit kompetensi yang ada dalam standar kompetensi kerja nasional Indonesia (SKKNI) adalah sebagai berikut: 1) merencanakan desain dan mengembangkan *interface* 97%, (2) membuat *interface* 89%, (3) mengevaluasi *interface* 91%, (4) merencanakan dan mengembangkan navigasi 89%, (5) mengkonstruksi navigasi 91%, (6) mengevaluasi navigasi 83%, (7) memeriksa informasi untuk relevansi *currency*, *links* dan navigasi dalam web 66%, (8) mengedit informasi web sesuai kebutuhan 66%. Adapun saran yang diberikan yaitu adanya evaluasi kurikulum bersama dunia industri secara rutin, serta perhatian lebih terhadap beberapa kriteria unjuk kerja yang masih kurang dikuasai oleh siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Batasan Masalah	9
1.4. Rumusan Penelitian	9
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	10
1.7. Penegasan Istilah	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1. Relevansi	12
2.2. Pendidikan Kejuruan	13
2.1.1. Sekolah Menengah Kejuruan	16
2.1.2. Standar Kompetensi Lulusan SMK	18

2.1.3. Mata Pelajaran SMK	19
2.3. Kurikulum	21
2.3.1. Komponen-komponen Kurikulum.....	23
2.3.2. Kurikulum SMK.....	25
2.3.3. Mata Pelajaran Produktif.....	26
2.3.4. Materi Pembelajaran.....	28
2.4. Dunia Industri.....	34
2.4.1. Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).....	37
2.5. Penelitian yang relevan	39
2.6. Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1. Desain Penelitian.....	43
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	43
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	44
3.3.1. Populasi Penelitian	44
3.3.2. Sampel Penelitian	44
3.4. Instrumen Penelitian.....	45
3.5. Teknik pengumpulan data	46
3.5.1. Angket Penelitian	46
3.5.2. Dokumentasi.....	47
3.6. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	48
3.6.1. Uji Validitas.....	48
3.6.2. Uji Reliabilitas	50
3.7. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51

4.1. Hasil Penelitian	52
4.1.1. Merencanakan desain dan mengembangkan <i>interface</i>	52
4.1.2. Membuat <i>interface</i>	54
4.1.3. Mengevaluasi <i>interface</i>	55
4.1.4. Merencanakan dan mengembangkan navigasi	57
4.1.5. Mengkonstruksi navigasi.....	58
4.1.6. Mengevaluasi navigasi	60
4.1.7. Memeriksa informasi untuk relevansi <i>currency</i> , <i>links</i> dan navigasi dalam web.	61
4.1.8. Mengedit informasi web sesuai kebutuhan	63
4.2. Hasil Analisis	64
4.2.1. Merencanakan desain dan mengembangkan <i>interface</i>	65
4.2.2. Membuat <i>interface</i>	67
4.2.3. Mengevaluasi <i>interface</i>	68
4.2.4. Merencanakan dan mengembangkan navigasi	70
4.2.5. Mengkonstruksi navigasi.....	72
4.2.6. Mengevaluasi navigasi	74
4.2.7. Memeriksa informasi untuk relevansi <i>currency</i> , <i>links</i> dan navigasi dalam web.	76
4.2.8. Mengedit informasi web sesuai kebutuhan	78
4.2.9. Data Keseluruhan	80
4.3. Pembahasan.....	87
BAB V PENUTUP	92
5.1. Simpulan.....	92
5.2. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Mata Pelajaran Produktif Multimedia.....	8
Tabel 2. 1. Daftar Mata Pelajaran Produktif Multimedia SMK 11 Semarang	28
Tabel 3. 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	45
Tabel 3. 2. Skala Angket Untuk Siswa	46
Tabel 3. 3 .Skala Angket Untuk Siswa	47
Tabel 3. 4. Hasil Uji Validitas.....	49
Tabel 3. 5. Hasil Uji Realibilitas.....	50
Tabel 3. 6. Kriteria Tingkat Relevansi Dalam Presentase	51
Tabel 4. 1. Data Angket Kompetensi Merencanakan Desain & Mengembangkan <i>Interface</i>	53
Tabel 4. 2. Data Angket Kompetensi Membuat <i>Interface</i>	54
Tabel 4. 3. Data Angket Kompetensi Mengevaluasi <i>Interface</i>	56
Tabel 4. 4. Data Angket Kompetensi Merencanakan Dan Mengembangkan Navigasi.....	57
Tabel 4. 5. Data Angket Kompetensi Mengkonstruksi Navigasi.....	59
Tabel 4. 6. Data Angket Kompetensi Mengevaluasi Navigasi	60
Tabel 4. 7. Data Angket Kompetensi Memeriksa Informasi Untuk Relevansi <i>Currency, Links</i> Dan Navigasi Dalam Web.....	62
Tabel 4. 8. Data Angket Kompetensi Mengedit Informasi Web Sesuai Kebutuhan..	63
Tabel 4. 9. Hasil Analisis Kompetensi Merencanakan Desain Dan Mengembangkan <i>Interface</i>	65
Tabel 4. 10. Hasil Analisis Kompetensi Membuat <i>Interface</i>	67
Tabel 4. 11. Hasil Analisis Kompetensi Mengevaluasi <i>Interface</i>	69
Tabel 4. 12. Hasil Analisis Kompetensi Merencanakan & Mengembangkan Navigasi.....	71

Tabel 4. 13. Hasil Analisis Kompetensi Mengkonstruksi Navigasi.....	73
Tabel 4. 14. Hasil Analisis Kompetensi Mengevaluasi Navigasi	75
Tabel 4. 15. Hasil Analisis Kompetensi Memeriksa Informasi Untuk Relevansi <i>Currency, Links</i> Dan Navigasi Dalam Web.....	79
Tabel 4. 16. Hasil Analisis Kompetensi Mengedit Informasi Web Sesuai Kebutuhan	79
Tabel 4. 17. Tabel Komparasi Konten Antara Kurikulum Mata Pelajaran Produktif Desain Media Interaktif Dibandingkan dengan SKKNI	86
Tabel 4. 18. Tabel Komparasi Konten Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian Multimedia Yang Diajarkan Di Sekolah Dengan Kompetensi Yang Dibutuhkan Oleh Dunia Industri (DU/DI)	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Berpikir	42
Gambar 4. 1. Diagram Unit Kompetensi Merencanakan Desain Dan Mengembangkan <i>Interface</i>	66
Gambar 4. 2. Diagram Unit Kompetensi Membuat <i>Interface</i>	68
Gambar 4. 3. Diagram Unit Kompetensi Mengevaluasi <i>Interface</i>	70
Gambar 4. 4. Diagram Unit Kompetensi Merencanakan Dan Mengembangkan Navigasi.....	72
Gambar 4. 5. Diagram Unit Kompetensi Mengkontruksi Navigasi.....	74
Gambar 4. 6. Diagram Unit Kompetensi Mengevaluasi Navigasi.....	76
Gambar 4. 7. Diagram Unit Kompetensi Memeriksa Informasi Untuk Relevansi <i>Currency, Links</i> Dan Navigasi Dalam Web	78
Gambar 4. 8. Diagram Unit Kompetensi Mengedit Informasi Web Sesuai Kebutuhan.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Hadir Siswa.....	100
Lampiran 2 Angket Siswa	103
Lampiran 3 Angket Perusahaan.....	109
Lampiran 4 Hasil Analisis Validitas Angket.....	114
Lampiran 5 Hasil Reliabilitas Angket	116
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen.....	117
Lampiran 7 Data Angket Jawaban Siswa	120
Lampiran 8 Data Angket Jawaban Perusahaan	121
Lampiran 9 Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)	122
Lampiran 10 Gambaran Umum Sekolah	154
Lampiran 11 Struktur Kurikulum SM N 11 Semarang	158
Lampiran 12 Surat Ijin Penelitian.....	176
Lampiran 13 Surat Telah Penelotian	181
Lampiran 14 KI/KD Multimedia.....	187
Lampiran 15 Foto-foto	196

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Globalisasi telah merubah berbagai aspek manusia dalam segala bidang antara lain ekonomi, sosial, budaya dan lain sebagainya. Perubahan aspek manusia sebagai dampak dari globalisasi ini sedikit banyak dipicu oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan akses suatu informasi tanpa batas ruang dan waktu. Globalisasi dicirikan dengan adanya pemanfaatan teknologi yang canggih dalam interaksi yang dilakukan oleh manusia. Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang semakin pesat ini dihasilkan, dikembangkan dan dipergunakan oleh sumber daya manusia yang mumpuni. Seperti yang dikemukakan oleh Mohammad Ali (2009) bahwa “Kunci kemenangan suatu negara dalam kompetisi di era global adalah pada kemampuannya mengelola dan memberdayakan SDM dalam menguasai sains dan teknologi”. Sumber daya manusia yang unggul akan menjadi modal utama negara ini untuk dapat berjalan dalam arus globalisasi secara tepat. Secara konseptual SDM adalah seluruh kemampuan atau potensi manusia (penduduk) yang berada di dalam suatu wilayah tertentu beserta karakteristik atau ciri demografis, sosial maupun ekonominya yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembangunan (Kasnar dkk, 2009).

Indonesia membutuhkan manusia yang dapat ikut berperan tidak hanya dalam masyarakat dengan atau nasional saja tetapi sekaligus juga dalam lingkup

internasional (Argo, 2010). Aktor pembangunan bangsa sebagai sumber daya manusia sebagian besar berasal dari pemuda. Jumlah pemuda di Indonesia sekitar 61,83 juta jiwa atau 24.53 persen dari jumlah penduduk Indonesia (*Bappenas.go.id*). Jumlah yang cukup besar ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki sumber daya manusia yang cukup sebagai penggerak pembangunan. Banyaknya penduduk dengan usia produktif harus diikuti oleh peningkatan kualitas, baik dari sisi pendidikan, keterampilan demikian juga semakin ketatnya persaingan di pasar tenaga kerja.

Pendidikan merupakan salah satu kunci utama dalam upaya pengembangan sumber daya manusia untuk dapat menghadapi tantangan, hambatan, serta ancaman arus globalisasi. Sukmadinata (2012: 3) menyatakan bahwa, “Setiap praktik pendidikan diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan tertentu, apakah berkenaan dengan penguasaan pengetahuan, pengembangan pribadi, kemampuan sosial, ataupun kemampuan bekerja.”

Melalui pendidikan diharapkan manusia Indonesia dapat menjadi sumber daya unggul dan siap bersaing dengan negara lain. Sejalan dengan tujuan pendidikan di Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat 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 warga negara yang demokratis dan

bertanggungjawab. Dengan demikian maka setiap warga negara memiliki kewajiban bertanggungjawab kepada negara untuk menjadi insan yang unggul dan mencintai negaranya.

Turner (2000) menyatakan bahwa sekolah merupakan salah satu sumber penghasil sumber daya manusia bagi kebutuhan profesional dalam dunia industri. Industri merupakan salah satu unsur pembangunan sebuah bangsa. Di dunia industri terjadi komunikasi dan transaksi secara global, baik intern bangsa maupun antar bangsa di seluruh dunia. Kebutuhan dunia kerja yang selalu berubah menuntut lembaga pendidikan sebagai salah satu penghasil tenaga kerja untuk merespon perubahan tersebut dengan tepat dan mengena pada sasaran (Utami, 2017). Kondisi kebutuhan dan tantangan dunia kerja yang semakin kompleks menuntut tenaga kerja sebagai sumber daya manusia harus mampu berkompetisi dengan bekal keahlian yang profesional (Idi, 2011). Sekolah menengah Kejuruan (SMK) merupakan penyelenggara pendidikan di Indonesia dan mempunyai visi untuk menghasilkan lulusan yang produktif dan siap bekerja dalam dunia industri. Berdasarkan UU SISDIKNAS Pasal 15, dinyatakan bahwa: “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”. Bahkan Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 Pasal 3 Ayat (2) menegaskan bahwa, “Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional”. Hal tersebut berarti bahwa pendidikan yang dilaksanakan di SMK diorientasikan pada DU/DI. Di SMK materi teori dan praktik yang bersifat aplikatif diberikan sejak pertama masuk SMK, dengan

harapan lulusan SMK memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Berbagai cara telah diupayakan oleh pemerintah melalui dunia pendidikan, di antaranya dengan dikembangkannya pendidikan yang bercirikan keterkaitan dan kesepadanan (*link and match*) dan dikembangkannya pendidikan berbasis kompetensi. Cara-cara tersebut menunjukkan bahwa pendidikan yang dilaksanakan harus sesuai dengan kebutuhan dunia kerja, sehingga keterserapan lulusan oleh dunia kerja menjadi tinggi. Oleh karena itu, pendidikan harus memperhatikan kompetensi yang ada pada dunia kerja untuk dikembangkan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik memiliki kompetensi seperti harapan dunia kerja (Muhson dkk, 2012).

Semula diharapkan dengan pengembangan SMK tingkat pengangguran akan dapat ditekan, karena pendidikan SMK didasarkan pada kurikulum yang membekali lulusannya dengan keterampilan tertentu untuk mengisi lapangan kerja atau membuka lapangan usaha sendiri. Namun pada kenyataannya dari data BPS periode Agustus 2017 dari sebanyak 128,06 juta angkatan kerja penduduk Indonesia, pengangguran bertambah 10 ribu orang dilihat dari tingkat pendidikan, TPT (Tingkat Pengangguran Terbuka) untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) paling tinggi di antara tingkat pendidikan lain, yaitu sebesar 11,41%, disusul lulusan SMA, SMP, diploma dan sarjana. Hal ini kurang lebih disebabkan karena dalam pembuatan kurikulum yang dibuat pada tahun sebelumnya dipakai secara terus menerus tanpa konsolidasi dengan dunia industri sehingga tidak mengalami perubahan kurikulum yang disesuaikan dengan kemajuan industri.

Muhammad Nuh dalam Mulyasa (2013: 60) menyatakan, bahwa perubahan dan pengembangan kurikulum merupakan persoalan yang sangat penting, karena kurikulum harus senantiasa disesuaikan dengan tuntutan zaman. Kurikulum SMK memungkinkan untuk dapat dikembangkan sesuai dengan potensi wilayah dan lapangan kerja. Kurikulum terdiri dari beberapa komponen, yaitu tujuan, bahan ajar, strategi mengajar, dan evaluasi. Kompetensi merupakan fokus dari SMK. Gordon dalam Wina Sanjaya (2011 : 6) menjelaskan beberapa aspek yang harus terkandung dalam kompetensi adalah pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*understanding*), keterampilan (*skill*), nilai (*value*), sikap (*attitude*), minat (*interest*).

Khusus untuk SMK acuan untuk program produktif mengambil dari 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 (*kemenperin.go.id*). Suatu kurikulum harus memiliki kesesuaian atau relevansi. Kesesuaian ini meliputi dua hal. Pertama, kesesuaian antara kurikulum dengan tuntutan, kebutuhan, kondisi dan perkembangan masyarakat. Kedua, kesesuaian antarkomponen-komponen kurikulum, yaitu isi sesuai dengan tujuan, proses sesuai dengan isi dan tujuan, demikian juga evaluasi sesuai dengan proses, isi dan tujuan (Sukmadinata, 2012: 102). Untuk memunculkan dan mengembangkan kompetensi peserta didik tentunya dibutuhkan konten pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan

kebutuhan dunia industri. Di SMK terdapat mata pelajaran produktif yang merupakan kelompok mata diklat yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja. Dengan demikian agar kompetensi peserta didik dapat sesuai dengan standar dunia industri, konten kurikulum dalam mata pelajaran produktif harus relevan dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Mata pelajaran produktif bersifat melayani permintaan pasar kerja, karena itu banyak ditentukan oleh dunia usaha/dunia industri atau asosiasi profesi. Namun masih banyak kasus di mana kompetensi lulusan SMK masih belum relevan dengan dunia industri. Seperti dalam penelitian yang berjudul Relevansi Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Kebutuhan Dunia Usaha Dan Industri: Studi Kasus Di SMK Negeri 1 Batang, Hidayati (2015) fakta dilapangan menunjukkan bahwa sebagian besar lulusan SMK N 1 Batang bekerja tidak sesuai dengan kompetensi yang dimiliki. Sehingga dengan kata lain nilai kompetensi yang diterapkan DU/DI dengan sekolah memiliki standar yang berbeda.

Menurut rubrik detik.com pada tahun 2017 kontribusi lulusan SMK terhadap jumlah pengangguran di Indonesia salah satunya disebabkan oleh lebih rendahnya keahlian khusus *soft skill* yang memadai dan pengetahuan lulusan yang tidak sesuai dengan kebutuhan industri, dan menjadikan pengusaha tidak puas dengan kualitas lulusan SMK. Sedangkan lulusan mengeluh tentang ketidakmampuan pelatihan sekolah dalam memberikan pendidikan keterampilan, sehingga membuat sulitnya mencari pekerjaan yang memuaskan dalam spesialisasi mereka.

Widiyanto (2010) dalam jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan menyatakan bahwa komplain dunia usaha dan dunia industri (DUDI) terhadap kompetensi lulusan SMK masih menyisakan pekerjaan rumah yang cukup memerlukan perhatian bagi SMK. Komplain tentang kompetensi menjadi salah satu penyebab dari tidak terserapnya lulusan di dunia kerja

SMK Negeri 11 Semarang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Model di Provinsi Jawa Tengah. Kompetensi Keahlian yang diajarkan meliputi Persiapan Grafika, Multimedia, serta Animasi. Sejalan dengan visi SMK sesungguhnya, bahwa SMK harus mencetak lulusan yang berkompeten sesuai dengan dunia kerja, maka guru-guru di SMK N 11 Semarang mengintegrasikan materi-materi yang ada di dunia industri dalam struktur kurikulum yang ada.

Multimedia merupakan salah satu kompetensi keahlian di SMK N 11 Semarang. 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 diharapkan siap menjadi tenaga kerja tingkat menengah di Dunia Usaha/Industri multimedia yang meliputi broadcast, production house, web development, software development, dan dapat bekerja mandiri wirausaha. Mata pelajaran produktif yang ada di SMK N 11 Semarang adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1: Mata Pelajaran Produktif Multimedia SMK N 11 Semarang

No	Mata Pelajaran Produktif
1	Desain Grafis Percetakan
2	Desain Media Interatif
3	Teknik animasi 2D & 3D
4	Teknik Pengolahan Audio dan Video
5	Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Munculnya kesenjangan kualitas siswa SMK dengan kualifikasi kompetensi yang diharapkan oleh industri menjadi isu tentang adanya ketidaksesuaian antara dunia pendidikan dengan dunia industri. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian skripsi yang berjudul **“Relevansi Konten Kurikulum Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 11 Semarang dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi, beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Tingginya tingkat pengangguran terbuka lulusan SMK
- 2) Adanya kesenjangan antara standar kompetensi DU/DI dengan yang diterapkan sekolah
- 3) Ketidaksesuaian kompetensi yang dimiliki lulusan SMK dengan kompetensi yang dibutuhkan di dunia industri.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa tingginya tingkat pengangguran lulusan SMK sebagian besar diakibatkan karena ketidaksesuaian kompetensi yang dimiliki lulusan SMK dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia industri. Supaya kompetensi siswa SMK dapat relevan dengan kebutuhan dunia industri maka kurikulum SMK harus sesuai dengan SKKNI sebagai rumusan kompetensi kerja. Konten mata pelajaran menjadi substansi kurikulum yang disampaikan kepada siswa, maka penelitian ini dibatasi pada relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif kompetensi keahlian Multimedia di SMK N 11 Semarang dengan SKKNI. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran produktif desain media interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif desain media interaktif kompetensi keahlian multimedia SMK 11 Semarang dengan SKKNI?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari uraian masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif desain media interaktif kompetensi keahlian multimedia SMK 11 Semarang dengan SKKNI dan kebutuhan industri.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1) Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk kajian lebih mendalam tentang pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif multimedia dengan kebutuhan dunia industri.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang relevansi relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif multimedia dengan kebutuhan dunia industri.

b. Bagi Penentu Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi penentuan kebijakan dalam penyusunan dan pelaksanaan pembelajaran produktif di SMK selanjutnya.

1.7 Penegasan Istilah

1) Relevansi

Relevan adalah bersangkutan paut, berguna secara langsung. Relevansi menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) berarti kaitan, hubungan (kamus bahasa Indonesia).

2) 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.

3) Mata Pelajaran 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).

4) 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.

5) Interface

Interface merupakan antarmuka yang berfungsi untuk menjembatani antara pengguna dengan teknologi itu sendiri. Pembuatan *user interface* bertujuan untuk menjadikan teknologi informasi tersebut mudah digunakan oleh pengguna.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Relevansi

Dalam kamus Bahasa Indonesia mengartikan kata relevansi sebagai hubungan, kaitan. Relevansi pendidikan adalah kesesuaian antara kemampuan yang diperoleh melalui pendidikan dengan kebutuhan pekerjaan (Muhammad Ali, 2009 : 300). Menurut Sukmadinata (2012) relevansi terdiri dari relevansi internal dan relevansi eksternal. Relevansi internal adalah adanya kesesuaian atau konsistensi antara komponen-komponen kurikulum seperti tujuan, isi, proses penyampaian dan evaluasi, atau dengan kata lain relevansi internal menyangkut keterpaduan komponen-komponen dalam kurikulum. Sedangkan relevansi eksternal adalah kesesuaian antara kurikulum dengan tuntutan, kebutuhan dan perkembangan dalam masyarakat. Sehingga relevansi adalah kesesuaian antara proses dan materi yang diberikan dalam pendidikan dengan kebutuhan pasar kerja. Atau bila dikaitkan dengan istilah lain merupakan keterkaitan (*link*) dan kesepadanan (*match*) antara pendidikan dan permintaan pasar. Indikator relevansi adalah kesepadanan dan kesetaraan antara pendidikan dan permintaan pasar, berarti bahwa kesesuaian antara permintaan pasar dengan apa yang diselenggarakan oleh pendidikan pada lembaga pendidikan formal yang mencakup pemberian kemampuan-kemampuan yang dibutuhkan oleh lulusan, sehingga kemampuan tersebut dapat digunakan dalam bekerja. Relevansi menyangkut dua dimensi kehidupan yaitu kehidupan dalam pendidikan (sekolah

atau perguruan tinggi) dan dunia kerja (masyarakat). Keterkaitan inilah yang dinamakan dengan prinsip relevansi, yang terdiri atas dua jenis, yaitu relevansi eksternal dan relevansi internal. Relevansi eksternal menunjukkan relevansi antara kurikulum dengan lingkungan hidup peserta didik dan masyarakat dan perkembangan kehidupan masa sekarang dan masa yang akan datang. Relevansi internal menunjukkan relevansi di antara komponen kurikulum itu sendiri (Widiaty, 2013). Oleh karena itu relevansi suatu program pendidikan atau program studi terkandung unsur tujuan, input, proses, keluaran, dan dampak serta keterkaitan antara satu unsur dengan yang lainnya sebagai suatu sistem (Muhson, 2012: 6).

2.2 Pendidikan Kejuruan

Pendidikan bukan hanya sekedar berprestasi dan berkehidupan yang baik, melainkan diarahkan pada upaya untuk memahami realitas sosial secara mendalam dan kritis, yang mengacu pada arahan Neil Selwyn (Subkhan, 2013). Demikian juga untuk pendidikan kejuruan, menurut Smith Sughes Act dan Ralph C Wenrich dalam Yanto (2005) bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan khusus yang program-programnya dipilih untuk siapapun yang tertarik untuk mempersiapkan diri bekerja sendiri/bekerja sebagai bagian dalam kelompok dan merupakan bentuk pendidikan persiapan untuk bekerja. Evans dan Edwin (1978) mengemukakan, bahwa pendidikan kejuruan merupakan bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan individu pada suatu pekerjaan atau kelompok pekerjaan. Clarke & Winch (2007:62) menyatakan bahwa “*vocational education*

is about the social development of labour, about nurturing, advancing and reproducing particular qualities of labour to improve the productive capacity of society”, secara bebas dapat diartikan, pendidikan kejuruan merupakan upaya pengembangan sosial ketenagakerjaan, pemeliharaan, percepatan dan peningkatan kualitas tenaga kerja tertentu dalam rangka peningkatan produktivitas masyarakat. Pendidikan kejuruan sering dipandang sebagai sesuatu yang memberikan kontribusi yang kuat terhadap ekonomi nasional karena berkaitan erat dengan kebutuhan pasar kerja. Pendidikan kejuruan sebagai salah satu bagian dari sistem pendidikan nasional yang memainkan peran yang strategis bagi terwujudnya angkatan tenaga kerja yang terampil (Pratiwi, 2013). Maka dari itu, sangat dibutuhkan kerjasama yang saling menguntungkan antara sekolah dengan DU/DI. Pelaksanaan kerjasama dengan DU/DI antara lain dapat berupa (1) Validasi Kurikulum. Hal ini dilakukan agar materi kegiatan pembelajaran yang tercakup dalam struktur kurikulum sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Tujuannya sekolah dapat menyiapkan perangkat kurikulum pada kompetensi keahlian yang dibuka untuk divalidasi industri, sekolah dapat menyerap masukan DU/DI untuk diterapkan dalam bentuk kurikulum implementatif /kurikulum industri. (Yulianto & Sutrisno, 2014)

Menurut Wagiran (2007) karakteristik output pendidikan kejuruan yang diharapkan mampu memenuhi tuntutan perubahan karakteristik dunia kerja antara lain: (1) memiliki kecakapan kejuruan secara profesional, (2) memiliki kecakapan berpikir, berolah rasa dan seni, dan memiliki komitmen pada moral yang mulia, (3) memiliki kemampuan pemecahan masalah kehidupan nyata, dan (4) memiliki

kemampuan berpikir kritis dan kemampuan sebagai agen perubahan, menjamin kesinambungan pembangunan negara. Menurut Charles Prosser (Wardiman, 1998:

38) penyelenggaraan pendidikan kejuruan berdasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Pendidikan kejuruan akan efektif apabila lingkungan belajar dimana siswa dilatih merupakan replica lingkungan dimana nanti ia akan bekerja.
- 2) Pendidikan kejuruan yang efektif hanya dapat diberikan dimana tugas-tugas dan latihan dilakukan dengan cara, alat dan mesin yang sama seperti yang ditempatkan di tempat kerja.
- 3) Pendidikan kejuruan akan efektif jika dalam melatih seseorang pada kebiasaanberpikir dan bekerja seperti yang dilakukan pada pekerjaan itu sendiri.
- 4) Pendidikan kejuruan akan efektif jika sejak latihan sudah dibiasakan dengan perilaku yang akan ditunjukkan dalam pekerjaannya kelak.
- 5) Pemberian latihan kejuruan yang efektif untuk semua profesi, perdagangan, pekerjaan hanya dapat diberikan kepada kelompok terpilih yang memang memerlukan, menginginkan dan sanggup memanfaatkannya.
- 6) Latihan pendidikan kejuruan akan efektif jika pemberian latihan yang berupa pengalaman khusus dapat diberikan terwujud dalam kebiasaankebiasaan yang benar dalam melakukan dan berpikir secara berulang-ulang hingga diperoleh penguasaan yang tepat guna dipekerjaanya.
- 7) Pendidikan kejuruan akan efektif jika pelatihnya cukup berpengalaman dan menerapkan kemampuan dan keterampilannya dalam mengajar.
- 8) Untuk setiap pekerjaan terdapat kompetensi minimal yang harus dimiliki oleh individu agar bisa menjabat pekerjaan itu. Jika pelatihan tidak diarahkan mencapai kompetensi minimal individu dan masyarakat akan rugi.
- 9) Pendidikan kejuruan harus mengenal kondisi kerja dan harapan pasar.
- 10) Proses pemantapan yang efektif tentang kebiasaan bagi setiap pelajar akan sangat tergantung dari proporsi sebagaimana latihan memberikan kesempatan untuk mengenal pekerjaan yang sesungguhnya, dan bukan hanya Sumber data yang paling tepat untuk menetapkan materi pelatihan pendidikan kejuruan tidak ada lain kecuali pengalaman yang erat kaitannya dengan pekerjaan.
- 11) Sumber data yang paling tepat untuk menetapkan materi pelatihan pendidikan kejuruan tidak ada lain kecuali pengalaman yang erat kaitannya dengan pekerjaan.
- 12) Untuk setiap jabatan terdapat bagian inti yang sangat penting dan ada bagian lain yang bisa cocok dengan pekerjaan lain atau jabatan lain.

- 13) Akan dirasakan efisien sebagai penyiapan pelayanan bagi masyarakat untuk kebutuhan tertentu pada waktu tertentu.
- 14) Pendidikan kejuruan akan bermanfaat secara sosial jika hubungan manusiawinya diperhatikan.
- 15) Administrasi pendidikan kejuruan kejuruan akan efisien jika bersifat lentur dibandingkan yang kaku.
- 16) Walaupun untuk sesuatu jenis pendidikan kejuruan telah diupayakan agar biaya per unit itu diperkecil, namun jika sudah sampai batas minimal tetapi ternyata hasilnya tidak efektif sebaiknya penyelenggaraan pendidikan kejuruan dibatalkan

Berdasarkan penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan terdiri dari Sekolah Menengah Kejuruan dan Madrasah Aliyah Kejuruan.

2.2.1 Sekolah Menengah Kejuruan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang mempunyai misi mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja. Berdasarkan UU SISDIKNAS Pasal 15, dinyatakan bahwa: “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”. Bahkan Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 Pasal 3 Ayat (2) menegaskan bahwa, “Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional”. Hal tersebut berarti bahwa pendidikan yang dilaksanakan di SMK diorientasikan pada DU/DI. Di SMK materi teori dan praktik yang bersifat aplikatif diberikan sejak pertama masuk SMK, dengan harapan lulusan SMK memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan sebagaimana ditegaskan dalam penjelasan Pasal 15 UU SISDIKNAS, merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam proses pembelajaran di SMK tugas utamanya adalah mencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian masing-masing (Wibowo, 2016). SMK diharapkan mampu membekali peserta didiknya dengan suatu kompetensi agar dapat menjadi tenaga siap pakai di dunia kerja. Gordon dalam Wina Sanjaya (2011: 6) menjelaskan beberapa aspek yang harus terkandung dalam kompetensi adalah pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*understanding*), keterampilan (*skill*), nilai (*value*), sikap (*attitude*), minat (*interest*). Secara umum kesiapan lulusan untuk memasuki dunia kerja melibatkan tiga faktor, yaitu: (1) faktor fisiologis yang menyangkut kematangan usia, kondisi fisik, dan organ-organ tubuh, (2) faktor pengalaman yang meliputi pengalaman belajar dan bekerja menyangkut pengetahuan dan keterampilan (*hard skill*), dan (3) faktor psikologis yaitu keadaan mental, emosi, dan sosial (Suryanto, 2013). Dalam jurnal pendidikan vokasi, Indriaturahmi (2016) menyatakan bahwa kualitas lulusan SMK turut secara langsung merefleksikan kualitas tenaga kerja Indonesia, oleh karena itu kualitas tenaga kerja harus dibangun untuk meningkatkan keunggulan kompetitif SDM yang tangguh dalam menghadapi persaingan di era bebas ASEAN.

2.2.2 Standar Kompetensi Lulusan SMK

Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan keterampilannya (Permendiknas, 2006). Karakteristik pokok pendidikan kejuruan dalam Wardiman (1998) sebagai berikut :

1. Pendidikan kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan pekerjaan.
2. Pendidikan kejuruan didasarkan atas “*demand-driven*” yaitu kebutuhan industri
3. Fokus isi pendidikan kejuruan ditekankan pada penguasaan kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia kerja.
4. Penilaian yang sesungguhnya terhadap kesuksesan siswa harus pada “*hand-out*” atau perform dalam dunia kerja.
5. Hubungan erat dengan dunia kerja sebagai kunci sukses pendidikan kejuruan.
6. Pendidikan kejuruan yang baik adalah responsif dan antisipatif terhadap kemajuan teknologi.
7. Pendidikan kejuruan lebih ditekankan pada “*learning by doing*” dan “*hands-on experience*”
8. Pendidikan kejuruan memerlukan biaya investasi dan operasional yang lebih besar dari pendidikan umum.

Dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk jenis pekerjaan tertentu. Bidang pekerjaan yang ada itu diwujudkan dalam kompetensi-kompetensi keahlian yang dibutuhkan bagi masing-masing dunia kerja.

Sutrisno (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Perencanaan Karir Siswa SMK” menyimpulkan jenis kompetensi yang diharapkan meningkatkan mutu lulusan adalah manajemen diri, kemampuan berkomunikasi, etika

profesional, team work dan kewirausahaan. Dalam pengembangan kompetensi ini harus disesuaikan dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Sedangkan hasil studi Toni Waugh tahun 2004 (Widiyanto, 2010) menyebutkan harapan-harapan pengusaha pada lulusan untuk memasuki dunia kerja adalah: (1) perlu tenaga kerja yang fleksibel, terutama pada pekerja kontrak, paruh waktu, dan pekerja sementara; (2) memiliki spesifikasi keahlian terutama keahlian pada pasar dan spesifikasi pengetahuan; (3) pengalaman yang relevan; (4) keahlian informasi teknologi; (5) keahlian generik (misal visi bisnis, komunikasi, jaringan, negosiasi, kreativitas, dan lain-lain); (6) kemampuan yang memberikan nilai tambah dan memiliki kinerja untuk mencapai tujuan; (7) memiliki akuntabilitas untuk bekerja dengan staf; (8) kemampuan membuat perkembangan dalam efisiensi dan efektivitas.

2.2.3 Mata Pelajaran SMK

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mempunyai tujuan utama menyiapkan lulusannya agar siap memasuki dunia usaha/industri. Oleh karena itu, kurikulum di SMK terbagi menjadi tiga program yaitu normatif, adaptif dan produktif (Anita, 2013):

1. Program normatif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membentuk peserta didik menjadi pribadi yang utuh, pribadi yang memiliki norma-norma kehidupan sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Program normatif diberikan agar peserta didik dapat hidup dan berkembang selaras dalam kehidupan pribadi, sosial, dan bernegara.

Program ini berisi mata diklat yang lebih menitik beratkan pada norma, sikap, dan perilaku yang harus diajarkan, ditanamkan, dan dilatih pada peserta didik, di samping kandungan pengetahuan dan keterampilan yang ada di dalamnya. Mata diklat pada kelompok normatif berlaku sama untuk semua program keahlian.

2. Program adaptif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial ataupun lingkungan kerja, serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Program adaptif berisi mata diklat yang lebih menitik-beratkan pada pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk memahami dan menguasai konsep dan prinsip dasar teknologi yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari dan atau melandasi kompetensi untuk bekerja.
3. Program produktif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja, sesuai standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Program produktif bersifat melayani permintaan pasar kerja, karena itu banyak ditentukan oleh dunia usaha/ dunia industri atau asosiasi profesi. Program produktif diajarkan secara spesifik sesuai kebutuhan tiap program keahlian. Mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang lebih mengutamakan aspek praktik di sekolah, sehingga tolak ukur prestasinya sangat

berhubungan dengan karakter-karakter yang dibutuhkan oleh dunia industri. Kompetensi yang diharapkan dalam mata pelajaran produktif ini meliputi kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik (Prasetyo, 2012).

Paradigma pembelajaran di pendidikan menengah kejuruan harus memperhatikan *demand driven* yang mengacu kepada standar kompetensi yang berlaku di dunia kerja atau dunia industri (SKKNI), dilaksanakan dengan sistem ganda di sekolah dan di industri atau dunia usaha, dalam bentuk kegiatan nyata. Dibutuhkan suatu kolaborasi SMK dengan dunia industri dalam rangka pengembangan sumber daya manusia yang siap kerja yang secara langsung akan memberikan keuntungan bagi dunia industri itu sendiri.

2.3 Kurikulum

Menurut pandangan lama, kurikulum merupakan kumpulan mata-mata pelajaran yang harus disampaikan guru atau dipelajari siswa. Menurut kamus Webster, *Curriculum is a spesific course of study or collectively, all the course of study in a university, collage or school*, yang berarti kurikulum yaitu program studi tertentu atau secara kolektif semua program studi di universitas, akademi atau sekolah. Menurut kaber (1988) isi kurikulum berupa informasi, data, pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai yang hendak diwariskan. Beuchamp dalam Sukmadinata (2012: 5) menyatakan:

“A curriculum is a written document which may contain many ingredients, but basically it is plan for education of pupils during their enrollment in given school”

Kurikulum sebagai rencana pengajaran dan sebagai suatu sistem yang merupakan bagian dari sistem persekolahan. Sebagai suatu rencana pengajaran, kurikulum berisi tujuan yang ingin dicapai bahan yang akan disajikan, kegiatan pengajaran, alat-alat penajaran dan jadwal waktu pengajaran. Hamalik (2012) menjelaskan lebih luas bahwa kurikulum di sini memuat isi dan materi pelajaran. Jadi kurikulum ialah sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh siswa untuk memperoleh sejumlah pengetahuan, mata ajaran (subject matter) dipandang sebagaipengalaman orang tua atau orang-orang pandai masa lampau yang telah disusun sistematis dan logis. Fungsi utama sistem kurikulum adalah pengembangan, penerapan, evaluasi, dan penyempurnaannya, baik sebagai dokumen tertulis maupun aplikasinya dan menjaga agar kurikulum tetap dinamis. Kurikulum merupakan wadah yang akan menentukan arah 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. Berhasil tidaknya sebuah pendidikan sangat bergantung dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum adalah ujung tombak bagi terlaksananya kegiatan pendidikan. Tanpa adanya kurikulum mustahil pendidikan dapat berjalan baik, efektif dan efisien sesuai yang diharapkan (Fadlilah, 2014: 13). Berdasarkan prinsipnya, pengembangan kurikulum harus relevan dengan tuntutan dunia pekerjaan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masyarakat dalam dunia kerja, artinya bahwa apa yang diajarkan harus mampu memenuhi dunia kerja,

serta membantu pengembangan peserta didik dalam konsep life skill yang menyiapkan peserta didik agar memiliki kecakapan hidup yang berguna di kemudian hari (Salsabilla, 2013)

2.3.1 Komponen-komponen Kurikulum

Sukmadinata (2012: 103) menjelaskan bahwa komponen-komponen yang ada dalam kurikulum adalah sebagai berikut:

1) Tujuan

Tujuan memegang peranan penting dalam sebuah kurikulum atau pembelajaran. Tujuan berfungsi mengarahkan semua kegiatan pengajaran dan mewarnai komponen-komponen kurikulum lainnya. Tujuan kurikulum dirumuskan berdasarkan dua hal. Pertama, perkembangan tuntutan, kebutuhan serta kondisi masyarakat. Kedua, didasari oleh pemikiran-pemikiran terarah pada pencapaian nilai-nilai filosofis, terutama falsafah negara. tujuan, secara mikro dapat di lihat dari tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan instruksional. Menurut Bahri (2011) Secara makro, tujuan kurikulum adalah untuk merekonstruksi dan menginovasi kurikulum sebelumnya yang masih memiliki kelemahan dan kekurangan setelah dievaluasi. Selanjutnya pengembangan kurikulum bertujuan untuk mengadaptasikan pendidikan dengan perubahan sosial serta mengeksplorasi pengetahuan yang belum tersentuh sebelumnya.

2) Isi atau materi pelajaran

Isi atau materi pelajaran yaitu segala sesuatu yang diberikan kepada anak didik dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan (Kusuma, 2013). Dalam buku Sukmadinata (2012: 105) materi pelajaran tersusun atas topik-topik dan sub-subtopik tertentu yang mengandung ide-ide pokok yang relevan dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3) Strategi Pembelajaran.

Penyusunan materi pelajaran berhubungan erat dengan strategi atau metode mengajar. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran (Sanjaya, 2006). Strategi pembelajaran berkaitan dengan cara penyampaian atau cara yang ditempuh dalam melaksanakan pengajaran, mengadakan penilaian, pelaksana bimbingan dan mengatur kegiatan.

4) Media pembelajaran

Menurut Kustiono (2010) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Kata itu berasal dari bahasa Latin *medius*, yang artinya tengah. Dalam bahasa Indonesia, kata *medium* artinya *antara*. Pengertian media adalah pengantar informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dengan penerima pesan. Sukmadinata (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala macam bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar. Sedangkan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video

dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran disebut multimedia pembelajaran (Kuswanto & Walusfa, 2017).

5) Evaluasi

Evaluasi ditujukan untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Setiap proses pembelajaran memberikan hasil atau umpan balik. Umpan balik tersebut yang digunakan untuk menentukan dan merumuskan kurikulum selanjutnya.

2.3.2 Kurikulum SMK

Kurikulum SMK/MAK dirancang dengan pandangan bahwa SMA/MA dan SMK/MAK pada dasarnya adalah pendidikan menengah, pembedanya hanya pada pengakomodasian minat peserta didik saat memasuki pendidikan menengah. Oleh karena itu, struktur umum SMK/MAK sama dengan struktur umum SMA/MA, yakni ada tiga kelompok Mata pelajaran: Kelompok A, B, dan C.

Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Pendidikan Pasal 80 menyatakan bahwa: Pada SMK/MAK, Mata Pelajaran Kelompok Peminatan terdiri atas: (a) Kelompok Mata Pelajaran Dasar Bidang Keahlian [C1]; (b). Kelompok Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian [C2]; (c). Kelompok Mata Pelajaran Paket Keahlian [C3]. Mata pelajaran serta KD pada kelompok C2 dan C3 ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan dunia usaha dan industri. Keputusan

Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah no 330 tahun 2017 menyatakan bahwa pelaksanaan penyesuaian kompetensi dasar dan materi pokok sebagaimana dikaksud dilaksanakan sesuai dengan ketentuan penyusunan kurikulum dan ketentuan penyusunan muatan lokal bersama dengan dunia usaha/dunia industri atau sesuai dengan Standar Kompetensi Nasional Indonesia (SKKNI).

2.3.3 Mata Pelajaran Produktif

Kelompok Mata Pelajaran produktif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali siswa agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Jika standar kompetensi yang belum tercantumkan dalam SKKNI, maka akan digunakan standar kompetensi yang disepakati oleh forum yang dianggap mewakili dunia usaha atau asosiasi profesi.

Program produktif bersifat melayani permintaan pasar kerja, oleh karena itu program kompetensi produktif lebih banyak ditentukan oleh dunia usaha atau industri atau asosiasi profesi. Tujuan kurikulum di SMK mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Dasar kompetensi kejuruan tersebut menjadi dasar atau standar sikap kerja seluruh siswa pada saat melaksanakan pekerjaan di industri (Haylusi, 2015).

Dalam babak awal revitalisasi SMK, Kemendikbud merintis 125 SMK yang memiliki bidang keahlian yang sesuai prioritas pembangunan nasional, yaitu

Kemaritiman, Pariwisata, Pertanian, dan Industri Kreatif yang tersebar di seluruh Indonesia sebagai pilot. Empat sektor unggulan nasional tersebut diproyeksikan akan memperkuat daya saing bangsa dan sektor ini diprediksi akan menyerap sejumlah besar tenaga kerja. Selain itu, Kemdikbud juga merintis 94 SMK bidang keahlian lainnya, seperti Teknologi dan Rekayasa; Bisnis dan Manajemen; Teknik Informatika dan Komunikasi; Kesehatan dan Pekerjaan Sosial; dan Energi dan Pertambangan, sebagai rujukan dan pendukung prioritas pembangunan nasional (psmk.kemdikbud.go.id).

Lanskap industri media di Indonesia sangatlah dinamis. Media terus menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, oleh karena itu perkembangan industri media selalu penting bagi masyarakat. Dibawah ini merupakan mata pelajaran produktif kompetensi keahlian multimedia :

Tabel 2.1: Daftar Mata Pelajaran Produktif Multimedia SMK N 11 Semarang

Muatan Peminatan Kejuruan	Alokasi Waktu (3 tahun)
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	108
3. Pemrograman Dasar	144
4. Dasar Desain Grafis	144
C3. Kompetensi Keahlian	
1. Desain Grafis Percetakan	432
2. Desain Media Interaktif	442
3. Teknik Animasi 2D & 3D	432
4. Teknik Pengolahan Audio dan Video	408
5. Produk Kreatif dan Kewirausahaan	350
Total	2856

2.3.4 Materi pembelajaran

Materi Pembelajaran merupakan isi dari kurikulum. Menurut kabir (1988) isi kurikulum berupa informasi, data, pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai yang hendak diwariskan. Materi pembelajaran adalah salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar. Materi pembelajaran merupakan

salah satu sumber belajar yang berisi pesan dalam bentuk konsep, prinsip, definisi, gugus isi atau konteks, data maupun fakta, proses, nilai, kemampuan dan keterampilan. Materi yang dikembangkan guru hendaknya mengacu pada kurikulum atau terdapat dalam silabus yang penyampaiannya disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan siswa.

Dalam proses pengembangan materi pembelajaran ada beberapa prinsip dalam menyusun dan memilih materi pembelajaran, yang harus diperhatikan (Syah, 2007), yaitu:

1) Prinsip relevansi (keterkaitan).

Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada hubungannya dengan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebagai contoh, jika kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai siswa berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta atau bahan hafalan.

2) Prinsip konsistensi (keajegan)

Apabila kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam.

3) Prinsip kecukupan.

Prinsip ini berarti materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit, akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak maka akan membuang-

buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya. Untuk mencapai pengembangan materi yang lebih maksimal hal ini menyebabkan perlunya pengembangan materi sesuai dengan tujuan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar lebih akan dikembangkan melalui pengembangan materi tujuan pembelajaran umum dan pengembangan materi tujuan pembelajaran khusus. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mulyasa (2005) bahwa :

- a) Kompetensi yang dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran harus jelas, makin kongkrit kompetensi makin mudah diamati, dan makin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
- b) Perencanaan pembelajaran harus sederhana dan fleksibel, serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, dan pembentukan kompetensi siswa.
- c) Kegiatan-kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam perencanaan pembelajaran harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan.
- d) Perencanaan pembelajaran yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh serta jelas pencapaiannya.

Berdasarkan penelitian Pratiwi (2013) secara tidak langsung menyatakan bahwa SMK akan menghasilkan *output* yang baik bagi dunia industri jika standar isi, standar proses, dan standar kompetensi lulusan SMK tercapai secara efektif.

Pencapaian standar isi, standar proses, dan standar kompetensi lulusan SMK ini bisa dicapai bilamana penyusunan kurikulum dan manajemen sekolah bertolak ukur pada kebutuhan *customer* dalam hal ini adalah dunia industri.

Penelitian ini fokus pada mata pelajaran produktif kompetensi keahlian multimedia. Sebagaimana telah dijelaskan di atas, penelitian ini terfokus pada konten mata pelajaran desain multimedia interaktif. Mata pelajaran produktif ini harus mengacu kepada standar kompetensi kerja nasional Indonesia. Terdapat 8 kriteria unjuk kerja bagi unit kompetensi desain media interaktif, adalah sebagai berikut :

- 1) Merencanakan desain dan mengembangkan *interface*. Dalam membuat suatu produk, tahap perencanaan adalah tahap awal yang sangat penting dilakukan. Berdasarkan penelitian Tristiyono (2009) yang menyatakan bahwa *digital design & prototyping* berguna untuk mengurangi kesalahan yang mungkin terjadi pada tahap desain dan engineering, sehubungan dengan pemilihan teknologi dan sistem pendukung. *Digital design & prototyping* adalah suatu metode rancang bangun yang sangat efektif untuk mempercepat dan meningkatkan kualitas proses rancang bangun serta penghematan biaya. Proses rancang bangun dilakukan terintegrasi mulai tahap konsep, analisa, optimasi, presentasi, *prototyping & tooling*. Maka untuk memproduksi suatu media perencanaan navigasi harus tepat, karena kesalahan pemilihan dapat membuat pengguna merasa bingung terutama pengguna pemula. Kebingungan dan disorientasi sering dilaporkan

oleh pengguna situs Web yang mengalami kesulitan ketika melakukan navigasi pada jaring berputar berskala besar (Shneiderman dan Plaisant, 2005).

- 2) Membuat *Interface*, setelah membuat perencanaan selanjutnya adalah tahap pembuatan interface dimana tujuan dari pembuatan media interaktif adalah agar user dapat berinteraksi secara langsung menggunakan media. Tentang unit kompetensi ini Nurlifa (2014) menyatakan bahwa user interface yang rumit justru membuat pengguna menjadi bingung untuk menggunakan. Sifat interface seharusnya mudah dipelajari, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan. User interface yang mudah digunakan akan membuat pengguna menjadi terampil menggunakannya. Pemilihan ragam dialog juga diperlukan untuk dapat membuat user interface yang mudah digunakan oleh pengguna. Penggunaan ragam dialog yang sesuai dengan kebutuhan akan memudahkan saat mengoperasikannya. Tampilan aplikasi atau web harus dirancang untuk lebih mudah digunakan dan juga mudah diingat bahkan dalam jangka panjang (Mahanani dkk, 2017)

- 3) Mengevaluasi *interface*, setelah membuat prototipe interface selanjutnya adalah mengujicobakan prototipe interface tersebut. Sehingga dapat diperoleh kekurangan dan kelebihan yang selanjutnya dapat dijadikan pengambilan keputusan perubahan media agar menjadi

lebih tepat dan efisien. Hal ini sejalan dengan penelitian Chandra (2013) bahwa evaluasi user interface yang mengukur manfaat aplikasi berdasarkan parameter - parameter kepuasan pengguna (*user satisfaction*) terhadap aplikasi. Kecenderungan sikap penolakan atau penerimaan terhadap aplikasi melalui kegiatan survey diharapkan dapat memberikan masukan untuk penyempurnaan aplikasi ini di kemudian hari

- 4) Merencanakan dan mengembangkan Navigasi, Evi (2009) menyatakan bahwa struktur navigasi merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen page. Struktur navigasi juga memberikan kemudahan dalam menganalisa keinteraktifan seluruh page dalam web dan bagaimana pengaruh keinteraktifannya terhadap pengguna.
- 5) Mengkonstruksi Navigasi, struktur navigasi merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda, maka dari itu alur navigasi hendaknya dibangun dengan teliti dan mempertimbangkan seluruh aspek dalam media. Sejalan dengan pernyataan Erwanto (2014) kebutuhan akan adanya navigasi dalam sebuah produk multimedia sangatlah penting sebagai penunjuk arah dari posisi sekarang sampai ke tujuan
- 6) Mengevaluasi Navigasi, setelah diadakan uji coba navigasi akan diperoleh beberapa data tentang kekurangan dan kelebihan navigasi

tersebut. Data ini menjadi acuan untuk pengambilan keputusan perubahan media.

- 7) Memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web.
- 8) Mengedit informasi web sesuai kebutuhan. Evi (2009) menyatakan bahwa saat ini web telah menjadi media yang sangat penting bagi periklanan, maka kemampuan untuk membaharui web sesuai dengan kebutuhan adalah dibutuhkan di dunia industri. Web menghubungkan orang, masyarakat, dan sumber daya, dan dapat memberikan beberapa jalur untuk belajar untuk memenuhi kebutuhan berbagai kelompok (Juliantri, 2017).

2.4 Dunia Industri

UU Perindustrian No 3 tahun 2014 tentang perindustrian, menyatakan bahwa industri adalah seluruh bentuk kegiatan ekonomi yang mengolah bahan baku dan/atau memanfaatkan sumber daya industri sehingga menghasilkan barang yang mempunyai nilai tambah atau manfaat lebih tinggi, termasuk jasa industri. Industri merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kesejahteraan penduduk.

Visi pembangunan Industri Nasional sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Presiden Nomor 28 Tahun 2008 tentang Kebijakan Industri Nasional adalah Indonesia menjadi Negara Industri Tangguh pada tahun 2025, dengan visi antara pada tahun 2020 sebagai Negara Industri Maju Baru.

Untuk mewujudkan visi tersebut diperlukan upaya-upaya terstruktur dan terukur, yang harus dijabarkan ke dalam peta strategi yang mengakomodasi keinginan pemangku kepentingan berupa strategic outcomes yang terdiri dari: 1) Meningkatnya nilai tambah industri, 2) Meningkatnya penguasaan pasar dalam dan luar negeri, 3) Kokohnya faktor-faktor penunjang pengembangan industri, 4) Meningkatnya kemampuan inovasi dan penguasaan teknologi industri yang hemat energi dan ramah lingkungan, 5) Menguat dan lengkapnya struktur industri, 6) Meningkatnya persebaran pembangunan industri, serta 7) Meningkatnya peran industri kecil dan menengah terhadap PDB.

Saat ini telah tersusun 35 Roadmap Pengembangan Klaster Industri Prioritas, yakni (kemenperin.go.id):

1. Industri Agro, terdiri atas: (1) Industri pengolahan kelapa sawit; (2) Industri karet dan barang karet; (3) Industri kakao; (4) Industri pengolahan kelapa; (5) Industri pengolahan kopi; (6) Industri gula; (7) Industri hasil Tembakau; (8) Industri pengolahan buah; (9) Industri furniture; (10) Industri pengolahan ikan; (11) Industri kertas; (12) Industri pengolahan susu.
2. Industri Alat Angkut, meliputi: (13) Industri kendaraan bermotor; (14) Industri perkapalan; (15) Industri kedirgantaraan; (16) Industri perkeretaapian.
3. Industri Elektronika dan Telematika: (17) Industri elektronika; (18) industri telekomunikasi; (19) Industri komputer dan peralatannya
4. Basis Industri Manufaktur, mencakup:

5. Industri Material Dasar: (20) Industri besi dan baja; (21) Industri Semen; (22) Industri petrokimia; (23) Industri Keramik
6. Industri Permesinan: (24) Industri peralatan listrik dan mesin listrik; (25) Industri mesin dan peralatan umum.
7. Industri Manufaktur Padat Tenaga Kerja: (26) Industri tekstil dan produk tekstil; (27) Industri alas kaki;
8. Industri Penunjang Industri Kreatif dan Kreatif Tertentu: (28) Industri perangkat lunak dan konten multimedia; (29) Industri fashion; (30) Industri kerajinan dan barang seni.
9. Industri Kecil dan Menengah Tertentu: (31) Industri batu mulia dan perhiasan; (32) Industri garam rakyat; (33) Industri gerabah dan keramik hias; (34) Industri minyak atsiri; (35) Industri makanan ringan.

Dalam mendukung suatu industri dipengaruhi oleh faktor-faktor produksi antara lain (Partadiredja, 1985) :

- 1) Faktor Produksi Modal, yang terdiri atas:
 - a. Modal buatan manusia yang terdiri dari bangunan-bangunan, mesin-mesin, jalan raya, kereta api, bahan mentah, persediaan barang jadi dan setengah jadi.
 - b. Lahan terdiri dari tanah, air, udara, mineral di dalamnya, termasuk sinar matahari.
- 2) Faktor produksi tenaga kerja terdiri dari:
 - a. Tenaga kerja atau buruh berupa jumlah pekerja termasuk tingkat pendidikan dan tingkat keahliannya
 - b. Kewirausahaan sebagai kecakapan seseorang untuk mengorganisasi faktor-faktor produksi lain beserta resiko yang dipikulnya berupa keuntungan dan kerugian.

2.4.1 Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)

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 siswa SMK. Berdasarkan Kep Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah No. 330/D.D5/KEP/DR tahun 2017 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/ dunia industri atau sesuai dengan Standar Kompetensi Nasional Indonesia (SKKNI)”

SKKNI adalah rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan atau keahlian serta sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan yaitu KEP. 240/MEN/X/2004 keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia. Beberapa model penyusunan standar kompetensi:

- 1) *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.
- 2) *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.

Adapun kegunaan SKKNI (kemenperin.go.id) adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai acuan pendidikan/pelatihan berbasis kompetensi.
- 2) Sebagai acuan pelaksanaan uji kompetensi (sertifikasi kompetensi).
- 3) Sebagai acuan untuk menstrukturkan perusahaan
- 4) Sebagai acuan penyusunan SOP perusahaan

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 siap kerja, maka SMK harus memperhatikan dan membangun relasi dengan dunia industri sebagai lingkup dunia kerja tersebut.

2.5 Penelitian yang relevan

1) Penelitian oleh Nico Haylusi, Jurnal penelitian dengan judul “Relevansi Antara Kompetensi Mata Pelajaran Produktif dengan Pekerjaan dalam Pelaksanaan Praktik Kerja Industri Siswa Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Sekolah Menengah Kejuruan Migas Cepu Tahun Ajaran 2014/2015” yang ditulis oleh Nico Haylusi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Tingkat relevansi antara kompetensi mata pelajaran produktif yang diberikan SMK Migas Cepu dengan pekerjaan yang dilakukan siswa dalam pelaksanaan praktik kerja industri. (2) Pekerjaan yang didapatkan siswa selama melakukan kegiatan praktik kerja industri. (3) Intensitas pekerjaan yang dilakukan siswa dalam pelaksanaan praktik kerja industri. Penelitian dilaksanakan di SMK Migas Cepu dengan subjek penelitian siswa kelas XII TKR tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 67 siswa. Pengumpulan data tentang kompetensi mata pelajaran produktif dengan cara dokumentasi dan data tentang pekerjaan yang didapatkan siswa menggunakan

angket. Validitas butir soal diperoleh dengan perhitungan rumus *Product moment*. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa: (1) tingkat relevansi kompetensi mata pelajaran produktif dalam pelaksanaan prakerin sebesar 91% (sangat relevan) dengan rincian relevansi Dasar Kompetensi Kejuruan dengan pekerjaan sebesar 96% (sangat relevan), dan relevansi Kompetensi Kejuruan sebesar 87% (sangat relevan). (2) pekerjaan yang dilakukan siswa dalam pelaksanaan praktik kerja industri merupakan implementasi dari kompetensi mata pelajaran produktif dengan rerata implementasi Dasar Kompetensi Kejuruan sebesar 3,3 (sangat tinggi) dan rerata implementasi Kompetensi Kejuruan sebesar 2,8 (rendah). (3) Terdapat 6 pekerjaan yang intensitasnya sangat rendah dilakukan siswa yang prakerin di bengkel Non ATPM, dan 4 pekerjaan intensitasnya sangat rendah dilakukan siswa yang prakerin di bengkel ATPM maupun Non ATPM.

2) Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad V. Ramdani. Penelitian dengan judul “ Studi Relevansi Mata Pelajaran Produktif Paket Keahlian Teknik Gambar Mesin dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Di SMK”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan deskripsi relevansi materi Mata Pelajaran Produktif Paket Keahlian Teknik Gambar Mesin dengan SKKNI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitik dengan teknik pengumpulan data berupa teknik dokumentasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi mata pelajaran Teknik Gambar Mesin

di SMK Negeri 2 Bandung dengan SKKNI secara keseluruhan memiliki tingkat kesesuaian dengan persentase 80,09% dengan kategori relevan. Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan sekolah, dapat mensosialisasikan kerelevanan materinya, kepada guru pengampu di Sekolah khususnya Guru Pengampu Mata Pelajaran Produktif Paket Keahlian Teknik Gambar Mesin. Tujuan yang ingin dicapai sekolah dapat terwujud. Guru pengampu paket keahlian dapat membantu terlaksananya pembelajaran yang optimal dengan memberikan ilustrasi pengaplikasian materi dalam mata pelajaran ke dunia industri berdasarkan pemetaan sekuen untuk merangsang minat siswa dalam mengikuti pengajaran.

3) Penelitian oleh Dwi Jatmoko. Penelitian yang berjudul “ Relevansi Kurikulum SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Terhadap Kebutuhan Dunia Industri di Kabupaten Sleman” oleh Dwi Jatmoko. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi yang dikembangkan di SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan dan relevansinya dengan kebutuhan industri servis mobil. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik analisis deskriptif. Hasil penelitian (1) relevansi kurikulum SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan dengan kebutuhan industri servis mobil di Kabupaten Sleman untuk bidang engine sebesar 100%, chasis 100%, dan kelistrikan 91,67%; (2) kompetensi yang dibutuhkan industri servis mobil yang tidak disediakan dalam kurikulum untuk bidang engine sebesar 15%, chasis 4%, dan kelistrikan 0%; (3) kompetensi yang tidak dibutuhkan industri servis mobil namun dilaksanakan dalam kurikulum untuk bidang engine dan chasis 0%, dan kelistrikan 0,08%; (4) kompetensi yang dibutuhkan industri servis mobil dan ada dalam kurikulum tapi tidak dilaksanakan

di SMK untuk bidang engine sebesar 22,88%, chasis 14,60%, dan kelistrikan 12,02%. Kesimpulan secara umum adalah bahwa kurikulum dalam kategori relevan, namun ada beberapa kompetensi yang tidak terlaksana.

2.6 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) 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 pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif sering disebut penelitian noneksperimen, karena pada penelitian ini peneliti tidak melakukan kontrol dan memanipulasi variabel penelitian (Sukardi, 2016:157). Penelitian deskriptif dilakukan dengan tujuan, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik subjek atau objek yang diteliti secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menggali fakta tentang relevansi konten mata pelajaran produktif di SMK 11 Semarang dengan standar kompetensi kerja nasional Indonesia (SKKNI) jasa multimedia.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret hingga Mei 2018. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 11 Semarang yang beralamat di Jalan Cemara Raya, Gedawang, Banyumanik, Kota Semarang. Penelitian di 4 perusahaan, yaitu 1) PT Taman Media Indonesia beralamat di Jalan Bina Remadja. no. 6, Srandol Wetan, Banyumanik, Kota Semarang. 2) PT Herco Digital Indonesia yang beralamat di Mataram Plaza B-1 Jalan Mt. Haryono No.427-429, Jagalan, Semarang Tengah, Kota Semarang. 3) PT Indotech Solutions yang beralamat di 1. Kalilarangan No.4, Jayengan, Serengan, Kota Surakarta. 4) CV Ixosoft Online Solutions di Jl. Dr. Supomo no. 78 Solo.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2010:173). Sejalan dengan itu Sugiyono (2015: 117) menyatakan, bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kompetensi keahlian Multimedia di SMK N 11 Semarang yang terdiri dari 12 kelas. Populasi untuk dunia industri adalah perusahaan yang bergerak di bidang Multimedia di kota Semarang.

3.3.2 Sampel

Penelitian ini merupakan penelitian sampel. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Teknik sampling yang dipakai untuk pengumpulan data dari SMK N 11 Semarang adalah sampel random atau sampel acak. Sample random dilakukan secara acak tanpa memandang strata yang ada dalam populasi karena anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2015). Dengan demikian maka peneliti memberi hak yang sama kepada setiap subjek penelitian untuk dipilih menjadi sampel. Adapun teknik sampling yang dipakai untuk pengumpulan data pada dunia industri yaitu *purpose sampling* dengan cara menelusuri alumni SMK N 11 Semarang yang bekerja pada industri multimedia interaktif dan pengembang web di kota Semarang.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu dalam mengumpulkan data penelitian. Menurut Sugiyono (2015: 148) pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan alat untuk mengukur relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif Multimedia dengan SKKNI. Variabel dalam penelitian ini adalah konten multimedia dalam SKKNI. Angket ini ditujukan kepada siswa kompetensi keahlian Multimedia di SMK N 11 Semarang. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan skala *likert*. Skala ini mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Adapun kisi-kisi instrumen penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1: Kisi-kisi instrumen penelitian yang diperlukan untuk mengukur relevansi konten mata pelajaran produktif desain media interaktif dengan SKKNI

Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
Mata Pelajaran Produktif Multimedia	Merencanakan desain dan mengembangkan <i>interface</i>	1,2,3,4,5, 6	6
	Membuat <i>interface</i>	7,8,9,10	4
	Mengevaluasi <i>interface</i>	11,12	2
	Merencanakan dan mengembangkan navigasi	13,14,15, 16,17	5
	Mengkonstruksi navigasi	18,19,20	3
	Mengevaluasi navigasi	21,22	2
	Memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web	23,24,25	3
	Mengedit informasi web sesuai kebutuhan	26,27,28, 29,30,31, 32	7
	Jumlah		

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan 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. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket/kuisisioner dan dokumentasi.

3.5.1 Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 199). Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan alat untuk mengukur relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif Multimedia dengan SKKNI. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan skala *likert*. Angket ini mengajukan pernyataan-pernyataan dengan 4 (empat) alternatif jawaban, yaitu: Sangat Cukup (SC), Cukup (C), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK). Subjek diarahkan untuk memilih jawaban dari keempat pilihan yang sesuai dengan kondisi yang ada pada dirinya. Penilaian jawaban subjek bergerak dari skor 1 sampai dengan 4 dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 3.2: Skala Angket Untuk Siswa

Rentang Skor	Keterangan
Skor 4	Sangat Cukup (SC)
Skor 3	Cukup (C)
Skor 2	Kurang (K)
Skor 1	Sangat Kurang (SK)

Tabel 3.3 : Skala Angket Untuk Perusahaan

Rentang Skor	Keterangan
Skor 4	Sangat Setuju (SS)
Skor 3	Setuju (S)
Skor 2	Kurang Setuju (KS)
Skor 1	Sangat Kurang Setuju (SKS)

3.5.2 Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2010). Hasil penelitian akan lebih dapat dipercaya bila didukung dengan dokumen-dokumen yang mempunyai unsur berkaitan dengan penelitian. Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh informasi sekaligus memperkuat hasil penelitian tentang relevansi konten mata pelajaran produktif Multimedia dengan SKKNI. Metode dokumentasi ini digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya dari kegiatan pembelajaran.

3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk memperoleh data hasil penelitian yang menggambarkan keadaan sebenarnya.

3.6.1 Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan (mengukur) data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015: 173). Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Setelah data terkumpul selanjutnya ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor item instrumen dalam suatu faktor, dan mengkorelasikan skor faktor dengan skor total.

Untuk melakukan uji validitas, peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 16.0, di mana teknik pengujian yang digunakan ialah menggunakan r hitung yang didapat dari *Analyze - Correlate – Bivariate*. Uji validitas dengan menggunakan teknik tersebut dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor total atau r hitung dengan r tabel yang terdapat dalam r product moment (Sugiyono, 2014:255), sehingga kriteria pengujian adalah jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka instrumen atau item-item pernyataan dinyatakan signifikan (valid) dan sebaliknya. r tabel untuk penghitungan uji validitas ini yakni 0,334 dengan taraf signifikan 5% (Gunawan, 2016) dari jumlah sampel 35 siswa. Sehingga item dinyatakan valid apabila lebih besar dari r tabel (r hitung $>$ r tabel).

Tabel 3.4: Hasil Uji Validitas

Var	Pearson Correlation	Sig	N
Var01	0,674	0,000	35
Var02	0,555	0,000	35
Var03	0,747	0,000	35
Var04	0,568	0,000	35
Var05	0,610	0,000	35
Var06	0,626	0,000	35
Var07	0,760	0,000	35
Var08	0,794	0,000	35
Var09	0,851	0,000	35
Var10	0,739	0,000	35
Var11	0,864	0,000	35
Var12	0,773	0,000	35
Var13	0,790	0,000	35
Var14	0,828	0,000	35
Var15	0,841	0,000	35
Var16	0,783	0,000	35
Var17	0,755	0,000	35
Var18	0,826	0,000	35
Var19	0,894	0,000	35
Var20	0,774	0,000	35
Var21	0,849	0,000	35
Var22	0,868	0,000	35
Var23	0,867	0,000	35
Var24	0,871	0,000	35
Var25	0,871	0,000	35
Var26	0,825	0,000	35
Var27	0,914	0,000	35
Var28	0,870	0,000	35
Var29	0,695	0,000	35
Var30	0,620	0,000	35
Var31	0,836	0,000	35
Var32	0,884	0,000	35

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS versi 16.0 (April, 2018)

Dari tabel hasil uji validitas diatas dapat dilihat bahwa keseluruhan item yaitu pernyataan nomor 1 hingga 32 memiliki nilai r hitung > r tabel. Maka keseluruhan pernyataan dalam angket dinyatakan valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Data hasil penelitian harus reliabel. Instrumen penelitian yang baik adalah instrumen yang mampu mengungkapkan data yang bisa dipercaya. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan dalam beberapa kali dalam waktu yang berlainan. Reliabilitas instrumen dalam penelitian ini diestimasi dengan melihat koefisien alpha. Estimasi reliabilitas dilakukan dengan analisis reliabilitas menggunakan program SPSS versi 16.0. Untuk mengetahui besarnya koefisien alpha, akan dilihat nilai *Alpha-Cronbach* untuk reliabilitas keseluruhan item dalam satu variabel.

Kriteria yang digunakan untuk mengestimasi reliabilitas instrumen adalah dengan melihat indeks Alpha-Cronbach lebih besar dari r tabel (taraf signifikan 5%), atau dituliskan sebagai berikut :

jika nilai *Alpha Cronbach* > r tabel maka instrumen atau item-item pernyataan dinyatakan reliabel dan sebaliknya.

Tabel 3.5: Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of items
0,958	35

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS versi 16.0 (April, 2018)

3.7 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. Penyajian data berbentuk tabel,

diagram, perhitungan rata-rata, dan persentase (Sugiyono, 2014:208). Dalam penelitian ini, untuk menganalisis tiap butir pernyataan tiap komponen peneliti menggunakan persentase. Pengukuran relevansi konten mata pelajaran produktif dengan SKKNI dibuat batas kelas yang digunakan untuk memperoleh rata-rata.

Variabel evaluasi data kuesioner menggunakan empat skala penilaian (1=sangat kurang, 2=kurang, 3=cukup, 4=sangat cukup). Penggunaan numerical rating scale dengan ukuran interval empat memiliki tujuan untuk mengurangi kecenderungan responden menjawab netral atau cukup. Untuk mengetahui batasan nilai untuk setiap kelas, maka digunakan rumus di bawah ini:

$$RS = (m-n)/b$$

Ket: RS = Batasan nilai setiap kelas
 m = nilai tertinggi yang mungkin
 n = nilai terendah yang mungkin
 b = jumlah kelas

Kemudian skor 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.

Tabel 3.6 : Kriteria Tingkat Relevansi dalam Bentuk Persentase

No.	Persentase	Kategori
1.	75.01 % - 100 %	Sangat Relevan
2.	50.01 % - 75 %	Relevan
4.	25.01 %- 50 %	Kurang Relevan
5.	0-25 %	Sangat Kurang Relevan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif multimedia SMK 11 Semarang dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Tingkat relevansi diukur melalui seberapa besar kesesuaian konten mata pelajaran dengan SKKNI dalam proses pembelajaran produktif multimedia serta disesuaikan dengan kebutuhan dunia industri. Pada penelitian ini, digunakan sebanyak 2 konten multimedia dengan 9 unit kompetensi dan 32 indikator SKKNI sebagai standar pengukuran tingkat relevansi. Data yang digunakan merupakan data primer hasil angket yang disebarakan kepada peserta didik kelas XII Kompetensi Keahlian Multimedia yang dipilih secara acak, berjumlah 35 siswa. Selanjutnya adalah hasil angket dari dunia industri yang bergerak dibidang Multimedia, khususnya multimedia interaktif dan web developer kota Semarang berjumlah 4 perusahaan.

4.1.1 Merencanakan desain dan mengembangkan interface

Unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* terdiri dari 6 indikator pernyataan. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

$$\text{Jadi RS} = (24-6)/4 = 4,5$$

Tabel 4.1: Merencanakan desain dan mengembangkan *interface*

No	Rentang Skor	Sekolah			Dunia Industri		
		Kategori	Jml	Presentase	Kategori	Jml	Presentase
1	19,5 - 24	Sangat Cukup	14	40%	Sangat Dibutuhkan	2	50%
2	15 – 19,4	Cukup	20	57%	Dibutuhkan	2	50%
3	10,5 – 14,9	Kurang	1	3%	Kurang Dibutuhkan	0	0%
4	6 – 10,4	Sangat Kurang	0	0%	Sangat Kurang Dibutuhkan	0	0%
Total			35	100%		4	100%

Sumber : Hasil pengolahan data dengan Ms. Excel (April, 2018)

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* yang termasuk kategori sangat cukup 14 siswa (40%) dan kategori cukup ada 20 siswa (57%). Sedangkan siswa yang termasuk kategori kurang yaitu 1 siswa (3%) dan tidak ada siswa yang memiliki jawaban sangat kurang (0%). Jawaban angket yang disebarkan kepada dunia industri sejumlah 2 perusahaan (50%) menyatakan bahwa pada unit kompetensi merencanakan desain

dan mengembangkan *interface* adalah dibutuhkan dan 2 perusahaan lainnya (50%) menyatakan sangat dibutuhkan.

4.1.2 Membuat *Interface*

Unit kompetensi membuat *interface* terdiri dari 4 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

$$\text{Jadi RS} = (16-4)/4 = 3$$

Tabel 4.2 : Membuat *Interface*

No	Rentang Skor	Sekolah		Dunia Industri			
		Kategori	Jumlah	Presentase	Kategori	Jumlah	Presentase
1	13 – 16	Sangat Cukup	19	54%	Sangat Dibutuhkan	3	75%
2	10 – 12	Cukup	12	34%	Dibutuhkan	1	25%
3	7 – 9	Kurang	4	12%	Kurang Dibutuhkan	0	0%
4	4 – 6	Sangat Kurang	0	0%	Sangat Kurang Dibutuhkan	0	0%
Total			35	100%		4	100%

Sumber : Hasil pengolahan data dengan Ms. Excel (April, 2018)

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa konten dalam mata pelajaran produktif pada unit kompetensi membuat *interface* yang termasuk kategori sangat cukup 19 siswa (54%) dan kategori cukup ada 12 siswa (34%). Sedangkan siswa yang termasuk kategori kurang yaitu 4 siswa (12%) dan tidak ada siswa yang memilih jawaban sangat kurang (0%). Jawaban angket yang disebarakan kepada dunia industri sejumlah 2 perusahaan , dimana 3 perusahaan (75%) menyatakan bahwa pada unit kompetensi membuat *interface* adalah sangat dibutuhkan. Sedangkan 1 perusahaan (25%) menyatakan unit kompetensi membuat *interface* dibutuhkan.

4.1.3 Mengevaluasi *Interface*

Unit kompetensi mengevaluasi *interface* terdiri dari 2 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

$$\text{Jadi } RS = (8-2)/4 = 1,5$$

Tabel 4.3 : Mengevaluasi Interface

No	Rentang Skor	Kategori	Sekolah		Dunia Industri		
			Jumlah	Presentase	Kategori	Jumlah	Presentase
1	6,5 – 8	Sangat Cukup	8	23%	Sangat Dibutuhkan	3	75%
2	5 – 6,4	Cukup	24	68%	Dibutuhkan	1	25%
3	3,5 – 4,9	Kurang	3	9%	Kurang Dibutuhkan	0	0%
4	2 – 3,4	Sangat Kurang	0	0%	Sangat Kurang Dibutuhkan	0	0%
Total			35	100%		4	100%

Sumber : Hasil pengolahan data dengan Ms. Excel (April, 2018)

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa konten dalam mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengevaluasi *interface* yang termasuk kategori sangat cukup 8 siswa (23%) dan kategori cukup ada 24 siswa (68%). Sedangkan siswa yang termasuk kategori kurang yaitu 3 siswa (9%) dan tidak ada siswa yang memilih jawaban sangat kurang (0%). Jawaban angket yang disebarkan kepada dunia industri sejumlah 2 perusahaan, dimana 3 perusahaan (75%) menyatakan bahwa pada unit kompetensi mengevaluasi *interface* adalah sangat dibutuhkan. Sedangkan 1 perusahaan (25%) menyatakan unit kompetensi mengevaluasi *interface* dibutuhkan.

4.1.4 Merencanakan dan mengembangkan Navigasi

Unit kompetensi merencanakan dan mengembangkan navigasi terdiri dari 5 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

$$\text{Jadi RS} = (20-5)/4 = 3,75$$

Tabel 4.4 : Merencanakan dan mengembangkan Navigasi

No	Rentang Skor	Sekolah			Dunia Industri		
		Kategori	Jumlah	Presentase	Kategori	Jumlah	Presentase
1	16,2- 20	Sangat Cukup	10	29%	Sangat Dibutuhkan	2	50%
2	12,5 – 16,1	Cukup	20	57%	Dibutuhkan	2	50%
3	8,8 – 12,4	Kurang	4	11%	Kurang Dibutuhkan	0	0%
4	5 – 8,7	Sangat Kurang	1	3%	Sangat Kurang Dibutuhkan	0	0%
Total			35	100%		4	100%

Sumber : Hasil pengolahan data dengan Ms. Excel (April, 2018)

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa konten dalam mata pelajaran produktif pada unit kompetensi merencanakan dan mengembangkan navigasi yang termasuk kategori sangat cukup 10 siswa (29%) dan kategori cukup ada 20 siswa (57%). Sedangkan siswa yang termasuk kategori kurang yaitu 4 siswa (11%) dan siswa dengan jawaban sangat kurang berjumlah 1 siswa (3%). Jawaban angket yang disebarakan kepada dunia industri sejumlah 2 perusahaan, dimana 2 perusahaan (50%) menyatakan bahwa pada unit kompetensi merencanakan dan mengembangkan navigasi adalah sangat dibutuhkan. Sedangkan 2 perusahaan (50%) menyatakan unit kompetensi merencanakan dan mengembangkan navigasi dibutuhkan.

4.1.5 Mengkonstruksi Navigasi

Unit kompetensi mengkonstruksi navigasi terdiri dari 3 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

$$\text{Jadi } RS = (12-3)/4 = 2,25$$

Tabel 4.5 : Mengkontruksi Navigasi

No	Rentang Skor	Sekolah		Dunia Industri			
		Kategori	Jumlah	Presentase	Kategori	Jumlah	Presentase
1	9,75- 12	Sangat Cukup	7	20%	Sangat Dibutuhkan	2	50%
2	7,5 – 9,74	Cukup	20	57%	Dibutuhkan	2	50%
3	5,25- 7,4	Kurang	6	17%	Kurang Dibutuhkan	0	0%
4	3- 5,24	Sangat Kurang	2	6%	Sangat Kurang Dibutuhkan	0	0%
Total			35	100%		4	100%

Sumber : Hasil pengolahan data dengan Ms. Excel (April, 2018)

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa konten dalam mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengkontruksi navigasi yang termasuk kategori sangat cukup 7 siswa (20%) dan kategori cukup ada 20 siswa (57%). Sedangkan siswa yang termasuk kategori kurang yaitu 6 siswa (17%) dan siswa yang memilih jawaban sangat kurang berjumlah 2 siswa (6%). Jawaban angket yang disebarkan kepada dunia industri sejumlah 2 perusahaan, dimana 2 perusahaan (50%) menyatakan bahwa pada unit kompetensi mengkontruksi navigasi adalah sangat dibutuhkan. Sedangkan 2 perusahaan (50%) menyatakan unit kompetensi mengkontruksi navigasi dibutuhkan.

4.1.6 Mengevaluasi Navigasi

Unit kompetensi mengevaluasi navigasi terdiri dari 2 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

$$\text{Jadi RS} = (8-2)/4 = 1,5$$

Table 4.6 : Mengevaluasi Navigasi

No	Rentang Skor	Sekolah		Dunia Industri			
		Kategori	Jumlah	Presentase	Kategori	Jumlah	Presentase
1	6,5-8	Sangat Cukup	9	26%	Sangat Dibutuhkan	3	75%
2	5-6,4	Cukup	20	57%	Dibutuhkan	1	25%
3	3,5-4,9	Kurang	3	9%	Kurang Dibutuhkan	0	0%
4	2-3,4	Sangat Kurang	3	8%	Sangat Kurang Dibutuhkan	0	0%
Total			35	100%		4	100%

Sumber : Hasil pengolahan data dengan Ms. Excel (April, 2018)

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa konten dalam mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengevaluasi navigasi yang termasuk kategori sangat cukup 9 siswa (26%) dan kategori cukup ada 20 siswa (57%). Sedangkan siswa yang termasuk kategori kurang yaitu 3 siswa (9%) dan siswa yang memilih jawaban sangat kurang berjumlah 3 siswa (8%). Jawaban angket yang disebarakan kepada dunia industri sejumlah 2 perusahaan, dimana 3 perusahaan (75%) menyatakan bahwa pada unit kompetensi mengevaluasi navigasi adalah sangat dibutuhkan. Sedangkan 1 perusahaan (25%) menyatakan unit kompetensi mengevaluasi navigasi dibutuhkan.

4.1.7 Memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web

Unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web terdiri dari 3 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

$$\text{Jadi } RS = (12-3)/4 = 2,25$$

Tabel 4.7 : Memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web

No	Rentang Skor	Kategori	Sekolah		Dunia Industri		
			Jumlah	Presentase	Kategori	Jumlah	Presentase
1	9,75- 12	Sangat Cukup	4	12%	Sangat Dibutuhkan	1	25%
2	7,5 – 9,74	Cukup	13	37%	Dibutuhkan	2	50%
3	5,25- 7,4	Kurang	13	37%	Kurang Dibutuhkan	1	25%
4	3- 5,24	Sangat Kurang	5	14%	Sangat Kurang Dibutuhkan	0	0%
Total			35	100%		4	100%

Sumber : Hasil pengolahan data dengan Ms. Excel (April, 2018)

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa konten dalam mata pelajaran produktif pada unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web yang termasuk kategori sangat cukup 4 siswa (12%) dan kategori cukup ada 13 siswa (37%). Sedangkan siswa yang termasuk kategori kurang yaitu 13 siswa (37%) dan siswa yang memilih jawaban sangat kurang berjumlah 5 siswa (14%). Jawaban angket yang disebarkan kepada dunia industri sejumlah 2 perusahaan, dimana 1 perusahaan (25%) menyatakan bahwa pada unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web adalah sangat dibutuhkan. Selanjutnya 2 perusahaan (50%) menyatakan unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web dibutuhkan. Sedangkan 1 perusahaan (50%) menyatakan

unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web kurang dibutuhkan.

4.1.8 Mengedit informasi web sesuai kebutuhan

Unit kompetensi mengedit informasi web sesuai kebutuhan terdiri dari 7 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

$$\text{Jadi RS} = (28-7)/4 = 5,25$$

Tabel 4.8 : Mengedit informasi web sesuai kebutuhan

No	Rentang Skor	Kategori	Sekolah		Dunia Industri		
			Jumlah	Presentase	Kategori	Jumlah	Presentase
1	22,75 – 28	Sangat Cukup	5	14%	Sangat Dibutuhkan	3	75%
2	17,5-22,74	Cukup	18	52%	Dibutuhkan	1	25%
3	12,25 – 17,44	Kurang	7	20%	Kurang Dibutuhkan	0	00%
4	7 – 12,24	Sangat Kurang	5	14%	Sangat Kurang Dibutuhkan	0	0%
Total			35	100%		2	100%

Sumber : Hasil pengolahan data dengan Ms. Excel (April, 2018)

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa konten dalam mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengedit informasi web sesuai kebutuhan yang siswa yang memilih kategori sangat cukup ada 5 siswa (14%) dan kategori cukup ada 18 siswa (52%). Sedangkan siswa yang termasuk kategori kurang yaitu 7 siswa (20%) dan siswa yang memilih jawaban sangat kurang berjumlah 5 siswa (14%). Jawaban angket yang disebarkan kepada dunia industri sejumlah 2 perusahaan, dimana 3 perusahaan (75%) menyatakan bahwa pada unit kompetensi mengedit informasi web sesuai kebutuhan adalah sangat dibutuhkan. Sedangkan 1 perusahaan (25%) menyatakan unit kompetensi mengedit informasi web sesuai kebutuhan dibutuhkan.

4.2 Hasil Analisis

Pada tahap ini total jawaban dari masing-masing komponen dikategorikan ke dalam kategori “Cukup” dan “kurang” yang nantinya sebagai kategori pertimbangan pemenuhan standar. Pengkategorian ini telah dijelaskan di BAB 3 ,yakni :

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah batasan nilai setiap kelas, m=nilai tertinggi yang mungkin, n=nilai terendah yang mungkin, b=jumlah kelas.

Dari sajian data pada hasil penelitian dapat dilakukan analisis untuk mencari kesesuaian antara konten mata pelajaran produktif dengan standar kompetensi kerja nasional Indonesia (SKKNI). Setelah diperoleh skor dalam bentuk presentase, kemudian skor tersebut dibandingkan ke dalam kriteria tingkat relevansi yang ada di BAB III.

4.2.1 Merencanakan desain dan mengembangkan *interface*

Unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* terdiri dari 6 indikator pernyataan. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori cukup dan kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

$$\text{Jadi RS} = (24-6)/2 = 9$$

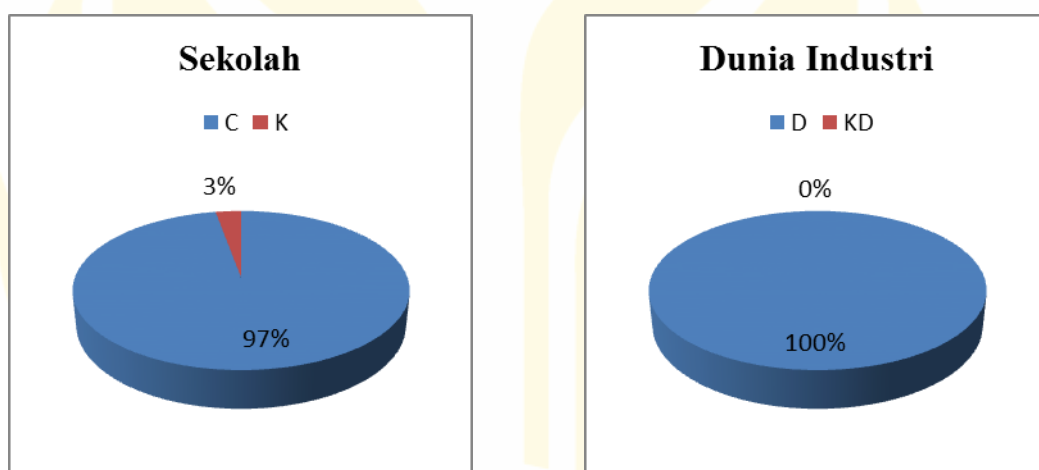
Tabel 4.9: Merencanakan desain dan mengembangkan *interface*

Batasan	Sekolah		Dunia Industri	
	Kategori	Jumlah	Kategori	Jumlah
$15 < x \leq 24$	Cukup	34	Dibutuhkan	4
$6 < x \leq 14$	Kurang	1	Kurang Dibutuhkan	0
Total		35		4

Sumber : Telah diolah kembali

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa bahwa konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 15 sampai 24 dan dikatakan kurang apabila berada direntang nilai 6 sampai 14. Kebutuhan dunia industri terkait dengan unit kompetensi merencanakan desain

dan mengembangkan *interface* dibutuhkan apabila berada di rentang nilai 15 sampai 24 dan dikatakan kurang dibutuhkan apabila berada di rentang nilai 6 sampai 14. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut:



Gambar 4.1 : Diagram unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface*

Berdasarkan diagram pada gambar 4.9 dapat diketahui konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa untuk kategori cukup mencapai 97% serta 100% dibutuhkan oleh dunia industri.

4.2.2 Membuat *Interface*

Unit kompetensi membuat *interface* terdiri dari 4 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

$$\text{Jadi RS} = (16-4)/2 = 6$$

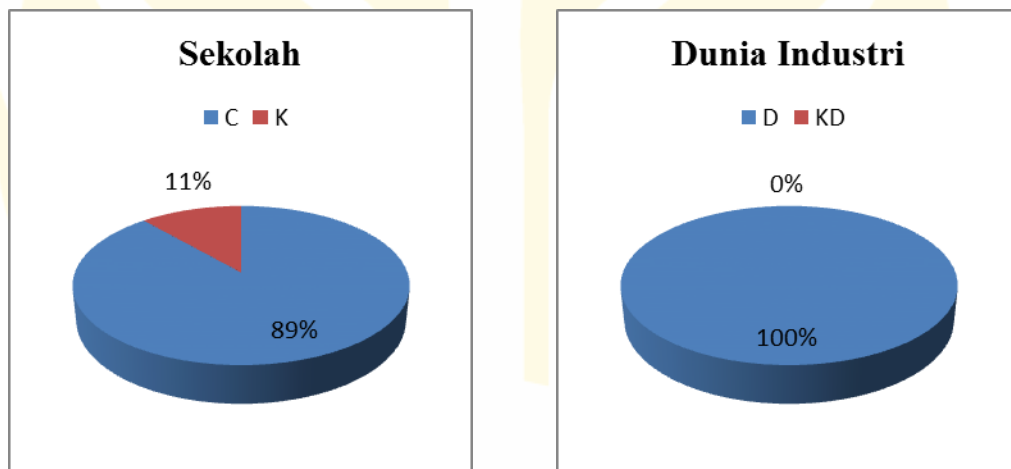
Tabel 4.10 : Membuat *Interface*

Batasan	Sekolah		Dunia Industri	
	Kategori	Jumlah	Kategori	Jumlah
$10 < x \leq 16$	Cukup	31	Dibutuhkan	4
$4 < x \leq 9$	Kurang	4	Kurang Dibutuhkan	0
Total		35		4

Sumber : Telah diolah kembali

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa bahwa konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi membuat *interface* dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 10 sampai 16 dan dikatakan kurang apabila berada direntang nilai 4 sampai 9. Kebutuhan dunia industri terkait dengan unit

kompetensi merencanakan membuat *interface* dibutuhkan cukup apabila berada di rentang nilai 10 sampai 16 dan dikatakan kurang dibutuhkan apabila berada di rentang nilai 4 sampai 9. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut:



Gambar 4.2 : Diagram Unit Kompetensi Membuat *Interface*

Berdasarkan diagram pada gambar 4.10 dapat diketahui konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa untuk kategori cukup mencapai 89% serta 100% dibutuhkan oleh dunia industri.

4.2.3 Mengevaluasi *interface*

Unit kompetensi mengevaluasi *interface* terdiri dari 2 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan

sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

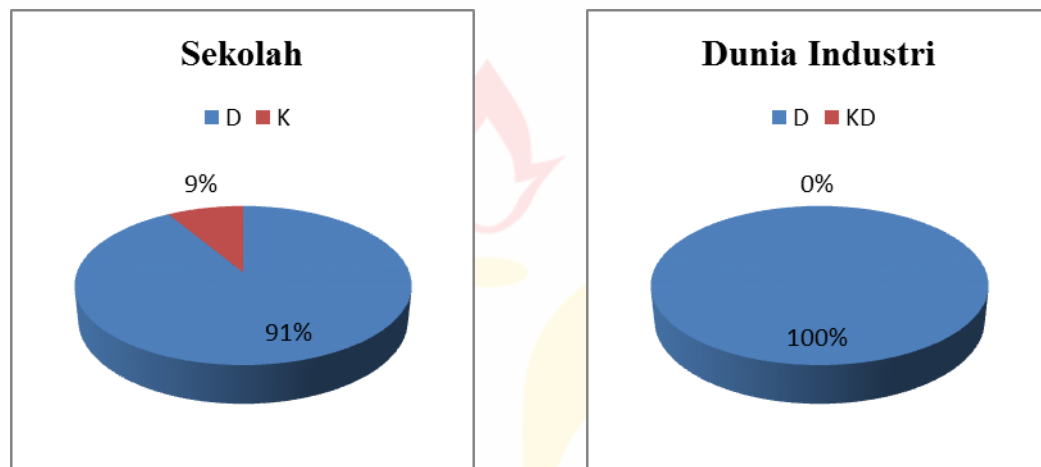
$$\text{Jadi RS} = (8-2)/2 = 3$$

Tabel 4.11 : Mengevaluasi Interface

Batasan	Sekolah		Dunia Industri	
	Kategori	Jumlah	Kategori	Jumlah
$5 < x \leq 8$	Cukup	32	Dibutuhkan	4
$2 < x \leq 4$	Kurang	3	Kurang Dibutuhkan	0
Total		35		4

Sumber : Telah diolah kembali

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa bahwa konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengevaluasi *interface* dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 5 sampai 8 dan dikatakan kurang apabila berada di rentang nilai 2 sampai 4. Kebutuhan dunia industri terkait dengan unit kompetensi merencanakan mengevaluasi *interface* dibutuhkan cukup apabila berada di rentang nilai 5 sampai 8 dan dikatakan kurang dibutuhkan apabila berada di rentang nilai 2 sampai 4. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut:



Gambar 4.3 : Diagram Unit Kompetensi Mengevaluasi *interface*

Berdasarkan diagram pada gambar 4.10 dapat diketahui konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengevaluasi *interface* termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa untuk kategori cukup mencapai 91% serta 100% dibutuhkan oleh dunia industri.

4.2.4 Merencanakan dan mengembangkan Navigasi

Unit kompetensi merencanakan dan mengembangkan navigasi terdiri dari 5 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

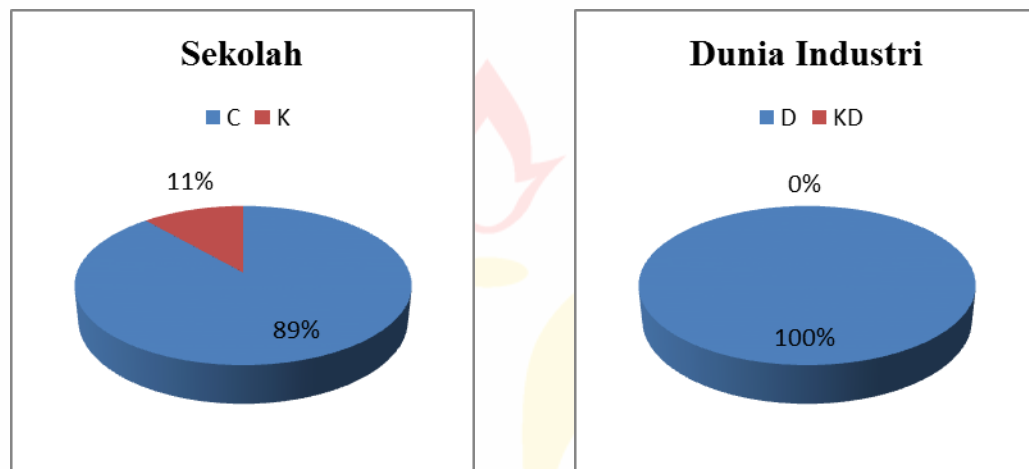
$$\text{Jadi RS} = (20-5)/2 = 7,5$$

Tabel 4.12 : Merencanakan dan mengembangkan Navigasi

Batasan	Sekolah		Dunia Industri	
	Kategori	Jumlah	Kategori	Jumlah
$11,5 < x \leq 20$	Cukup	31	Dibutuhkan	4
$5 < x \leq 11,4$	Kurang	4	Kurang Dibutuhkan	0
Total		35		4

Sumber : Telah diolah kembali

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa bahwa konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi merencanakan dan mengembangkan navigasi dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 11,5 sampai 20 dan dikatakan kurang apabila berada direntang nilai 5 sampai 11,4. Kebutuhan dunia industri terkait dengan unit kompetensi merencanakan merencanakan dan mengembangkan navigasi dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 11,5 sampai 20 dan dikatakan kurang apabila berada direntang nilai 5 sampai 11,4. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut:



Gambar 4.4 : Diagram Unit Kompetensi Merencanakan Dan Mengembangkan Navigasi

Berdasarkan diagram pada gambar 4.10 dapat diketahui konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan navigasi termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa untuk kategori cukup mencapai 89% serta 100% dibutuhkan oleh dunia industri.

4.2.5 Mengkonstruksi Navigasi

Unit kompetensi mengkonstruksi navigasi terdiri dari 3 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

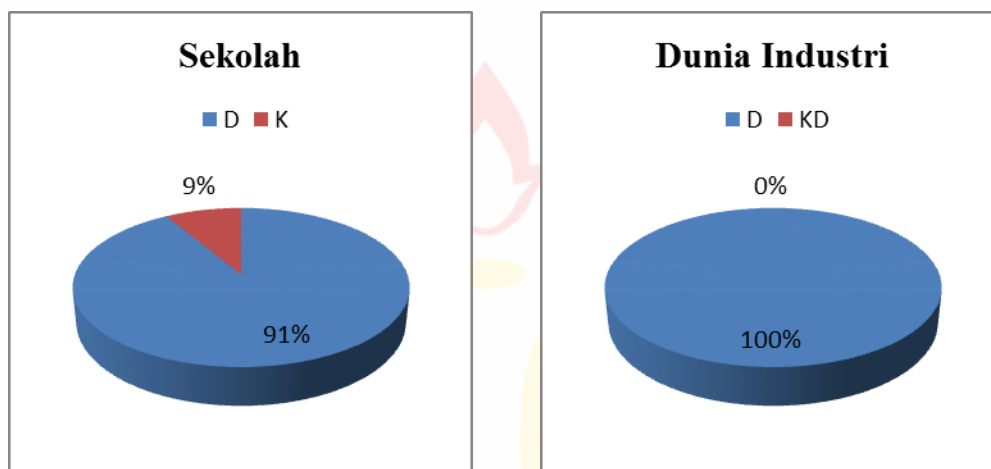
$$\text{Jadi RS} = (12-3)/2 = 4,5$$

Tabel 4.13 : Mengkontruksi Navigasi

Batasan	Sekolah		Dunia Industri	
	Kategori	Jumlah	Kategori	Jumlah
$6,5 < x \leq 12$	Cukup	32	Dibutuhkan	4
$3 < x \leq 6,4$	Kurang	3	Kurang Dibutuhkan	0
Total		35		4

Sumber : Telah diolah kembali

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa bahwa konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengkontruksi navigasi dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 6,5 sampai 12 dan dikatakan kurang apabila berada direntang nilai 3 sampai 6,4. Kebutuhan dunia industri terkait dengan unit mengkontruksi navigasi dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 6,5 sampai 12 dan dikatakan kurang apabila berada direntang nilai 3 sampai 6,4. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut:



Gambar 4.5 : Diagram Unit Kompetensi Mengkonstruksi Navigasi

Berdasarkan diagram pada gambar 4.5 dapat diketahui konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengkonstruksi *navigasi* termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa untuk kategori cukup mencapai 91% serta 100% dibutuhkan oleh dunia industri.

4.1.6 Mengevaluasi Navigasi

Unit kompetensi mengevaluasi navigasi terdiri dari 5 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

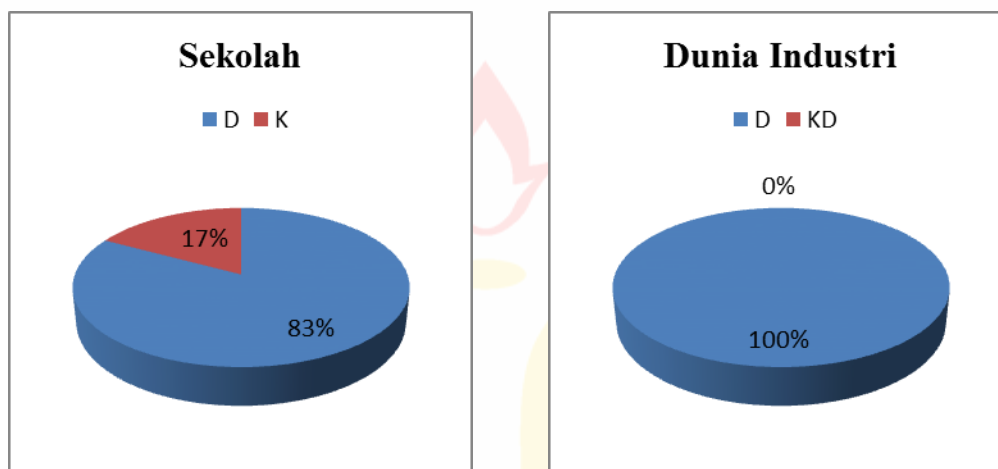
$$\text{Jadi RS} = (8-2)/2 = 3$$

Table 4.14 : Mengevaluasi Navigasi

Batasan	Sekolah		Dunia Industri	
	Kategori	Jumlah	Kategori	Jumlah
$5 < x \leq 8$	Cukup	29	Dibutuhkan	4
$2 < x \leq 4$	Kurang	6	Kurang Dibutuhkan	0
Total		35		4

Sumber : Telah diolah kembali

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa bahwa konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengevaluasi navigasi dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 5 sampai 8 dan dikatakan kurang apabila berada di rentang nilai 2 sampai 4. Kebutuhan dunia industri terkait dengan unit kompetensi mengevaluasi navigasi dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 5 sampai 8 dan dikatakan kurang apabila berada di rentang nilai 2 sampai 4. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut:



Gambar 4.6 : Diagram Unit Kompetensi Mengevaluasi Navigasi

Berdasarkan diagram pada gambar 4.6 dapat diketahui konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengevaluasi navigasi termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa untuk kategori cukup mencapai 83% serta 100% dibutuhkan oleh dunia industri.

4.1.7 Memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web

Unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web terdiri dari 3 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

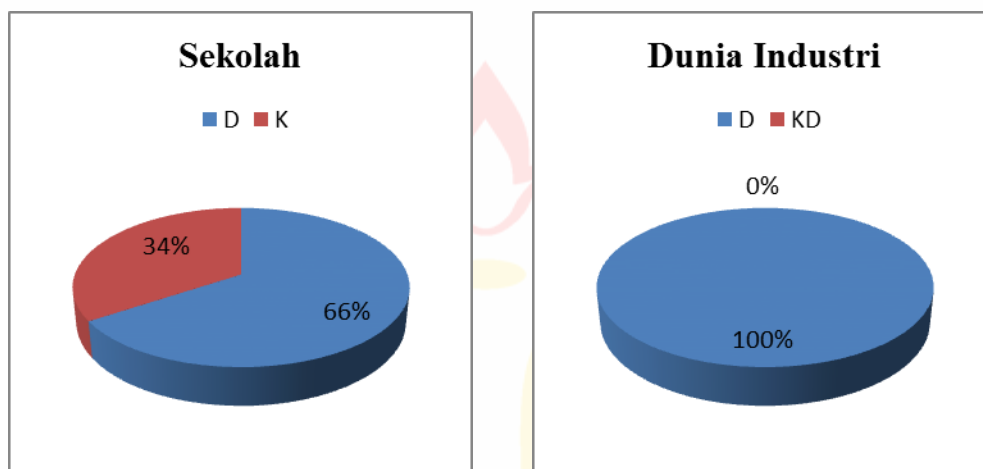
$$\text{Jadi RS} = (12-3)/2 = 4,5$$

Tabel 4.15 : Memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web

Batasan	Sekolah		Dunia Industri	
	Kategori	Jumlah	Kategori	Jumlah
$6,5 < x \leq 12$	Cukup	23	Dibutuhkan	4
$3 < x \leq 6,4$	Kurang	12	Kurang Dibutuhkan	0
Total		35		4

Sumber : Telah diolah kembali

Berdasarkan tabel 4.15 dapat diketahui bahwa bahwa konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 6,5 sampai 12 dan dikatakan kurang apabila berada direntang nilai 3 sampai 6,4. Kebutuhan dunia industri terkait dengan unit memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 6,5 sampai 12 dan dikatakan kurang apabila berada direntang nilai 3 sampai 6,4. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut:



Gambar 4.7 : Diagram Unit Kompetensi Memeriksa Informasi Untuk Relevansi, Currency, Links Dan Navigasi Dalam Web

Berdasarkan diagram pada gambar 4.7 dapat diketahui konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web termasuk dalam kategori relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa untuk kategori cukup mencapai 66% serta 100% dibutuhkan oleh dunia industri.

4.2.8 Mengedit informasi web sesuai kebutuhan

Unit kompetensi mengedit informasi web sesuai kebutuhan terdiri dari 7 indikator. Skala penilaiannya dikategorikan ke dalam kategori sangat cukup, cukup, kurang dan sangat kurang. Pengkategorian tersebut bagi jawaban responden yang mempunyai rentang skor sebagai berikut:

$$RS = (m-n)/b$$

Di mana RS adalah Batasan Nilai Setiap Kelas, m = nilai tertinggi yang mungkin, n = nilai terendah yang mungkin, b = jumlah kelas.

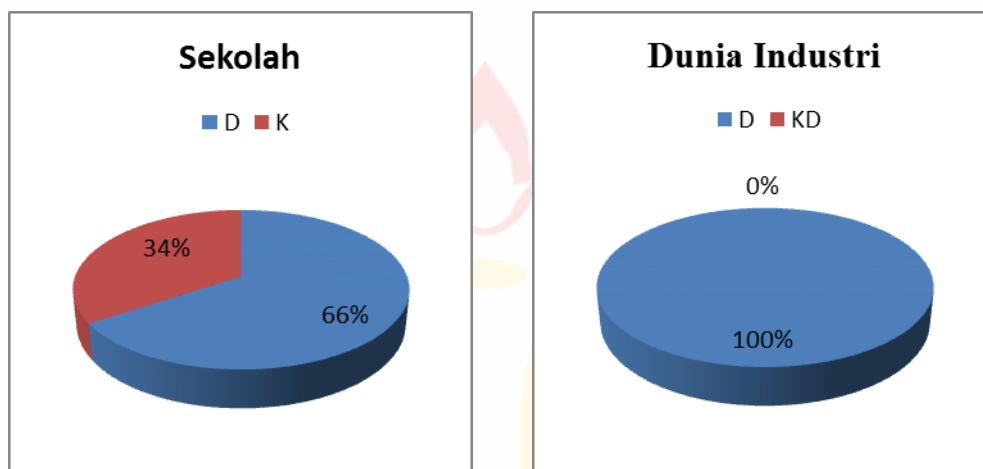
$$\text{Jadi RS} = (28-7)/2 = 10,5$$

Tabel 4.16 : Mengedit informasi web sesuai kebutuhan

Batasan	Sekolah		Dunia Industri	
	Kategori	Jumlah	Kategori	Jumlah
$20 < x \leq 28$	Cukup	23	Dibutuhkan	4
$7 < x \leq 17,5$	Kurang	12	Kurang Dibutuhkan	0
Total		35		4

Sumber : Telah diolah kembali

Berdasarkan tabel 4.16 dapat diketahui bahwa bahwa konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengedit informasi web sesuai kebutuhan dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 8 sampai 19 dan dikatakan kurang apabila berada direntang nilai 20 sampai 32. Kebutuhan dunia industri terkait dengan unit mengedit informasi web sesuai kebutuhan dikatakan cukup apabila berada di rentang nilai 8 sampai 19 dan dikatakan kurang apabila berada direntang nilai 20 sampai 32. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut:



Gambar 4.8 : Diagram Unit Kompetensi Mengedit Informasi Web Sesuai Kebutuhan

Berdasarkan diagram pada gambar 4.7 dapat diketahui konten dalam pembelajaran mata pelajaran produktif pada unit kompetensi mengedit informasi web sesuai kebutuhan termasuk dalam kategori relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa untuk kategori cukup mencapai 66% serta 100% dibutuhkan oleh dunia industri.

4.2.8 Data Keseluruhan

Data yang telah diperoleh kemudian disajikan secara keseluruhan. Diperoleh dua data penelitian, yaitu konten mata pelajaran produktif multimedia yang diajarkan di sekolah dan kompetensi yang dibutuhkan di dunia industri. Berikut disajikan tabel komparasi hasil keseluruhan :

Tabel 4.17 : Tabel Komparasi Antara Konten Kurikulum Mata Pelajaran Produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang Dibandingkan dengan SKKNI

No	Unit Kompetensi SKKNI	Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Desain Media Interaktif	Data Sekolah
1	Merencanakan desain dan mengembangkan <i>interface</i>	4.1 Mendemonstrasikan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media Interaktif 4.2 Membuat (desain/perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. 4.12 Mendesain produk multimedia interaktif	97%
2	Membuat <i>Interface</i>	4.3 Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media Interaktif 4.5 Menggabungkan <i>image</i> , animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	89%
3	Mengevaluasi <i>interface</i>	4.4 Mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif 4.13 Membuat laporan pembuatan produk multimedia interaktif	91%
4	Merencanakan dan mengembangkan Navigasi	4.6 Membuat style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media Interaktif 4.8 Menggunakan program (coding) pada multimedia	

		interaktif	
		4.12 Mendesain produk multimedia interaktif	89%
5	Mengkonstruksi Navigasi	4.9 Mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program (coding)	91%
		4.10 Mengolah data pada produk multimedia interaktif	
6	Mengevaluasi Navigasi	4.4 Mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	83%
		4.13 Membuat laporan pembuatan produk multimedia interaktif	
7	Memeriksa informasi untuk relevansi, <i>currency, links dan navigasi</i> dalam web	4.7 Membuat review terhadap produk web	
		4.8 Menggunakan program (coding) pada multimedia interaktif	66%
		4.9 Mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program (coding)	
8	Mengedit informasi web sesuai kebutuhan	4.4 Mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	
		4.11 Melakukan Publikasi multimedia interaktif	66%
		4.13 Membuat laporan pembuatan produk multimedia interaktif	
		Rata-rata	84%

Tabel komparasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: pertama, unit kompetensi SKKNI merencanakan desain dan mengembangkan *interface* telah dilaksanakan dalam konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media

Interaktif SMK N 11 Semarang dengan kompetensi dasar sebagai berikut: (1) mendemonstrasikan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media Interaktif, (2) membuat (desain/perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif, (3) Mendesain produk multimedia interaktif. Berdasarkan data penelitian, konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dinyatakan 97 % relevan dengan SKKNI.

Unit kompetensi SKKNI yang kedua, yaitu membuat *interface* telah dilaksanakan dalam konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dengan kompetensi dasar sebagai berikut: (1) membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user *interface* pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media Interaktif, (2) menggabungkan *image*, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. Berdasarkan data penelitian, konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dinyatakan 89 % relevan dengan SKKNI.

Unit kompetensi SKKNI yang ketiga, yaitu mengevaluasi *interface* telah dilaksanakan dalam konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dengan kompetensi dasar sebagai berikut: (1) mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif, (2) membuat laporan pembuatan produk multimedia interaktif. Berdasarkan data penelitian, konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dinyatakan 91 % relevan dengan SKKNI.

Unit kompetensi SKKNI yang keempat, yaitu merencanakan dan mengembangkan navigasi telah dilaksanakan dalam konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dengan kompetensi dasar sebagai berikut: (1) membuat style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media Interaktif, (2) menggunakan program (*coding*) pada multimedia, (3) mendesain produk multimedia interaktif. Berdasarkan data penelitian, konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dinyatakan 89 % relevan dengan SKKNI.

Unit kompetensi dalam SKKNI yang kelima, yaitu mengkonstruksi navigasi telah dilaksanakan dalam konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dengan kompetensi dasar sebagai berikut: (1) mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program (*coding*), (2) mengolah data pada produk multimedia interaktif. Berdasarkan data penelitian, konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dinyatakan 91 % relevan dengan SKKNI.

Unit kompetensi SKKNI yang keenam, yaitu mengevaluasi navigasi telah dilaksanakan dalam konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dengan kompetensi dasar sebagai berikut: (1) mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif, (2) membuat laporan pembuatan produk multimedia interaktif. Berdasarkan data penelitian, konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dinyatakan 83 % relevan dengan SKKNI.

Unit kompetensi SKKNI yang ketujuh, yaitu memeriksa informasi untuk relevansi, *currency*, *links* dan navigasi dalam web telah dilaksanakan dalam konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dengan kompetensi dasar sebagai berikut: (1) membuat review terhadap produk web, (2) menggunakan program (*coding*) pada multimedia interaktif, (3) mengoolah multimedia interaktif menggunakan kode program (*coding*). Berdasarkan data penelitian, konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dinyatakan 66 % relevan dengan SKKNI.

Unit kompetensi SKKNI yang keenam, yaitu mengedit informasi web sesuai kebutuhan telah dilaksanakan dalam konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dengan kompetensi dasar sebagai berikut: (1) mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif, (2) melakukan publikasi multimedia interaktif, (3) membuat laporan pembuatan produk multimedia interaktif. Berdasarkan data penelitian, konten kurikulum mata pelajaran produktif Desain Media Interaktif SMK N 11 Semarang dinyatakan 66 % relevan dengan SKKNI.

Tabel 4.18 : Tabel komparasi tentang konten mata pelajaran produktif multimedia yang diajarkan di sekolah dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia industri (DU/DI)

Rasional	Unit Kompetensi	Sekolah	DU/DI
Kompetensi Multimedia Interaktif	1 Merencanakan desain dan mengembangkan <i>interface</i>	97%	100%
	2 Membuat <i>Interface</i>	89%	100%
	3 Mengevaluasi <i>interface</i>	91%	100%
	4 Merencanakan dan mengembangkan Navigasi	89%	100%
	5 Mengkonstruksi Navigasi	91%	100%
	6 Mengevaluasi Navigasi	83%	100%
	7 Memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web	66%	100%
	8 Mengedit informasi web sesuai kebutuhan	66%	100%
	Rata-rata	84%	100%

4.3 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif multimedia SMK 11 Semarang dengan SKKNI dan kebutuhan industri. Berikut adalah pembahasan dari setiap unit kompetensi berdasarkan hasil penelitian :

4.3.1 Kesesuaian unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* pada mata pelajaran produktif multimedia di sekolah dengan SKKNI dan kebutuhan dunia industri

Unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* dijabarkan ke dalam 6 indikator. Melalui unit kompetensi ini diharapkan siswa dapat menguasai kriteria unjuk kerja, antara lain : (1) menentukan konsep navigasi sesuai dengan konsep interface media yang dibuat, (2) menentukan teknis dan platform penyampaian media, (3) membuat sketsa arsitektur produk secara keseluruhan dan memastikan hubungan antara elemen multimedia bersifat *pathway non-linear*, (4) membuat *draft storyboard* atau *flow chart* untuk setiap *scene*, (5) membuat draft navigasi akhir dan digabungkan dalam keseluruhan desain

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* yang diajarkan di sekolah termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban responden yang termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (97%) serta dibutuhkan oleh dunia industri (100%). Berdasarkan penelitian Tristiyono (2009) yang menyatakan bahwa *digital design & prototyping* berguna untuk mengurangi kesalahan yang mungkin terjadi pada tahap desain dan engineering, sehubungan

dengan pemilihan teknologi dan sistem pendukung. *Digital design & prototyping* adalah suatu metode rancang bangun yang sangat efektif untuk mempercepat dan meningkatkan kualitas proses rancang bangun serta penghematan biaya. Proses rancang bangun dilakukan terintegrasi mulai tahap konsep, analisa, optimasi, presentasi, *prototyping & tooling*. Kriteria unjuk kerja membuat sketsa pendahuluan tentang konsep multimedia interaktif cukup dikuasai oleh siswa, namun demikian dalam mempertimbangkan anggaran, halangan teknis dan sumber dalam merencanakan desain multimedia masih kurang dikuasai oleh siswa.

4.3.2 Kesesuaian unit kompetensi membuat *Interface* pada mata pelajaran produktif multimedia di sekolah dengan SKKNI dan kebutuhan dunia industri

Unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* dijabarkan ke dalam 4 indikator. Melalui unit kompetensi ini diharapkan siswa dapat menguasai kriteria unjuk kerja, antara lain : (1) membuat desain screen *interface* dengan menggunakan salah satu *authoring software*, (2) membuat *screen*, transisi, sekuen, *page* dan *button* yang sesuai dengan konsep media yang diproduksi, (3) membuat prototip *interface*, (4) melakukan ujicoba penggunaan *interface*

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, unit kompetensi membuat *interface* yang diajarkan di sekolah termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban responden yang termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (89%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%). Tentang unit kompetensi ini Nurlifa (2014) menyatakan bahwa user

interface yang rumit justru membuat pengguna menjadi bingung untuk menggunakan. Sifat interface seharusnya mudah dipelajari, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, untuk kriteria unjuk kerja membuat *screen*, transisi, sekuen, *page* dan *button* yang sesuai dengan konsep media yang diproduksi, cukup dikuasai oleh siswa. Untuk memperoleh produk multimedia yang berkualitas harus ada uji coba produk terlebih dahulu sebelum digunakan, namun berdasarkan penelitian yang dilakukan kriteria unjuk kerja dalam membuat prototip *interface* masih kurang.

5.3.3 Kesesuaian unit kompetensi mengevaluasi *Interface* pada mata pelajaran produktif multimedia di sekolah dengan SKKNI dan kebutuhan dunia industri

Unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* dijabarkan ke dalam 2 indikator. Melalui unit kompetensi ini diharapkan siswa dapat menguasai kriteria unjuk kerja, antara lain : (1) mengamati, mendapatkan dan mencatat secara rinci respon, komentar dan perubahan desain interface yang diperlukan, (2) menyelesaikan desain *interface* mengacu pada perubahan-perubahan dalam hasil pengamatan ujicoba prototip interface

Adanya uji coba penggunaan *interface* bertujuan untuk mengukur kualitas suatu media melalui respon dan komentar yang berguna untuk merevisi kekurangan media yang diproduksi. Hal ini sejalan dengan penelitian Chandra (2013) bahwa evaluasi user interface yang mengukur manfaat aplikasi berdasarkan parameter - parameter kepuasan pengguna (*user satisfaction*) terhadap aplikasi. Kecenderungan sikap penolakan atau penerimaan terhadap

aplikasi melalui kegiatan survey diharapkan dapat memberikan masukan untuk penyempurnaan aplikasi ini di kemudian hari. Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, unit kompetensi mengevaluasi *interface* yang diajarkan di sekolah termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban responden yang termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (91%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%).

5.3.4 Kesesuaian unit kompetensi merencanakan dan mengembangkan navigasi pada mata pelajaran produktif multimedia di sekolah dengan SKKNI dan kebutuhan dunia industri

Unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan navigasi dijabarkan ke dalam 5 indikator. Melalui unit kompetensi ini diharapkan siswa dapat menguasai kriteria unjuk kerja, antara lain : (1) menentukan konsep navigasi sesuai dengan konsep interface media yang dibuat, (2) menentukan teknis dan platform penyampaian media,(3) membuat sketsa arsitektur produk secara keseluruhan dan memastikan hubungan antara elemen multimedia bersifat pathway non-linear. (4) membuat draft storyboard atau flow chart untuk setiap scene (5) membuat draft navigasi akhir dan digabungkan dalam keseluruhan desain.

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan navigasi yang diajarkan di sekolah termasuk termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban responden yang ke dalam kategori cukup dengan persentase (89%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%). Unit kompetensi ini sangat penting dikuasai

oleh siswa. Evi (2009) menyatakan bahwa struktur navigasi merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen page. Struktur navigasi juga memberikan kemudahan dalam menganalisa keinteraktifan seluruh page dalam web dan bagaimana pengaruh keinteraktifannya terhadap pengguna. Namun berdasarkan penelitian, unit kompetensi membuat sketsa arsitektur produk secara keseluruhan dan memastikan hubungan antara elemen multimedia bersifat pathway non-linear masih kurang dikuasai oleh siswa.

5.3.5 Kesesuaian unit kompetensi mengkonstruksi navigasi pada mata pelajaran produktif multimedia di sekolah dengan SKKNI dan kebutuhan dunia industri

Unit kompetensi mengkonstruksi navigasi dijabarkan ke dalam 3 indikator. Melalui unit kompetensi ini diharapkan siswa dapat menguasai kriteria unjuk kerja, antara lain : (1) Menentukan alur (flow) navigasi yang logis, (2) menentukan *exit points*, (3) Mengembangkan templates sesuai dengan perpaduan teks khusus dan elemen grafik.

Membangun sebuah navigasi sangat penting dilakukan dan dibutuhkan kecermatan dalam mempertimbangkan banyak aspek agar dihasilkan multimedia yang efisien, sejalan dengan pernyataan Erwanto (2014) kebutuhan akan adanya navigasi dalam sebuah produk multimedia sangatlah penting sebagai penunjuk arah dari posisi sekarang sampai ke tujuan. Dengan adanya tool atau alat tertentu untuk navigasi akan mempermudah untuk mengetahui arahan untuk menuju ke tujuan. Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, unit kompetensi

mengkonstruksi navigasi yang diajarkan di sekolah termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban responden yang termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (91%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%). Kriteria unjuk kerja yang memperoleh jawaban terendah adalah menentukan exit points.

4.3.6 Kesesuaian unit kompetensi mengevaluasi navigasi pada mata pelajaran produktif multimedia di sekolah dengan SKKNI dan kebutuhan dunia industri

Unit kompetensi mengevaluasi navigasi dijabarkan ke dalam 2 indikator. Melalui unit kompetensi ini diharapkan siswa dapat menguasai kriteria unjuk kerja, antara lain : (1) mengamati, mendapatkan dan mencatat secara rinci respon, komentar dan perubahan navigasi yang diperlukan, (2) Perubahan desain digunakan untuk menyelesaikan desain navigasi

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, unit kompetensi mengevaluasi navigasi yang diajarkan di sekolah termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban responden termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (83%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%). Adanya uji coba penggunaan navigasi bertujuan untuk mengukur kualitas suatu media melalui respon dan komentar yang berguna untuk merevisi kekurangan media yang diproduksi.

4.3.7 Kesesuaian unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web pada mata pelajaran produktif multimedia di sekolah dengan SKKNI dan kebutuhan dunia industri

Unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web dijabarkan ke dalam 3 indikator. Melalui unit kompetensi ini diharapkan siswa dapat menguasai kriteria unjuk kerja, antara lain : (1) merevisi situs terkait dengan konten dalam web, (2) membatasi waktu setiap links, (3) menggunakan software link-checking untuk menguji links dan memeriksa currency links yang ada.

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web yang diajarkan di sekolah termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban responden termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (66%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%). Kriteria unjuk kerja dalam membatasi waktu setiap links cenderung mendapatkan jawaban kurang dikuasai.

4.3.8 Kesesuaian unit mengedit informasi web sesuai kebutuhan pada mata pelajaran produktif multimedia di sekolah dengan SKKNI dan kebutuhan dunia industri

Unit kompetensi mengedit informasi web sesuai kebutuhan dijabarkan ke dalam 8 indikator. Melalui unit kompetensi ini diharapkan siswa dapat menguasai kriteria unjuk kerja, antara lain : (1) memeriksa links yang cacat atau gagal untuk menentukan penutupan situs atau tempat situs baru, (2) memeriksa dan meralat page links internal sesuai kebutuhan, (3) menghapus links yang tidak digunakan,

(4) mengedit konten materi dalam web, (5) mampu mengelola heading, typographical dan image, (6) menguji dan memastikan perubahan web, (7) membuat laporan akhir tentang perubahan-perubahan dalam web.

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan, unit kompetensi mengedit informasi web sesuai kebutuhan yang diajarkan di sekolah termasuk dalam kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban responden termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (66%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%). Evi (2009) menyatakan bahwa saat ini web telah menjadi media yang sangat penting bagi periklanan namun data penelitian menunjukkan kriteria unjuk kerja memeriksa links yang cacat atau gagal untuk menentukan penutupan situs atau tempat situs baru cenderung mendapatkan jawaban kurang dikuasai padahal media iklan selalu dituntut pembaharuan.

4.3.9 Hasil keseluruhan

Berdasarkan data penelitian yang telah 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 disebarkan kepada siswa dengan perolehan 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/DR 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/ dunia industri atau sesuai dengan Standar Kompetensi Nasional Indonesia (SKKNI)”

Sebesar 84% 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 di sampaikan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran produktif.

Menurut Sukmadinata (2012) relevansi terdiri dari relevansi internal dan relevansi eksternal. Relevansi internal adalah adanya kesesuaian atau konsistensi antara komponen-komponen kurikulum seperti tujuan, isi, proses penyampaian dan evaluasi, atau dengan kata lain relevansi internal menyangkut keterpaduan komponen-komponen dalam kurikulum. Sedangkan relevansi eksternal adalah kesesuaian antara kurikulum dengan tuntutan, kebutuhan dan perkembangan dalam masyarakat. Maka dari itu selain relevan dengan SKKNI, konten mata pelajaran produktif multimedia yang dilaksanakan di SMK N 11 Semarang juga harus benar-benar relevan dan dibutuhkan oleh dunia industri karena Sekolah Menengah Kejuruan sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan sebagaimana ditegaskan dalam penjelasan Pasal 15 UU SISDIKNAS, merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Maka pendidikan kejuruan harus mengenal kondisi kerja dan harapan pasar (Wardiman, 1998). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, konten mata pelajaran produktif multimedia yang dilaksanakan di SMK N 11 Semarang memang dibutuhkan di dunia industri. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata jawaban angket

yang disebarkan kepada perusahaan yang menunjukkan persentase mencapai 100%. Dunia industri multimedia di kota Semarang menyatakan bahwa 9 unit kompetensi dengan 32 kriteria unjuk kerja yang ada dalam angket adalah dibutuhkan.

Relevansi pendidikan adalah kesesuaian antara kemampuan yang diperoleh melalui pendidikan dengan kebutuhan pekerjaan (Ali, 2009), maka kriteria unjuk kerja dalam SKKNI yang menjadi konten mata pelajaran produktif multimedia 100% dibutuhkan oleh dunia industri multimedia di kota Semarang dan sebesar 84% telah dikuasai oleh siswa kompetensi keahlian multimedia SMK N 11 Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif multimedia SMK 11 Semarang dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) secara keseluruhan mencapai 84%. Sedangkan tingkat relevansi konten kurikulum mata pelajaran produktif multimedia SMK 11 Semarang dengan dunia industri Multimedia secara keseluruhan mencapai 100%. Ditinjau dari setiap unit kompetensi yang ada dalam standar kompetensi kerja nasional Indonesia (SKKNI) adalah sebagai berikut:

1) Unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan interface

Unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* termasuk kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa untuk kategori cukup mencapai 97% serta 100% dibutuhkan oleh dunia industri

2) Unit kompetensi membuat *interface*

Unit kompetensi membuat *interface* yang diajarkan di sekolah termasuk kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (89%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%).

3) Unit kompetensi mengevaluasi interface

Unit kompetensi mengevaluasi *interface* yang diajarkan di sekolah termasuk kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (91%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%).

4) Unit kompetensi merencanakan dan mengembangkan navigasi

Unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* yang diajarkan di sekolah termasuk kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa ke dalam kategori cukup dengan persentase (89%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%).

5) Unit kompetensi mengkontruksi navigasi

Unit kompetensi merencanakan desain dan mengembangkan *interface* yang diajarkan di sekolah termasuk kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (91%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%)

6) Unit kompetensi mengevaluasi navigasi

Unit kompetensi mengevaluasi *interface* yang diajarkan di sekolah termasuk kategori sangat relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (83%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%).

7) Unit kompetensi Memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web

Unit kompetensi memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web yang diajarkan di sekolah termasuk kategori relevan.

Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (66%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%).

8) Unit kompetensi mengedit informasi web sesuai kebutuhan

Unit kompetensi mengedit informasi web sesuai kebutuhan yang diajarkan di sekolah termasuk kategori relevan. Hal ini ditunjukkan pada jawaban siswa termasuk ke dalam kategori cukup dengan persentase (66%) serta dibutuhkan di dunia industri (100%).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, pembahasan dan kesimpulan pada bagian sebelumnya, maka dapat diajukan beberapa saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

- 1) Sebaiknya diadakan evaluasi kurikulum bersama dunia industri yang terkait secara rutin, sehingga antara kompetensi yang disampaikan di sekolah dapat relevan dengan kebutuhan yang ada di dunia industri.
- 2) Adanya perhatian lebih terhadap beberapa kriteria unjuk kerja yang masih kurang dikuasai oleh siswa, yang diantaranya adalah mempertimbangkan tentang anggaran dan hambatan

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, N A. 2013. *Pengaruh Hasil Belajar Mata Pelajaran Program Produktif Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Praktik Kerja Industri Siswa Kelas XII Program Studi Keahlian Teknik Elektronika Di SMK Negeri 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Argo, B D. 2010. “Melalui Pendidikan Menjawab Tantangan Persaingan Global”. <http://tatiek.lecture.ub.ac.id> (diunduh pada 22 April 2018).
- Ali, M. 2009. *Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional*. Bandung: INTIMA.
- Bahri, S. 2011. “Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya”. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*. 11 (1): 15-34.
- Chandra, A A. 2017. *Banyak Lulusan SMK Jadi Pengangguran, Ini Penyebabnya*. <https://finance.detik.com/> (diunduh 20 November 2017).
- Chandra, T. 2013. “Evaluasi User Interface Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan”. *Jurnal TIME*. vol 2 (2) 1-6.
- Clarke, L & Winch, C. 2007. *Vocational Education: International Approaches, Developments and Systems*. United Kingdom: Routledge.
- Djojonegoro, W. 1998. *Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: Jayakarta Agung Offset.
- Evans, R. N & Edwin, L. H. 1978. *Foundation of Vocational Education*. Columbus. OH: Charles E. Merrill Publishing Company.
- Erwanto, H B. 2014. *Navigasi Player untuk pencarian Obstacle pada game sepeda menggunakan metode pathfinding A*. Skripsi: Universitas Negeri Malang.
- Fadlilah M. 2014. *Impelementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI*”. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Haylusi, N. 2015. “Relevansi Antara Kompetensi Mata Pelajaran Produktif Dengan Pekerjaan Dalam Pelaksanaan Praktik Kerja Industri Siswa Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Sekolah Menengah Kejuruan Migas Cepu Tahun Ajaran 2014/2015”. *Jurnal Taman Vokasi*. 3(32): 532-542.

- Hidayati, A. 2015. "Relevansi Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Kebutuhan Dunia Usaha Dan Industri : Studi Kasus Di Smk Negeri 1 Batang". Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Idi, A. 2011. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Indriaturrahmi. 2016. "Peran Dunia Usaha Dan Dunia Industri Dalam Penyelenggaraan Smk Berbasis Kearifan Lokal Di Kota Mataram". *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 6 (2): 162-172 .
- Jatmoko, D. 2013. "Relevansi Kurikulum SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Terhadap Kebutuhan Dunia Industri Di Kabupaten Sleman". *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 3 (1): 1-13.
- Juliantri, L A. 2017. "Pengembangan E-Rapor Kurikulum 2013 Berbasis Web di SMK Negeri 1 Slawi". *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 6 (1): 11-16.
- Kaber, A. 1988. *Pengembangan Kurikulum*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan
- Kasnar, A dkk. 2009. "Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan Berdasarkan Kebutuhan Sektor Industri Di Wilayah Gresik Selatan". *Jurnal Penataan Ruang*. 4 (1): 10-24.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran*. Semarang: UNNES PRESS.
- Kusuma, D. 2013. "Analisis Komponen-Komponen Pengembangan Kurikulum 2013 pada Bahan Uji Publik Kurikulum 2013". *Jurnal Analisis Komponen-Komponen Pengembangan Kurikulum 2013*.
- Kuswanto, J & Walusfa, Y. 2017. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII". *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 6 (2): 58-64.
- Mahanani, F A dkk. 2017. "Pengembangan Pengawasan Industri Praktek Kerja dengan Menggunakan "Simorin" di SMK". *Jurnal Kejuruan dan Pendidikan Karir*. 2 (1): 43-49.
- McKechnie, J. 1979. Webster's New Twentieth Century Dictionary, second edition. United States of America: Wiliam Collins Publisher.

- Muhson, A dkk. 2012. "Analisis Relevansi Lulusan Perguruan Tinggi Dengan Dunia Kerja". *Jurnal Economia*. 8 (1): 42-52.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, N. 2017. "Inovasi Kemampuan Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar". *Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017*.
- Nurlifa, A. 2014. "Analisis Pengaruh User Interface Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter". *Prosiding Snatif*. 1 1.
- Partadiredja, A & Didik, J R (ed). 1985. *Ekonomika Etik dalam, Khazanah Pemikiran Ekonomi Indonesia*. Jakarta: LP3ES.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 *Tentang Standart Kompetensi Kelulusan (SKL)*.
- Prasetyo, S B. 2012. *Korelasi Antara Prestasi Mata Pelajaran Normatif, Adaptif Dan Produktif Dengan Pemahaman Karakter Akademik Siswa Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK N 2 Kebumen Tahun 2012/201*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, Y R. 2013. "Efektivitas Sekolah Menengah Kejuruan Berstandar ISO 9001:2008 terhadap Pencapaian Standar Isi, Standar Proses dan Standar Kompetensi Lulusan". *Jurnal Pendidikan Sains*. 1(3): 217-227.
- Ramdani, M. 2017. "Studi Relevansi Mata Pelajaran Produktif Paket Keahlian Teknik Gambar Mesin Dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia DI SMK". *Journal of Mechanical Engineering Education*. 4 (2): 198-205.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Republik Indonesia. 2014. *Undang Undang Nomor 3 Tahun 2014 Tentang Perindustrian*. Diakses di pada 23 Desember 2017.

- Salsabilla, F. 2013. *Relevansi Kurikulum Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Dengan Dunia Kerja (Studi Kasus Guru Tik, Dinas Pendidikan, Dan Lembaga Diklat)*. Skripsi: Unnes.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. 2011. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Prenada Media.
- Shneiderman, B., & Plasant, C. 2005, *Designing User Interface*, Pearson Education Inc., United States of America.
- Subkhan, E. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudijono, A. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2016. *Metodelogi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. 2012. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Suryanto, D. 2013. "Relevansi Soft Skill yang Dibutuhkan Dunia Usaha/Industri dengan yang Dibelajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan". *Jurnal Pendidikan Sains*. 1(3): 228-236.
- Sutrisno, B. 2013. *Perencanaan Karir Siswa SMK. Jurnal Model Berbasis Pengembangan Soft Skills*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Syah, D. 2007. *Perencanaan System Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Tistiyono, B. 2009. "Desain Interior Kereta Api Kelas Eksekutif Generasi Terbaru Dengan Konsep Modular". *Jurnal Desain Idea*. 10 (2) 1-24.
- Turner, W C dkk. 2000. *Pengantar Teknik dan Sisten Industri*. Terjemahan Z. Parastuty. Surabaya: Guna Widya.
- Utami, T. L. 2017. *Relevansi Kurikulum Konsentrasi Pengembang Teknologi Pembelajaran Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fip Unnes*

Dengan Kebutuhan Kompetensi Di Bpmpk Kemendikbud Dan Bptikp Jawa Tengah. Skripsi: UNNES

- Wagiran. 2007. *Telisik Aliran Filsafat Pendidikan : Implikasinya dalam Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Kejuruan*. Disampaikan dalam Seminar Nasional Telisik Hambatan Pelaksanaan SMK dan Solusinya, Jurusan Pendidikan Teknik Mesin UNNES, Tanggal 27 Januari 2007.
- Wibowo, N. 2016. “Upaya Memperkecil Kesenjangan Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Dengan Tuntutan Dunia Industri”. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 23 (1): 45-50.
- Widiaty, I. 2013. “Relevansi kurikulum SMK berbasis industri kreatif dengan metode extrapolation and the econometric approach”. *Invotec*, 9 (1) : 29-42.
- Widiyanto. 2010. “Strategi Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi Dudi Untuk SMK”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. 5 (2): 103-116.
- Yanto, A. 2005. *Kesiapan Kerja Siswa Program Keahlian Listrik Studi Kasus di SMK N 2 Pengasih dan SMK Ma'arif 1 Wates Kulonprogo Yogyakarta Tahun Ajaran 2004/2005*. Skripsi : FT UNY.
- Yulianto & Sutrisno B. 2014. “Pengelolaan Kerjasama Sekolah Dengan Dunia Usaha / Dunia Industri (Studi Situs SMK Negeri 2 Kendal)”. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 24 (1): 19-36.
- Yusuf, A. 2013. *Difusi Inovasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.



LAMPIRAN

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 2

Angket Siswa



**RELEVANSI KONTEN MATA PELAJARAN PRODUKTIF
KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA SMK N 11 SEMARANG
DENGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
(SKKNI)**

ANGKET

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2018

PENGANTAR

Perihal : Permohonan Pengisian Angket
Lampiran : 1 berkas
Judul skripsi : Relevansi Konten Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 11 Semarang Dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)

Kepada
Siswa-siswi kelas IX Jurusan Multimedia

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Negeri Semarang, sebagai salah satu syaratnya adalah dengan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut, dengan segala kerendahan hati, memoho kepada adik-adik untuk mengisi angket seperti terlampir dalam berkas ini. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan data tentang konten kurikulum mata pelajaran produktif desain media grafis yang diajarkan disekolah.

Angket ini hanya digunakan untuk kepentingan penelitian semata, oleh karena itu jawaban jujur teman-teman sekalian akan sangat membantu saya untuk mendapatkan data yang valid untuk penelitian ini.

Atas segala bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Semarang, Maret 2018

Peneliti

Jayanti Indah Lestari

Nim 1102414059

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**ANGKET SISWA
RELEVANSI KONTEN MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA
DENGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
(SKKNI)**

Angket ini bertujuan untuk keperluan penelitian semata dan tidak akan mempengaruhi nilai saudara. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan sebenarnya yang terjadi pada saudara.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

No/Kelas :

Nama Sekolah :

II. PETUNJUK

Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban (4/3/2/1) yang sesuai dengan pilihan saudara terhadap pernyataan-pernyataan berikut ini !

- a. Jawaban 4 = Jika **Sangat Cukup**
- b. Jawaban 3 = Jika **Cukup**
- c. Jawaban 2 = Jika **Kurang**
- d. Jawaban 1 = Jika **Sangat Kurang**

N o	Pernyataan	SC	C	K	SK
A	Media Teks				
1	Dalam produksi sebuah media menggunakan <i>Scripting Languages</i> (HTML, XML, Javascript, PERL, Lingo)				
2	Memilih <i>Mark-up dan Scripting</i> dengan mengidentifikasi tempat dan fungsi media secara mendalam				
3	Menyesuaikan <i>Script Elements</i> dengan keputusan <i>interface</i> navigasi dan desain grafik				
4	Melakukan pengujian <i>mark-up dan scripting languages</i> .				

B	Media Audio				
5	Menentukan <i>feature</i> audio analog dan atau <i>digital</i> sesuai dengan fungsi media yang dibuat				
6	Proses produksi media Audio mempelajari tentang <i>amplitudo, sound wave, frekuensi, mono</i> dan <i>stereo</i>				
7	Mengeksplorasi Teknologi MIDI				
8	Proses produksi media audio menggunakan software audio digital				
9	Mengaplikasikan <i>encoding</i> waktu ke dalam <i>track audio single & multiple</i>				
10	Memasukkan efek khusus dan teknik <i>mixing</i> sesuai dengan spesifikasi media audio yang diproduksi				
C	Media Video				
11	Sebelum memproduksi video melakukan identifikasi dan perancangan format video				
12	Mensetup dan mengoperasikan kamera video dasar				
13	Produksi video menggunakan <i>software video</i> terkini				
14	Menggunakan variasi dan teknik <i>time stamping</i> pada <i>frame</i> video				
15	Melakukan pengeditan video <i>track single</i> dan <i>multiple</i> serta memasukkan efek khusus sesuai dengan spesifikasi media				
16	Produksi video menggunakan <i>software video</i> terkini				
17	Menggunakan variasi dan teknik <i>time stamping</i> pada <i>frame</i> video				
D	Media Animasi				
18	Membuat <i>Storyboard</i> untuk animasi yang mencakup: outline rincian naskah, detail				

	grafik dan visual dalam naskah serta batasan produksi.				
19	Membuat layout untuk produk animasi				
20	Memproduksi gambar animasi untuk animasi sesuai kebutuhan produksi, kreatif dan teknis				
21	Menggunakan teknik <i>time stamping</i> pada frame animasi				
22	Produksi animasi 2D menggunakan teknik <i>Motion blur</i> dan <i>Object exaggerations</i>				
23	Membuat obyek rigid(kaku) dan non-rigid				
24	Membuat gerakan animasi yang sederhana, kompleks, dan background statis dan atau bergerak				
25	Membuat animasi <i>stop-motion</i>				
E	Media Graph/Image				
26	Men-setup kamera				
27	Mengidentifikasi software yang tepat untuk memproduksi media <i>graphik/image</i>				
28	Menerapkan penggabungan gambar dan teks berbasis vektor				
29	Menggabungkan gambar dan teks berbasis bitmap				
30	Mengkonversikan dari bitmap ke gambar vector dan sebaliknya				
31	Proses produksi media memperhatikan susunan karya seni dan mozaik digital yang meliputi, mode gambar, resolusi, filter, warna dan halftone				
32	Menggunakan teknik pemilihan yang akurat, special effect, cropping dan resize gambar				
F	Media Interactive				
33	Membuat (desain/perancangan alur) untuk multimedia interaktif				

34	Merancang konsep dasar setiap elemen screen, transisi, sekuen, page dan button				
35	Membuat Prototip desain <i>interface</i>				
36	Memproduksi multimedia <i>interactive</i>				
G	Media Special Effect				
37	Menentukan volume & efek khusus yang sesuai				
38	Menentukan corak dan aliran produksi media				
39	Menggunakan <i>Visual effect</i> yang dihasilkan komputer				
40	Menggunakan <i>Audio effect</i> yang dihasilkan komputer				
41	Mmbuat model minatur/tipe demonstrasi				
42	Menggunakan tipe efek yang sesungguhnya				
H	Media 3D Modeling				
43	Menciptakan obyek 3D <i>modeling</i>				
44	Menciptakan operasi <i>Boolean</i> dan <i>Vector</i> berdasar gambaran sesuai dengan sebuah model 3D				
45	Menggunakan mood visual dan tone warna untuk mengendalikan model dan virtual space				
46	Menambahkan pencahayaan dan bayangan ke model 3D untuk mendefinisikan tekstur				
47	Ruang model virtual 3D dibuat dengan menggunakan software perintah untuk mengedit model dan ruang virtual				
48	Menggunakan <i>pre-define textures</i> dengan <i>texture mapping parameter</i>				
49	Menentukan option kontrol kamera dan rendering parameter				
50	Menentukan hierarki gerak obyek				

51	Menentukan <i>cross platform file transfer</i> , <i>digitized time coding</i> dan kalibrasi <i>interface</i>				
I	Media Web				
52	Membangun sebuah web				
53	Memeriksa <i>links</i> yang cacat atau gagal untuk menentukan penutupan situs atau tempat situs baru				
54	Mengedit dan menyisipkan <i>content material</i>				
55	Mengelola/memperbaharui <i>heading</i> , <i>typographical</i> dan <i>image</i>				
56	Membuat <i>button</i> , <i>interface</i> atau desain <i>navigasi</i> baru untuk membuat materi tambahan				
57	Mengelola web (memperbarui isi halaman web)				

- Terima Kasih -



**RELEVANSI KONTEN MATA PELAJARAN PRODUKTIF
KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA SMK N 11 SEMARANG
DENGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
(SKKNI)**

ANGKET

TERKAIT :

Kompetensi Yang Dibutuhkan Dalam Industri Multimedia

UNNES

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2018

PENGANTAR

Perihal : Permohonan Pengisian Angket
Lampiran : 1 berkas
Judul skripsi : Relevansi Konten Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian
Multimedia SMK N 11 Semarang Dengan Standar Kompetensi
Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)

Kepada
Yth. Pimpinan PT Taman Media Indonesia
di Semarang

Dengan hormat,

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) di Universitas Negeri Semarang, sebagai salah satu syaratnya adalah dengan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut, dengan segala kerendahan hati perkenankan saya memohon kesediaan bapak/ibu pimpinan Pimpinan PT Taman Media Indonesia untuk mengisi angket seperti terlampir dalam berkas ini. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan data tentang kompetensi yang dibutuhkan dalam industri multimedia.

Angket ini hanya digunakan untuk kepentingan penelitian semata, oleh karena itu jawaban jujur bapak/ibu sekalian akan sangat membantu saya untuk mendapatkan data yang valid untuk penelitian ini.

Atas segala bantuan Bapak/Ibu/Saudara/i saya ucapkan terima kasih.

Semarang, Maret 2018

Peneliti

UNIVERSITAS NEGERI SEM

Jayanti Indah Lestari
Nim 1102414059

**ANGKET
RELEVANSI KONTEN MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA
DENGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
(SKKNI)**

Angket ini bertujuan untuk keperluan penelitian terkait kesesuaian konten mata pelajaran produktif kompetensi keahlian Multimedia dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dan kebutuhan dunia industri multimedia. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan keadaan sebenarnya yang terjadi pada saudara.

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Nama Perusahaan :

Deskripsi Pekerjaan :

II. PETUNJUK

Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban (SS/S/TS/STS) yang sesuai dengan pilihan saudara terhadap pernyataan-pernyataan berikut ini !

- a. Jawaban SS = Jika **Sangat Setuju**
- b. Jawaban S = Jika **Setuju**
- c. Jawaban TS = Jika **Tidak Setuju**
- d. Jawaban STS= Jika **Sangat Tidak Setuju**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
A	Merencanakan desain dan mengembangkan <i>interface</i> dalam produksi multimedia interaktif				
1	Dibutuhkan kemampuan untuk membuat konsep dan desain multimedia interaktif				
2	Produksi multimedia interaktif mempertimbangkan anggaran, halangan teknis dan sumber dalam perencanaan desain media				
3	Dibutuhkan kemampuan dalam menentukan format <i>interface</i> yang dibutuhkan				
4	Mengembangkan sketsa pendahuluan				

	tentang konsep multimedia interaktif				
5	Ide-ide baru sangat dibutuhkan dalam pembuatan multimedia interaktif				
6	Membuat sketsa final secara rinci mengenai desain multimedia interaktif				
B	Membuat Interface produk multimedia interaktif				
7	Membuat desain screen <i>Interface</i>				
8	Membuat <i>screen</i> , transisi, sekuen, <i>page</i> dan <i>button</i> yang sesuai dengan konsep media yang diproduksi				
9	Membuat prototip <i>interface</i>				
10	Melakukan ujicoba penggunaan <i>interface</i>				
C	Mengevaluasi <i>Interface</i> produk multimedia interaktif				
11	Melakukan pengamatan dan mencatat secara rinci respon, komentar dan perubahan yang diperlukan.				
12	Penyelesaian desain interface mengacu pada perubahan-perubahan dalam hasil pengamatan ujicoba prototip interface				
D	Merencanakan dan mengembangkan Navigasi				
13	Konsep navigasi ditentukan sesuai dengan konsep interface media yang dibuat				
14	Menentukan teknis dan platform penyampaian media				
15	Sketsa arsitektur produk dibuat secara keseluruhan dan dipastikan hubungan antara elemen multimedia yang menentukan semua <i>pathway non-linear</i> .				
16	Sketsa suatu <i>draft storyboard</i> atau <i>flow chart</i> dibuat untuk setiap <i>scene</i>				
17	Membuat draft navigasi akhir dan				

	digabungkan dalam keseluruhan desain				
E	Mengkonstruksi Navigasi				
18	Menentukan alur (flow) navigasi yang logis				
19	Menentukan <i>exit points</i>				
20	Mengembangkan templates disesuaikan dengan integrasi teks khusus dan elemen grafik				
F	Mengevaluasi Navigasi				
21	Melakukan uji coba, pengamatan dan mencatat secara rinci respon, komentar dan perubahan navigasi yang diperlukan.				
22	Perubahan desain digunakan untuk menyelesaikan desain navigasi				
G	Memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web				
23	Sering merevisi situs terkait dengan konten dalam web				
24	Membatasi waktu setiap links				
25	Menggunakan software <i>link-checking</i> untuk menguji links dan memeriksa currency links yang ada				
H	Mengedit informasi web sesuai kebutuhan				
26	Memeriksa links yang cacat atau gagal untuk menentukan penutupan situs atau tempat situs baru				
27	<i>Page links internal</i> diperiksa dan diralat sesuai kebutuhan				
28	Menghapus links yang tidak digunakan				
29	<i>Editing</i> konten materi dalam web dalam jangka waktu tertentu				

30	Keterampilan dalam mengelola <i>heading</i> , <i>typographical</i> dan <i>image</i> sangat dibutuhkan				
31	Menguji dan memastikan perubahan web.				
32	Membuat laporan akhir tentang perubahan-perubahan dalam web				

- Terima Kasih -



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 4

Hasil Analisis Validitas Angket

Hasil Uji Validitas Angket

Correlations

		x1	x2	x3	x4	x5	x6
skortotal	Pearson Correlation	.674**	.555**	.747**	.568**	.610**	.626**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.000	.000
	N	35	35	35	35	35	35

		x7	x8	x9	x10	.864**	.773**
skortotal	Pearson Correlation	.760**	.749**	.851**	.739**	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	35	35
	N	35	35	35	35		

		x13	x14	x15	x16	x17	x18
skortotal	Pearson Correlation	.790**	.828**	.841**	.783**	.755**	.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	35
	N	35	35	35	35	35	.826**

		x19	x20	x21	x22	x23	x24
skortotal	Pearson Correlation	.849**	.774**	.849**	.868**	.867**	.871**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	35	35	35	35	35	35

		x25	x26	x27	x28	x29	x30
skortotal	Pearson Correlation	.871**	.825**	.914**	.870**	.695**	.620**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	35	35	35	35	35	35

		x31	x32
skortotal	Pearson Correlation	.836**	.884**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000
	N	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 5

Hasil Reliabilitas Angket

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.958	32

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Lampiran 6

Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi Instrumen

**Relevansi Konten Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 11 Semarang
Dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)**

No.	Fokus Penelitian	Indikator	Sumber Data	Alat Pengambilan Data	
				Angket	Dokumentasi
1	Gambaran Umum SMK 11 Semarang	1) Profil Sekolah 2) Visi & Misi Sekolah 3) Keadaan Guru & Siswa 4) Struktur Kurikulum	a) Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum b) Staf administrasi sekolah		√ √ √ √
2	Konten Multimedia	a) Merencanakan desain dan mengembangkan <i>interface</i> <ol style="list-style-type: none"> 1) kemampuan untuk membuat konsep dan desain multimedia interaktif 2) mempertimbangkan anggaran, halangan teknis dan sumber dalam perencanaan desain media 3) kemampuan dalam menentukan format <i>interface</i> yang dibutuhkan 4) Ide-ide baru 	a) Siswa b) Perusahaan	√ √ √ √	

	5) Membuat sketsa final secara rinci		√	
	b) Membuat <i>interface</i> <ol style="list-style-type: none"> 1) Membuat desain screen Interface 2) Membuat <i>screen</i>, transisi, sekuen, <i>page</i> dan <i>button</i> 3) Membuat prototip interface 4) ujicoba penggunaan interface 	<ol style="list-style-type: none"> a) Siswa b) Perusahaan 	√ √ √ √	
	c) Mengevaluasi <i>interface</i> <ol style="list-style-type: none"> 1) pengamatan dan mencatat secara rinci respon, komentar dan perubahan 2) Penyelesaian desain interface 	<ol style="list-style-type: none"> a) Siswa b) Perusahaan 	√ √	
	d) Merencanakan dan mengembangkan navigasi <ol style="list-style-type: none"> 1) Membuat konsep navigasi sesuai konsep interface 2) Menentukan teknis dan platform penyampaian media 3) Sketsa arsitektur produk (<i>pathway non-linear</i>) 4) Membuat <i>draft storyboard</i> atau <i>flow chart</i> 5) Membuat draft navigasi akhir 	<ol style="list-style-type: none"> a) Siswa b) Perusahaan 	√ √ √ √ √	
	e) Mengkonstruksi navigasi <ol style="list-style-type: none"> 1) Menentukan alur (flow) navigasi 2) Menentukan exit points 	<ol style="list-style-type: none"> a) Siswa b) Perusahaan 	√ √	

	3) Mengembangkan templates		√	
	f) Mengevaluasi navigasi	a) Siswa		
	1) Melakukan uji coba navigasi	b) Perusahaan	√	
	2) menyelesaikan desain navigasi		√	
	g) Memeriksa informasi untuk relevansi, currency, links dan navigasi dalam web	a) Siswa		
	1) merevisi situs terkait dengan konten dalam web	b) Perusahaan	√	
	2) Membatasi waktu setiap links		√	
	3) Menggunakan software link-checking untuk menguji links dan memeriksa currency links		√	
	h) Mengedit informasi web sesuai kebutuhan	a) Siswa		
	1) Memeriksa links yang cacat atau gagal	b) Perusahaan	√	
	2) Memeriksa <i>page links internal</i>		√	
	3) Menghapus links yang tidak digunakan		√	
	4) Editing konten materi dalam web dalam jangka waktu tertentu		√	
	5) mengelola <i>heading, typographical</i> dan <i>image</i>		√	
	6) Menguji dan memastikan perubahan web		√	
	7) Membuat laporan akhir		√	

Lampiran 7

Data Angket Jawaban Siswa

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Skor	Kategori	
A	3	3	3	4	4	3	1	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	4	3	1	1	81	Kurang	
B	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	82	Kategori
C	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	4	3	4	3	2	104	Cukup	
D	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	98	Cukup	
E	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	82	Kurang	
F	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	83	Kurang	
G	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	93	Cukup	
H	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	106	Cukup	
I	3	2	3	4	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	87	Cukup	
J	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	92	Cukup	
K	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	4	2	2	3	3	3	4	4	3	109	Cukup	
L	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	90	Cukup	
M	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	71	Kurang	
N	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	115	Sangat Cukup	
O	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	104	Cukup	
P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	91	Cukup	
Q	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	82	Kurang	
R	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	99	Cukup
S	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	104	Cukup
T	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	96	Cukup	
U	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	116	Sangat Cukup	
V	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	108	Cukup	
W	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	101	Cukup	
X	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	103	Cukup	
Y	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	106	Cukup	
Z	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100	Cukup	
AA	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	2	4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	94	Cukup	
AB	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	2	3	2	2	91	Cukup	
AC	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	103	Cukup	
AD	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	99	Cukup	
AE	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	1	3	3	3	1	3	2	2	1	1	3	3	3	83	Kurang	
AG	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	1	3	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	62	Kurang

Lampiran 8

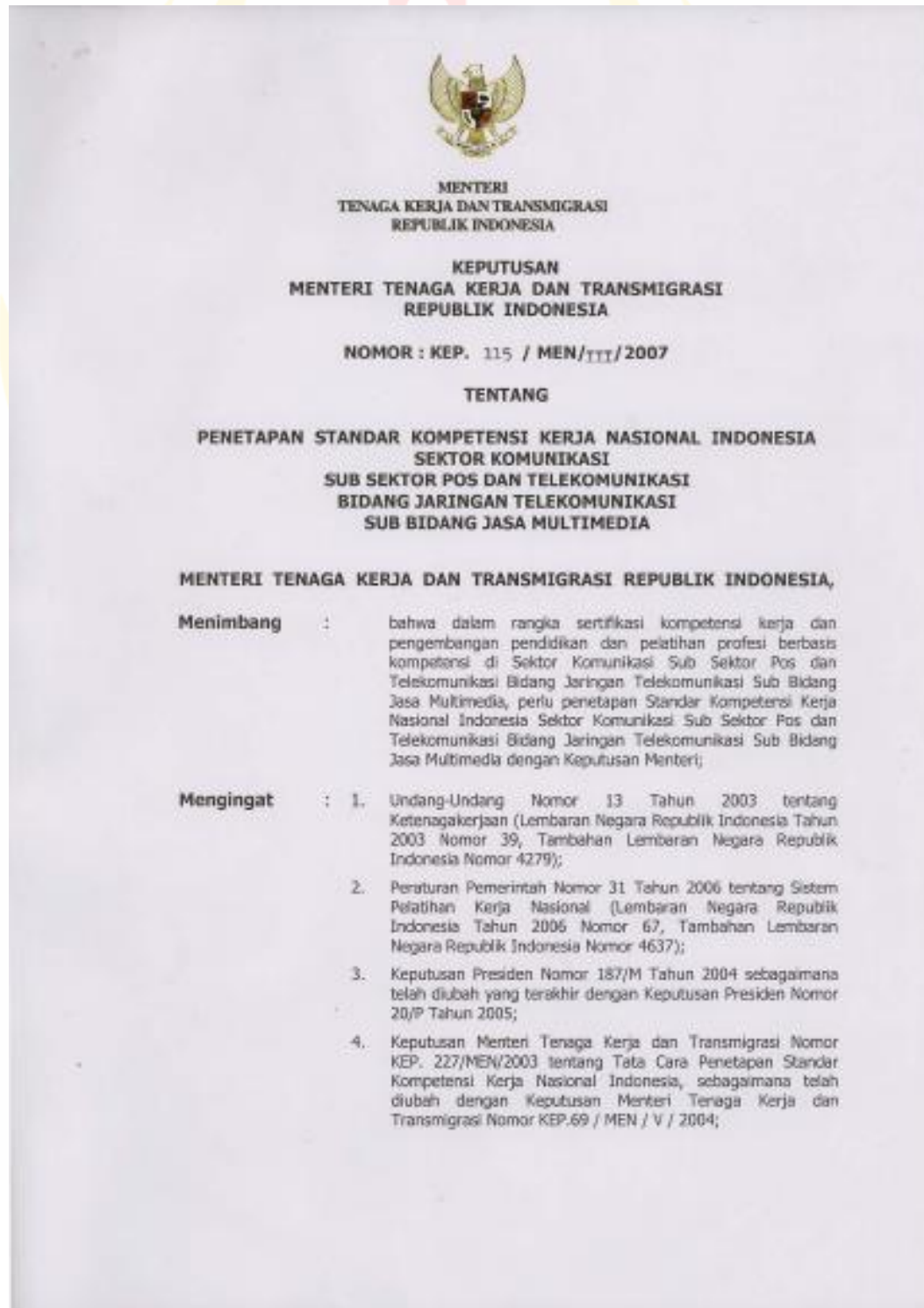
Data Angket Jawaban Perusahaan

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Skor	Kategori	
A	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	95	Sangat dibutuhkan
B	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	122	Sangat dibutuhkan
C	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	102	Sangat dibutuhkan	
D	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	112	Sangat dibutuhkan



UNNES

Lampiran 9 Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)



5. Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi R.I. Nomor KEP. 14/MEN/VI/2005 tentang Organisasi dan Tata Kerja Departemen Tenaga Kerja dan Transmigrasi R.I;

Memperhatikan : Hasil Konvensi Nasional RSKKNI Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan Telekomunikasi Bidang Jaringan Telekomunikasi Sub Bidang Jasa Multimedia yang diselenggarakan tanggal 28 Nopember 2006 di Jakarta.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan :**
- KESATU :** Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan Telekomunikasi Bidang Jaringan Telekomunikasi Sub Bidang Jasa Multimedia, sebagaimana tercantum dalam Lampiran Keputusan ini.
- KEDUA :** Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud pada dktum KESATU berlaku secara nasional dan menjadi acuan penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan profesi serta uji kompetensi dalam rangka sertifikasi kompetensi.
- KETIGA :** Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sebagaimana dimaksud pada dktum KESATU ditinjau setiap lima tahun atau sesuai dengan kebutuhan.
- KEEMPAT :** Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 12 Maret 2007

**MENTERI
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA,**




ERMAN SUPARNO

▲

LAMPIRAN
KEPUTUSAN MENTERI TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
REPUBLIK INDONESIA
NOMOR : KEP. 115/MEN/III/2007

TENTANG
PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
SEKTOR KOMUNIKASI
SUB SEKTOR POS DAN TELEKOMUNIKASI
BIDANG JARINGAN TELEKOMUNIKASI
SUB BIDANG JASA MULTIMEDIA

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 RASIONAL

Berubahnya perekonomian internasional yang ditandai oleh liberalisasi perdagangan internasional dan menguatnya globalisasi ekonomi telah membawa perubahan dalam konsep keunggulan bersaing suatu bangsa. Hal ini terbukti dengan memungkinkan terjadinya aliran faktor produksi seperti tenaga kerja dan modal, atau pemanfaatan keunggulan faktor sumber daya bawaan (*endowment factor*) oleh negara lain melalui *global firms, multi national corporation*.

Daya saing suatu bangsa tidak lagi tergantung pada kekayaan sumber daya alam dan tenaga kerja yang murah, akan tetapi semakin tergantung pada pengetahuan yang dimiliki dan dikuasai oleh suatu bangsa. Sumber daya manusia yang mendapat pengakuan secara global (*global recognized*) oleh penyelenggara sertifikasi terakreditasi adalah menjadi target pengembangan sumber daya manusia yang harus dicanangkan.

Bagi pelaksana pendidikan atau pelatihan menjadi satu keharusan dalam penyusunan kurikulum dan pelaksanaan proses pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi. Demikian juga bagi Industri pengguna, telah menentukan standar kompetensi profesi semua calon karyawan yang akan dipkerjakan di perusahaan mereka.

Sehingga penentuan secara bersama di antara industri, asosiasi profesi, institusi pendidikan, lembaga pelatihan, departemen terkait, tentang penyusunan standar kompetensi menjadi satu keharusan yang tidak bisa ditunda lagi.



1.2 TUJUAN

Tujuan penyusunan standar kompetensi Multimedia dan Audio Visual adalah:

- a. Sebagai alat bantu evaluasi unjuk kerja, pemilihan karyawan, pengembangan staf, penyusunan uraian jabatan dan pengembangan program pelatihan bagi dunia industri Multimedia dan dunia usaha.
- b. Sebagai bahan referensi dalam melakukan pengembangan kurikulum dan program bagi institusi dan lembaga pendidikan, diklat dalam penyelenggaraan pendidikan, pelatihan dan sertifikasi.
- c. Sebagai bahan, konsep standarisasi kompetensi profesi sehingga mempunyai kualifikasi dengan berbagai keahlian.

1.3 Pengertian Standar Kompetensi

1. Pengertian Kompetensi

Berdasar pada arti etimologi standar kompetensi terbentuk dari dua kosa kata, yaitu standar dan kompetensi. Standar diartikan sebagai ukuran atau patokan yang disepakati sedangkan kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan atau melaksanakan pekerjaan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja.

Sehingga dapatlah dirumuskan bahwa kompetensi diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang ditetapkan.

2. Pengertian Standar Kompetensi

Berdasar pada arti bahasa, standar kompetensi terbentuk atas kata standar dan kompetensi. Standar diartikan sebagai "ukuran" yang disepakati, sedangkan kompetensi telah didefinisikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang ditetapkan.

Dengan demikian dapatlah disepakati bahwa standar kompetensi merupakan kesepakatan-kesepakatan tentang kompetensi yang diperlukan pada suatu bidang pekerjaan oleh seluruh "stakeholder" di bidangnya.

Dengan kata lain, yang dimaksud dengan Standar Kompetensi adalah perumusan tentang kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan yang didasari atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja sesuai dengan unjuk kerja yang dipersyaratkan.

Dengan dikuasainya kompetensi tersebut oleh seseorang, maka yang bersangkutan akan mampu:

- a. Bagaimana mengerjakan suatu tugas atau pekerjaan.
- b. Bagaimana mengorganisasikannya agar pekerjaan tersebut dapat dilaksanakan.
- c. Apa yang harus dilakukan bilamana terjadi sesuatu yang berbeda dengan rencana semula.
- d. Bagaimana menggunakan kemampuan yang dimilikinya untuk memecahkan masalah atau melaksanakan tugas dengan kondisi yang berbeda.

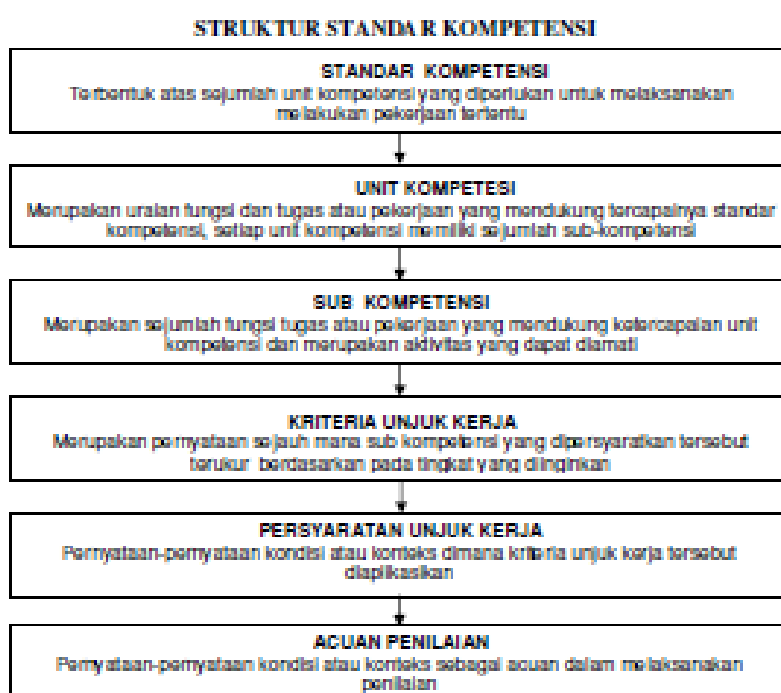
3. Mengapa Standar Kompetensi Dibutuhkan

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, sertifikasi
- b. Untuk dunia usaha / industri dan penggunaan tenaga kerja
 1. Membantu dalam rekrutmen
 2. Membantu penilaian unjuk kerja
 3. Dipakai untuk membuat uraian jabatan
 4. Untuk mengembangkan program pelatihan yang spesifik berdasar kebutuhan dunia usaha / 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

1.4 Struktur Standar Kompetensi

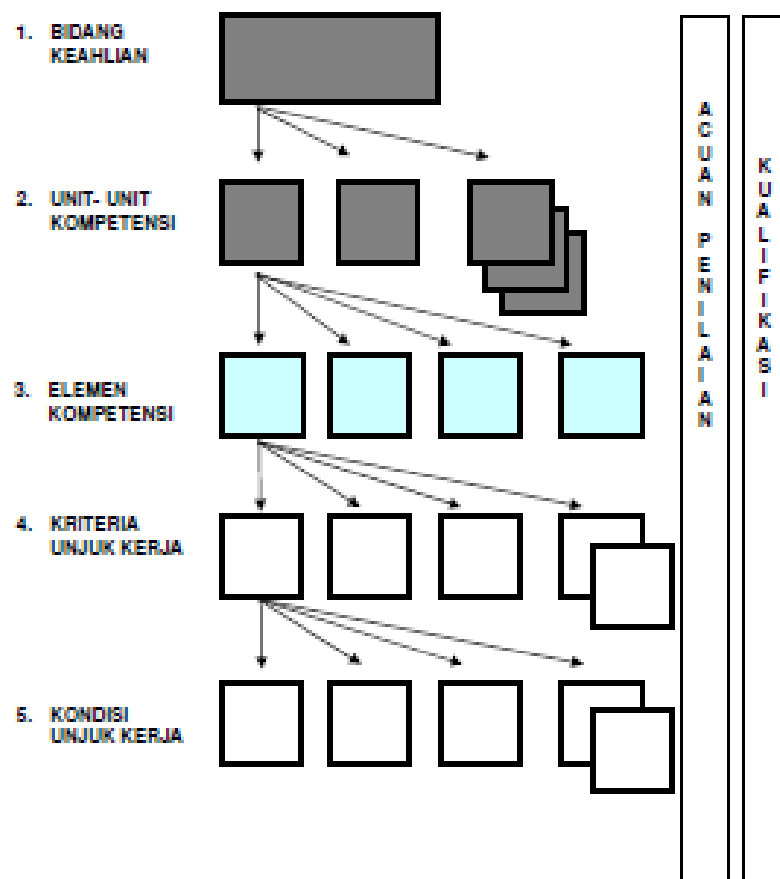
Standar Kompetensi suatu Bidang Keahlian distrukturkan dengan bentuk seperti di bawah ini (bentuk ini diterapkan secara luas di dunia internasional) :



1.5 SKEMA DAN FORMAT STANDAR KOMPETENSI

1. Skema Standar Kompetensi

Sedangkan skema bagaimana standar kompetensi dikembangkan diperlihatkan pada diagram breakdown di bawah ini.



2. Format Standar Kompetensi

FORMAT UNIT KOMPETENSI

<p>Kode Unit: Terdiri dari beberapa huruf dan angka yang disepakati oleh para pengembang dan industri/usaha terkait dengan tujuan untuk mempermudah dalam pengelolaan. (merujuk pada Kepmenakertrans No. KEP-227/MEN/2003 tanggal 13 Oktober 2003 dan Kepmenakertrans No. 69/MEN/W/2004)</p> <p style="text-align: center;">XXX . XX 00 . 000 . 00 Sektor Sub sektor Bidang/Grup Nomor Unit Versi</p>	
<p>Judul Unit: Merupakan fungsi tugas / pekerjaan yang akan dilakukan, dinyatakan sebagai suatu unit kompetensi yang menggambarkan sebagian atau keseluruhan standar kompetensi. Judul unit biasanya menggunakan kalimat aktif yang diawali dengan kata kerja aktif yang dapat terobservasi.</p>	
<p>Deskripsi Unit: Penjelasan lebih lanjut tentang judul unit yang mendeskripsikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mencapai standar kompetensi.</p>	
Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja
Merupakan elemen – elemen yang dibutuhkan untuk tercapainya unit kompetensi tersebut di atas (untuk setiap unit biasanya terdiri dari 3 hingga 5 elemen Kompetensi)	Pernyataan – pernyataan tentang hasil atau output yang diharapkan untuk setiap elemen / Sub Kompetensi yang dinyatakan dalam kalimat positif dan terukur. Untuk setiap elemen kompetensi sebaiknya mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap (KSA)
<p>Batasan variabel Ruang lingkup, situasi dan kondisi dimana kriteria unjuk kerja diterapkan. Mendefinisikan situasi dari unit dan memberikan informasi lebih jauh tentang tingkat otonomi, perlengkapan dan materi yang mungkin digunakan dan mengacu pada syarat-syarat yang ditetapkan, termasuk peraturan dan produk atau jasa yang dihasilkan.</p>	
<p>Panduan Penilaian Membantu menginterpretasikan dan menilai unit dengan menghususkan petunjuk nyata yang perlu dikumpulkan, untuk memperagakan kompetensi sesuai tingkat keterampilan yang digambarkan dalam kriteria unjuk kerja, yang meliputi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk seseorang dinyatakan kompeten pada tingkatan tertentu. 2. Ruang lingkup pengujian menyatakan dimana, bagaimana dan dengan metode apa pengujian seharusnya dilakukan. 3. Aspek penting dari pengujian menjelaskan hal-hal pokok dari pengujian dan kunci pokok yang perlu dilihat pada waktu pengujian. 	

Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	
6	Memecahkan masalah	
7	Menggunakan teknologi	



1.6 KOMPETENSI KUNCI

1. Kompetensi Kunci

Yang dimaksud dengan kompetensi kunci adalah kemampuan kunci atau generik yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan. Kompetensi kunci tersebut terkandung pada setiap unit-unit kompetensi.

Berikut ini adalah 7 (tujuh) kunci kompetensi :

- a. Mengumpulkan, menganalisa dan mengorganisasikan informasi
- b. Mengkomunikasikan ide dan informasi
- c. Merencanakan dan mengatur kegiatan
- d. Bekerjasama dengan orang lain dan kelompok
- e. Menggunakan ide dan teknik matematika
- f. Memecahkan persoalan / masalah
- g. Menggunakan teknologi

(Sumber: *Key Competencies*, William Hall & Mark C. Werner)

2. Level/Tingkat unjuk kerja kompetensi kunci

Kompetensi Kunci dibagi menjadi 3 level/tingkat berdasarkan tingkat kesulitan pekerjaan.

Tingkat 1 : Kemampuan untuk mengerjakan tugas rutin menurut cara yang telah ditentukan, bersifat sederhana dan merupakan pengulangan, serta sewaktu-waktu sering diperiksa perkembangannya. Maka unjuk kerja tingkat-1 adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk menjabarkan pekerjaan sederhana berulang-ulang secara ofision dan memusakan berdasar pada kriteria atau prosedur yang telah ditetapkan dengan kemampuan mandiri. Untuk itu tingkat 1 ini harus mampu :

- o Melakukan proses yang sederhana dan telah ditentukan,
- o Menilai mutu berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Tingkat 2 : Kemampuan untuk mengerjakan tugas yang lebih luas dan lebih rumit yang ditandai dengan peningkatan otonomi pribadi terhadap pekerjaannya sendiri dan pekerjaan tersebut kemudian diperiksa oleh atasan setelah pekerjaan selesai. Maka unjuk kerja tingkat-2 merupakan tingkat kemampuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas / pekerjaan yang menentukan pilihan, aplikasi dan integrasi dari sejumlah elemen atau data / informasi untuk

membuat penilaian atas kesulitan proses dan hasil. Untuk itu, tingkat-2 ini harus mampu :

- o Mengelola atau menyelesaikan suatu proses,
- o Menentukan kriteria penilaian terhadap suatu proses atau kerja evaluasi terhadap suatu proses.

Tingkat 3 : Kemampuan untuk mengerjakan kegiatan rumit dan tidak rutin yang dikerjakan sendiri dan bertanggung jawab terhadap pekerjaan orang lain. Unjuk kerja tingkat-3 merupakan tingkat kemampuan yang dibutuhkan untuk mengevaluasi dan merancang kembali proses, menetapkan dan menggunakan prinsip-prinsip dalam rangka menentukan cara yang terbaik dan tepat untuk menetapkan kriteria penilaian kualitas. Untuk itu, pada tingkat-3 ini harus mampu :

- o Menentukan prinsip dasar dan proses,
- o Mengevaluasi dan mengubah bentuk proses atau membentuk ulang proses,
- o Menentukan kriteria untuk mengevaluasi dan / atau penilaian proses.

1.7 KODEFIKASI UNIT KOMPETENSI

Kodefikasi unit kompetensi Bidang Multimedia dan Audio Visual mengikuti aturan kodefikasi yang telah ditetapkan oleh Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi sebagaimana Kepmenakertrans No. KEP-227/MEN/2003 tanggal 13 Oktober 2003 dan Kepmenakertrans No. 69/MEN/V/2004 tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional. Aturan tersebut adalah sebagai berikut :

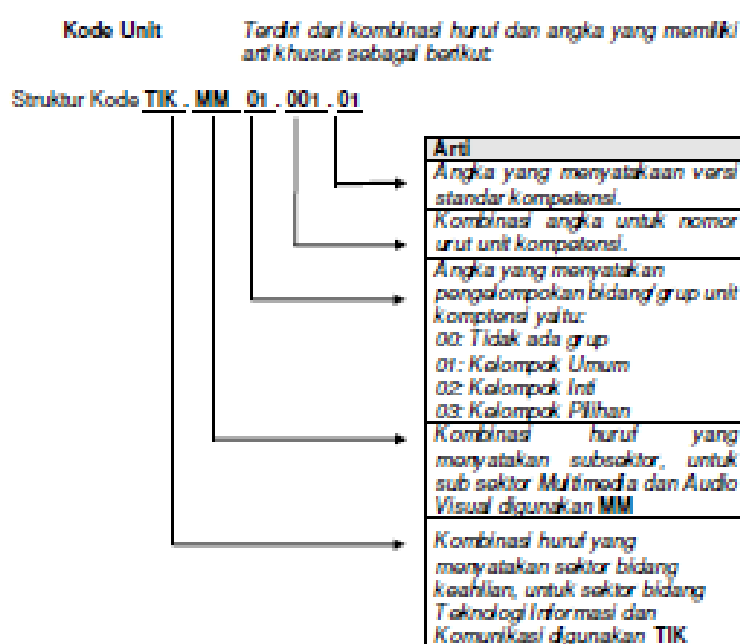
XXX . XX 00 . 000 . 00
 Sektor Sub sektor Bidang/Grup Nomor Unit Versi

Dimana :

- XXX : menyatakan sektor dari unit kompetensi tersebut
- XX : menyatakan sub sektor dari unit kompetensi
- 00 : menyatakan bidang/grup, dengan pengkodean sebagai berikut
 - 00 → jika tidak mempunyai grup
 - 01 → identifikasi kompetensi umum yang diperlukan untuk dapat bekerja pada sektor ini
 - 02 → identifikasi kompetensi inti yang diperlukan untuk mengerjakan tugas tugas inti pada sektor ini
 - 03 → identifikasi kompetensi spesialisasi yang diperlukan untuk mengerjakan tugas tugas spesifik pada sektor tertentu

- 000 : menyatakan nomor urut unit kompetensi
 00 : menyatakan versi dari unit kompetensi yang disusun/dibuat

Aturan untuk penomoran unit kompetensi Multimedia dan Audio Visual adalah sebagai berikut :



Contoh kode unit: **TIK.MM01.001.01**
 artinya unit kompetensi sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi sub sektor Multimedia dan Audio Visual bidang/grup Kelompok Umum nomor urut 001 versi 01

BAB II PETA UNIT KOMPETENSI

2.1 Penjelasan Umum Bidang Multimedia dan Audiovisual

Pada kamus *The American Heritage @ Dictionary of the English Language: Fourth Edition*, 2000, kata "multimedia" didefinisikan sebagai berikut :



SYLLABICATION: *mul-ti-me-d-i-a*

ADJECTIVE:

1. *Of or relating to the combined use of several media: a multimedia installation at the art gallery.*
2. *Computer Science Of or relating to an application that can combine text, graphics, full-motion video, and sound into an integrated package.*

PLURAL NOUN: *(used with a sing. verb)*

1. *The combined use of media, such as movies, music, lighting, CD-ROMs, and the Internet, as for education or entertainment.*
2. *The combined use of media, such as television, radio, print, and the Internet, as for advertising or publicity.*

Istilah multimedia muncul melalui media masa diawal 1990. Istilah ini dipakai untuk menyatukan menyatukan teknologi digital dan analog dibidang entertainment, publishing, communications, marketing, advertising, dan juga commerce. Multimedia merupakan penggabungan dua kata "multi" dan "media". Multi berarti "banyak" sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium. Saat ini istilah lebih trendi yang sama-sama membingungkan adalah "new media".

Istilah ilmu komputer yang dipakai pada aplikasi software yang interaktif (Tak linier) dan menyertakan aset digital seperti gambar dan suara disebut "hypermedia". Dimana "hyper" berarti "diatas".

Tetapi apakah "medium" itu ? Menurut kamus *The American Heritage® Dictionary of the English Language: Fourth Edition, 2000*, kata "medium" didefinisikan sebagai berikut:

SYLLABICATION: *me-d-i-um*

NOUN: *Inflected forms: pl. me-d-i-a (-i-) or me-d-i-ums*

1. *Something, such as an intermediate course of action, that occupies a position or represents a condition midway between extremes.*
2. *An intervening substance through which something else is transmitted or carried on.*
3. *An agency by which something is accomplished, conveyed, or transferred: The train was the usual medium of transportation in those days.*
4. *Inflected forms: pl. media a. A means of mass communication, such as newspapers, magazines, radio, or television. b. media (used with a sing. or pl. verb) The group of journalists and others who constitute the communications industry and profession.*
5. *Inflected forms: pl. media Computer Science An object or device, such as a disk, on which data is stored.*
6. *Inflected forms: pl. mediums A person thought to have the power to communicate with the spirits of the dead or with agents of another world or dimension. Also called psychic.*

ARTIST'S IDEA	>>	MEDIUM	>>	AUDIENCE
SERVER	>>	NETWORK	>>	CLIENT
SIGNAL	>>	CONDUIT	>>	RECEIVER

Jadi medium adalah entitas yang dilewati oleh sesuatu. Contohnya medium artistik (lukisan, sculpture) adalah kendaraan para artis untuk menyampaikan idenya. Contoh lainya adalah "media masa" yaitu kanal komunikasi dan informasi.

Sehingga multimedia dapat didefinisikan menjadi dua kategori yaitu multimedia content production dan multimedia communication dengan definisi sebagai berikut :

1. Multimedia content production

Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (*text, audio, graphics, animation, video, and interactivity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (*music, video, film, game, entertainment, dll*) Atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (*text, audio, graphics, animation, video, and interactivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi.

Dalam kategori ini media yang digunakan (tampak pada gambar 2.1) adalah

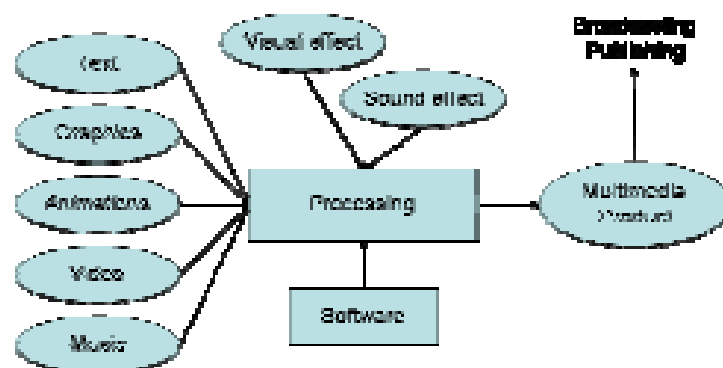
- a. Media Teks
- b. Media Audio
- c. Media Video
- d. Media Animasi
- e. Media Graph / Image
- f. Media Interactivity
- g. Media Special Effect
- h. Media 2D / 3D Modelling
- i. Media Web

2. Multimedia communication

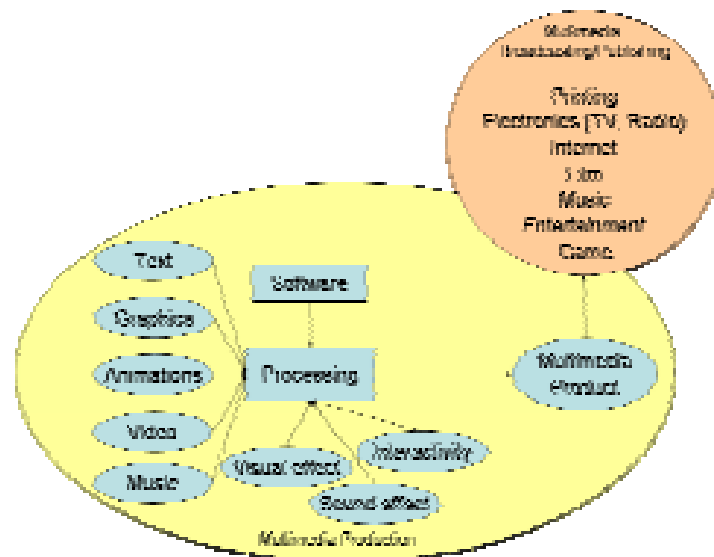
Multimedia adalah menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan Internet, untuk mempublikasikan / menyebarkan / mengkomunikasikan material *advertising, publicity, entertainment, news, education, dll*.

Dalam kategori ini media yang digunakan (tampak pada gambar 2.2) adalah

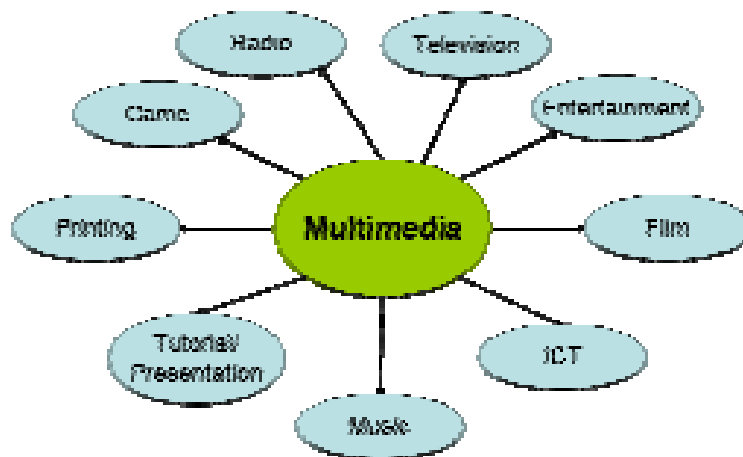
- a. TV
- b. Radio
- c. Film
- d. Cetak
- e. Musik
- f. Game
- g. Entertainment
- h. Tutorial
- i. ICT (Internet)



Gambar 2.1. Multimedia Production.



Gambar 2.2. Multimedia Production dan Multimedia Broadcasting/Publishing.



Gambar 2.3. Keterkaitan antara Multimedia Production dengan Multimedia Broadcasting/Publishing.

Tabel 2.1. Multimedia vs. Multimedia

	Multimedia	Multimedia								
		TV	Radio	Film	Cetak	Mail	Game	Entertainment	Tutorial	ICT
1	Media Teks	○		○	○		○	○	○	○
2	Media Audio	○	○	○		○	○	○	○	○
3	Media Video	○		○			○	○	○	○
4	Media Animasi	○		○			○	○	○	○
5	Media Graph / Image	○		○	○		○	○	○	○
6	Media Interactivity						○		○	○
7	Media Special Effect	○	○	○	○	○	○	○	○	○
8	Media 3D / 2D	○		○	○	○	○	○	○	○
9	Media Web			○	○	○	○	○	○	○

Gambar 2.3. mengilustrasikan hubungan antara multimedia *content production* dan multimedia *communication*. Sedangkan pada Tabel 2.1. lebih detail dipetakan keterkaitan antara keduanya.

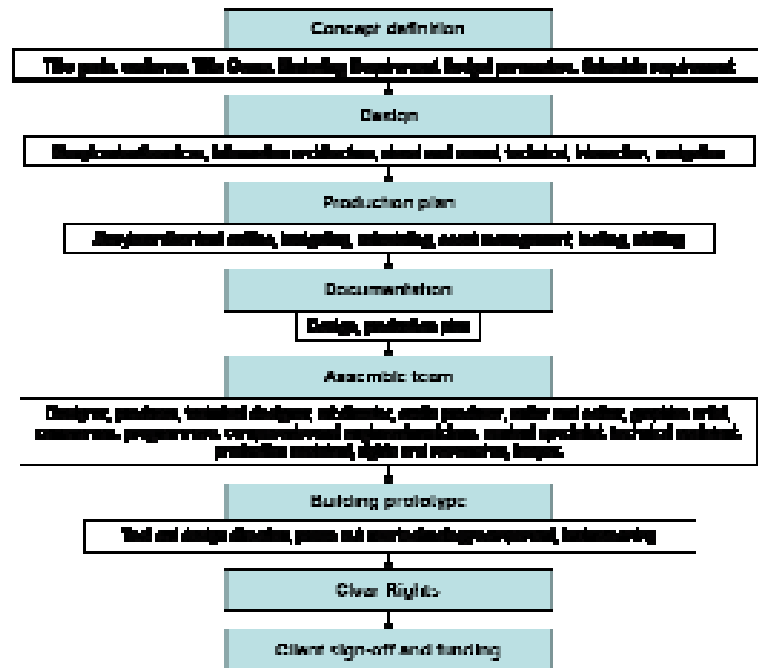
2.2 Life Cycle Proses Produksi Produk Multimedia

Life cycle proses produksi produk multimedia secara umum tampak pada gambar 2.4. Proses produksi ini terdiri dari 3 sub-proses yaitu *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*.

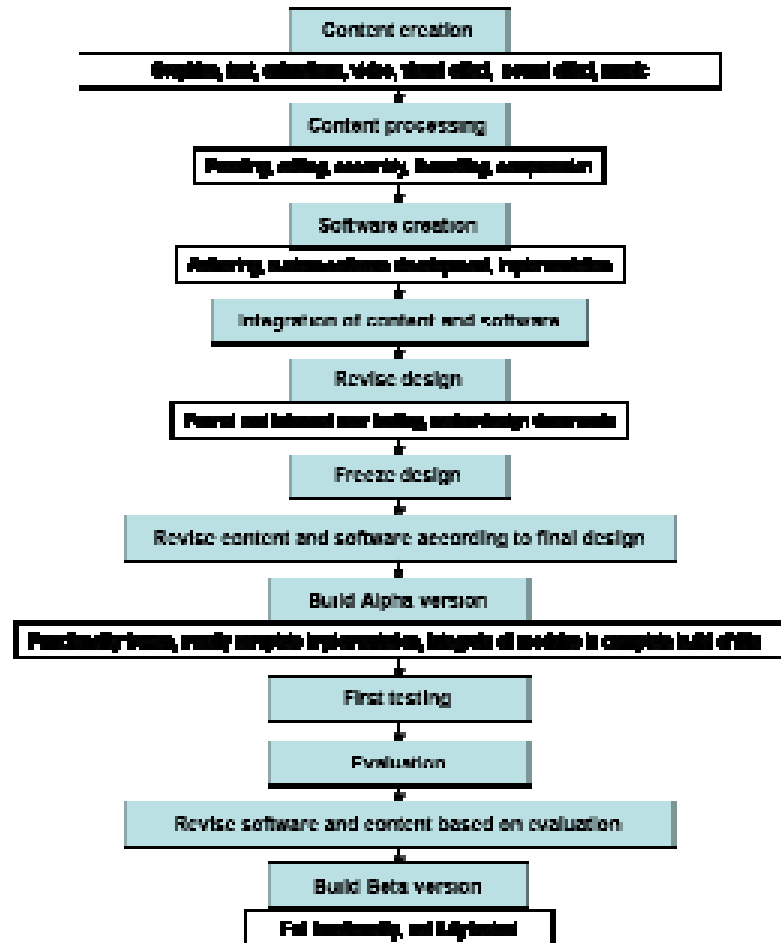


Gambar 2.4. *Multimedia Production* terdiri dari proses *Pre-Production*, *Production* dan *Post-Production*.

Diagram aliran proses *Pre-Production* diilustrasikan pada gambar 2.5. Pada prinsipnya proses ini meliputi proses penugasan ide (proposal) produk, perencanaan produk, perencanaan proses produksi, penyusunan dokumentasi, penyusunan tim, membangun prototip, pengurusan hak cipta dan penandatanganan kontrak dan pembiayaan.



Gambar 2.5. Proses Pre-Production.



Gambar 2.6. Proses Production.

Gambar 2.6. mengilustrasikan diagram aliran proses pelaksanaan produksi produk multimedia. Proses ini terdiri dari pembuatan content multimedia yang diperlukan, pemrosesan content, pembuatan program / software yang diperlukan, mengintegrasikan content dan software, merevisi design membangun Apha version (hampir semua fungsi produk sudah dibangun diimplementasikan dan diintegrasikan), pengujian awal produk, mengevaluasi produk dan merevisi software dan content berdasarkan pada hasil evaluasi, dan membangun Beta version (semua fungsi produk sudah dibangun diimplementasikan dan diintegrasikan tetapi belum diuji secara lengkap).



Gambar 2.7. Proses *Post-Production*.

Tahap terakhir adalah tahap *Post-Production*, dimana diagram alirnya diilustrasikan pada gambar 2.7. Proses ini terdiri dari proses pengujian *Beta version*, mengevaluasi dan merevisi *software* dan *content* berdasarkan pada hasil pengujian versi *Beta*, merelease *Golden Master (final product)* dari produk multimedia dan menyimpan semua material yang dipakai dalam proses produksi. Produk dengan tahanan *Golden Master* ini yang akan dipasarkan, dipublikasikan melalui *multimedia communication* yang memungkinkan.

BAB III

UNIT UNIT KOMPETENSI

MULTIMEDIA DAN AUDIO VISUAL

Standar kompetensi ini terdiri atas unit-unit kompetensi yang disusun mulai dari hal yang bersifat umum, inti dan khusus. Standar kompetensi umum adalah sekumpulan unit-unit kompetensi yang secara umum diperlukan untuk bekerja dibidang multimedia dan audio visual. Sedangkan standar kompetensi inti adalah sekumpulan unit-unit kompetensi yang merupakan substansi yang diperlukan untuk mengerjakan tugas-tugas inti dibidang multimedia dan audio visual. Dan untuk standar kompetensi khusus adalah unit-unit kompetensi yang bersifat kekhususan atau spesialisasi yang diperlukan untuk mengerjakan tugas-tugas khusus/spe sifik dibidang multimedia dan audio visual.

Standar kompetensi sebagaimana yang disebutkan diatas untuk bidang keahlian multimedia dan audio visual adalah sebagai berikut :

3.1 Kompetensi Umum

Meliputi : Administrasi, Pemasaran, Teknis, Keselamatan Kerja, Menulis Naskah Cerita, Merancang Multimedia

No	No Unit	Unit Kompetensi
1	TIK.MM01.001.01	Menyiapkan suatu proposal
2	TIK.MM01.002.01	Mengajukan <i>copyright</i>
3	TIK.MM01.003.01	Memeriksa, merawat dan memperbaiki peralatan
4	TIK.MM01.004.01	Memperagakan pengetahuan dan syarat – syarat multimedia

No	No Unit	Unit Kompetensi
5	TIK.MM01.005.01	Mengidentifikasi komponen multimedia
6	TIK.MM01.006.01	Menyiapkan multimedia untuk platform yang berbeda
7	TIK.MM01.007.01	Memilih dan memakai software dan hardware untuk multimedia
8	TIK.MM01.008.01	Menerapkan prinsip – prinsip rancangan visual
9	TIK.MM01.009.01	Menerapkan prinsip - prinsip rancangan instruksional
10	TIK.MM01.010.01	Mengkoordinir pemindahan dan perakitan peralatan elek khusus
11	TIK.MM01.011.01	Menjual produk dan jasa
12	TIK.MM01.012.01	Mengikuti prosedur kesehatan, keselamatan, dan keamanan kerja

3.2 Kompetensi Inti

Meliputi : Menggunakan Kamera, Menyunting Gambar & Suara, Membuat Animasi, Kreasi Gambar Digital, Pencahayaan, Sutradara

No	No Unit	Unit Kompetensi
1	TIK.MM02.001.01	Menulis sebuah skenario interaktif untuk multimedia
2	TIK.MM02.002.01	Memadukan dan menggunakan bahasa naskah dalam menulis multimedia
3	TIK.MM02.003.01	Merancang sebuah produk multimedia
4	TIK.MM02.004.01	Membaca dan menafsirkan naskah
5	TIK.MM02.005.01	Melakukan pemilihan pemain
6	TIK.MM02.006.01	Merancang dan membuat rencana kerja kamera
7	TIK.MM02.007.01	Merawat daya battery dan stok video untuk sebuah shooting
8	TIK.MM02.008.01	Mengkoordinir dan mengisi stok film
9	TIK.MM02.009.01	Melakukan pemeriksaan kamera sebelum shooting
10	TIK.MM02.010.01	Men-set-up sebuah kamera
11	TIK.MM02.011.01	Membuat storyboard untuk animasi
12	TIK.MM02.012.01	Membuat tata – letak gambar untuk animasi
13	TIK.MM02.013.01	Membuat artwork dengan acuan nyata / hidup
14	TIK.MM02.014.01	Menyiapkan animasi camera-ready
15	TIK.MM02.015.01	Merancang dan membuat efek-efek visual
16	TIK.MM02.016.01	Mengembangkan dan membuat rancangan pencahayaan
17	TIK.MM02.017.01	Membuat dan merealisasikan rancangan pencahayaan
18	TIK.MM02.018.01	Menyiapkan, memasang, dan memantau peralatan pencahayaan
19	TIK.MM02.019.01	Menentukan persyaratan pencahayaan dan menjalankan pencahayaan
20	TIK.MM02.020.01	Merawat, memperbaiki, dan memodifikasi peralatan pencahayaan
21	TIK.MM02.021.01	Membangun sebuah narasi
22	TIK.MM02.022.01	Menulis naskah
23	TIK.MM02.023.01	Menyunting naskah
24	TIK.MM02.024.01	Menulis bahan-bahan presentasi

No	No Unit	Unit Kompetensi
25	TIK.MM02.025.01	Menulis atau menyalin isi naskah
26	TIK.MM02.026.01	Menggunakan peralatan yang sesuai untuk membuat sekuen interaktif
27	TIK.MM02.027.01	Membuat sebuah produk multimedia
28	TIK.MM02.028.01	Menerapkan rancangan permainan (<i>game</i>) pada sebuah produk Multimedia
29	TIK.MM02.029.01	Merancang dan membuat <i>interface</i> multimedia
30	TIK.MM02.030.01	Merancang navigasi pada sebuah produk multimedia
31	TIK.MM02.031.01	Menggabung, merancang, dan menyunting video digital
32	TIK.MM02.032.01	Membuat, memanipulasi, dan menggabung gambar 2D
33	TIK.MM02.033.01	Membuat sebuah sekuen multimedia
34	TIK.MM02.034.01	Mengembangkan sebuah naskah multimedia
35	TIK.MM02.035.01	Melakukan uji coba pemain
36	TIK.MM02.036.01	Mengarahkan para pemain
37	TIK.MM02.037.01	Mengarahkan para kru
38	TIK.MM02.038.01	Menentukan cakupan kamera
39	TIK.MM02.039.01	Men-set-up dan mengoperasikan kamera video dasar
40	TIK.MM02.040.01	Menggabung bidikan kamera dan mengoperasikan sebuah kamera
41	TIK.MM02.041.01	Mengoperasikan kamera dalam keadaan khusus
42	TIK.MM02.042.01	Membidik obyek dalam suasana kamera jarak
43	TIK.MM02.043.01	Mengoperasikan <i>d'apperboard</i>
44	TIK.MM02.044.01	Menata kabel – kabel kamera
45	TIK.MM02.045.01	Merancang dan membuat animasi
46	TIK.MM02.046.01	Mengkoordinir produksi animasi
47	TIK.MM02.047.01	Membuat gambar kunci untuk animasi
48	TIK.MM02.048.01	Membuat <i>frame/cel</i> dari foto kopi atau scan
49	TIK.MM02.049.01	Menyiapkan dan membuat <i>frame/cel</i> berwarna
50	TIK.MM02.050.01	Membuat animasi <i>stop-motion</i> (bidang datar)
51	TIK.MM02.051.01	Membuat animasi <i>stop-motion</i> (<i>modeling</i>)
52	TIK.MM02.052.01	Membuat rekaman gambar berurutan untuk animasi
53	TIK.MM02.053.01	Membuat dan memanipulasi gambar-gambar digital
54	TIK.MM02.054.01	Membuat animasi digital 2D
55	TIK.MM02.055.01	Membuat animasi digital 3D
56	TIK.MM02.056.01	Membuat gambar dan model 3D
57	TIK.MM02.057.01	Menjalankan konsol – konsol pencahayaan
58	TIK.MM02.058.01	Mengelola aset multimedia
59	TIK.MM02.059.01	Memperbarui isi halaman web
60	TIK.MM02.060.01	Bekerja sama dengan editor untuk finalisasi produksi
61	TIK.MM02.061.01	Membuat keputusan teknis dan kreatif untuk editing (penyuntingan)
62	TIK.MM02.062.01	Menyiapkan bahan dan dokumen untuk editing
63	TIK.MM02.063.01	Mengoperasikan peralatan editing video
64	TIK.MM02.064.01	Menjalankan system editing non-linear

No	No Unit	Unit Kompetensi
65	TIK_MM02.065.01	Menyiapkan daftar keputusan edit
66	TIK_MM02.066.01	Menyunting suara dan bunyi
67	TIK_MM02.067.01	Membuat gambar clean-up dan sisip
68	TIK_MM02.068.01	Membuat judul untuk produksi layar
69	TIK_MM02.069.01	Menggabungkan teks ke dalam sajian multimedia
70	TIK_MM02.070.01	Menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia
71	TIK_MM02.071.01	Menggabungkan fotografi digital ke dalam sajian multimedia
72	TIK_MM02.072.01	Menggabungkan audio ke dalam sajian multimedia
73	TIK_MM02.073.01	Menggabungkan animasi ke dalam sajian multimedia
74	TIK_MM02.074.01	Menggabungkan video ke dalam sajian multimedia
75	TIK_MM02.075.01	Menggabungkan model 3D ke dalam sajian multimedia
76	TIK_MM02.076.01	Menguji produk multimedia

3.3 Kompetensi Khusus

Membuat Efek Khusus, Sulih Suara

No	No Unit	Unit Kompetensi
1	TIK_MM03.001.01	Mengkoordinir pembuatan efek khusus
2	TIK_MM03.002.01	Membuat efek khusus untuk layar
3	TIK_MM03.003.01	Merakit dan merawat item-item efek khusus selama produksi
4	TIK_MM03.004.01	Melakukan efek khusus dengan aman
5	TIK_MM03.005.01	Merancang dan membuat efek khusus untuk layar
6	TIK_MM03.006.01	Memperbaiki, merawat, dan mengubah efek khusus
7	TIK_MM03.007.01	Melakukan sulih suara pada video untuk transmisi TV

▲

KODE UNIT	: TIK.MM02.029.01
JUDUL UNIT	: Merancang dan Membuat <i>Interface</i> Multimedia
DESKRIPSI UNIT	Unit ini menjelaskan mengenai ketrampilan dan pengetahuan untuk mendesain dan menciptakan <i>Graphical User Interface</i> (GUI) untuk suatu produk multimedia pada industri seni.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Merencanakan desain <i>interface</i>	1.1 Laporan proyek, rencana navigasi dan spesifikasi teknis untuk suatu produk multimedia dipelajari. 1.2 Konsep dan spesifikasi didiskusikan dengan personel terkait untuk mengetahui konsep atau metafora desain. 1.3 Anggaran, halangan teknis dan sumber diidentifikasi untuk memastikan bahwa seluruh persyaratan dipertimbangkan pada tiap tahapan desain. 1.4 Kebutuhan klien dan pengguna /audience diidentifikasi untuk menentukan format <i>interface</i> yang digunakan.
02 Mengembangkan <i>interface</i>	2.1 Visualisasi konsep dibuat dan dikembangkan sketsa pendahuluan. 2.2 Serangkaian draft dikembangkan, disajikan, dan didiskusikan kepada personel terkait. 2.3 Ide-ide baru selalu dievaluasi dan digunakannya jika sesuai. 2.4 Sketsa rinci final yang merupakan suatu gabungan dari ide-ide yang dihasilkan dikembangkan. 2.5 Untuk memastikan bahwa <i>interface</i> memenuhi semua persyaratan, didapatkan persetujuan dari personel terkait.
03 Membuat <i>interface</i>	3.1 Untuk membuat desain screen, menerapkan prinsip desain visual pada seluruh elemen screen digunakan software standar industri. 3.2 Semua elemen, screen, transisi, sekuen, page dan button dipastikan menjadi satu kesatuan yang merujuk pada konsep dasar desain atau

	<p>metafora</p> <p>3.3 Semua elemen dipastikan menujuk pada persyaratan teknis yang ditentukan</p> <p>3.4 Suatu versi prototip dibuat dari <i>interface</i> dan mengadakan eksperimen untuk memastikan penggunaannya</p>
04 Memilih model desain game	<p>4.1 Prototip desain <i>interface</i> disajikan, didiskusikan dan dievaluasi dengan personil terkait untuk mendapatkan dan mencatat secara rinci respon, komentar dan perubahan yang diperlukan.</p> <p>4.2 Perubahan desain digunakan untuk menyelesaikan desain <i>interface</i>.</p> <p>4.3 Persetujuan final didapatkan dari personil terkait untuk desain yang selesai untuk memastikan bahwa laporan desain telah diperoleh.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain rancangan game.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, *supervisor*, manajemen, yang berhubungan dengan support kebutuhan klien.
4. Elemen multimedia dapat meliputi:
 - 4.1 Grafik
 - 4.2 Foto
 - 4.3 Gambar
 - 4.4 Video / film
 - 4.5 Animasi
 - 4.6 Buttons
 - 4.7 Warna
 - 4.8 Teks
 - 4.9 Isi
 - 4.10 Video
 - 4.11 Gaya
 - 4.12 Ikon
 - 4.13 Background
 - 4.14 Flow chart

PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengertian dan keterampilan penunjang**
Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :

- ▲
- 1.1 **Pengotahuan dasar**
 - 1.1.1 *Feature* dan fungsi dari sistem operasi multimedia
 - 1.1.2 Peran multimedia
 - 1.1.3 Pengotahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
 - 1.1.4 Pengotahuan mengenai faktor keterbatasan kemampuan *hardware* komputer
 - 1.1.5 Pengotahuan dan penerapan strategi untuk menguji *game* dan produk
 - 1.2 **Keterampilan dasar**
 - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
 - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
 - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
 - 1.2.4 Kemampuan untuk memelihara integritas desain
 - 1.2.5 *SKW* dalam menggunakan *authoring software* yang tepat, seperti *CorelDraw* dan *Fireworks*
 2. **Konteks penilaian**
 Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Pertanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengotahuasi proses yang digunakan untuk mengotembangkan dan merealisasi konsep kreatif
 3. **Aspek penting penilaian**
 Aspek yang harus diperhatikan :
 - 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ojaan yang tepat
 - 3.2 Kemampuan untuk menulis presentasi
 - 3.3 Pengotahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
 - 3.4 Pengotahuan atas teknik komunikasi efektif
 - 3.5 Pengotembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
 4. **Kaitan dengan unit-unit lainnya**
 - 4.1 Unit ini didukung oleh pengotahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
 - 4.1.1 TIK.MM02.028.01 Menerapkan Rancangan Permainan (*Game*) Pada Sebuah Produk Multimedia
 - 4.2 Pengotembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seotuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor tertentu/ khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

**Kompetensi Kunci**

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

- ▲
- KODE UNIT** : TIK.MM02.030.01
- JUDUL UNIT** : Merancang Navigasi pada Sebuah Produk Multimedia
- DESKRIPSI UNIT** : Unit ini menjelaskan ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mendesain navigasi untuk produk multimedia

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Merencanakan navigasi	1.1 Konsep didiskusikan dengan personal / klien terkait untuk memastikan bahwa laporan desain benar-benar dimengerti. 1.2 Parameter teknis produk termasuk platform penyampaiannya ditentukan. 1.3 Audience / pengguna ditentukan untuk memastikan pada semua persyaratan navigasi dapat digabungkan dalam desain. 1.4 Elemen multimedia dipastikan terintegrasi pada produk. 1.5 Riset yang diperlukan dilakukan untuk memastikan bahwa skrip mencakup seluruhnya dan mengandung isi yang diperlukan.
02 Mengembangkan navigasi	2.1 Sketsa arsitektur produk dibuat secara keseluruhan dan dipastikan hubungan antara elemen multimedia yang menentukan semua <i>pathway non-linear</i> . 2.2 Fungsi interaktifitas pengguna dipastikan ditunjukkan dengan jelas 2.3 Eksperimen dan penentuan fungsi search dilakukan untuk memastikan bahwa metode navigasi berfungsi. 2.4 Sketsa suatu <i>draft storyboard</i> atau <i>flow chart</i> dibuat untuk setiap adegan. 2.5 <i>Draft navigasi</i> disajikan kepada personal terkait untuk diberi komentar dan dipastikan ide-ide yang tepat untuk navigasi telah dihasilkan. 2.6 Semua saran diperiksa manfaatnya dan digabungkan pada desain terakhir.
03 Mengkonstruksi	3.1 <i>Freehand</i> atau <i>software</i> yang sesuai

navigasi	<p>digunakan untuk presentasi peta / rencana navigasi, storyboard atau flow chart</p> <p>3.2 Semua spesifikasi dan fungsi navigasi yang diperlukan disusun dengan rinci sehingga dokumen-dokumen tersebut selalu dapat dilihat kembali selama tahap pengembangan.</p> <p>3.3 Kerangka, format, tabel dan elemen struktur lainnya ditunjukkan jika perlu.</p> <p>3.4 Semua hubungan pada elemen multimedia yang diaktifkan ditunjukkan dengan tombol dan 'hotspot' interaktif lainnya.</p> <p>3.5 Flow yang intuisi dan logis untuk setiap rangkaian non-linear dipastikan.</p> <p>3.6 Exit points yang logis dan tepat dipastikan.</p> <p>3.7 Templates dikembangkan jika perlu, untuk integrasi teks khusus dan elemen grafik</p>
04 Mengevaluasi navigasi	<p>4.1 Desain navigasi disajikan kepada personil terkait</p> <p>4.2 Strategi untuk mengevaluasi desain navigasi didiskusikan dengan personil terkait.</p> <p>4.3 Respons dan opini secara rinci didapatkan dari sumber yang dipercaya.</p> <p>4.4 Perubahan desain digunakan untuk menyelesaikan desain navigasi.</p> <p>4.5 Persetujuan akhir didapatkan dari personil terkait untuk desain yang telah selesai.</p>

BATASAN VARIABEL

1. Unit ini berlaku untuk seluruh sektor teknologi informasi dan komunikasi.
2. Unit ini tidak terbatas pada prosedur yang berhubungan dengan desain rancangan game.
3. Komunikasi tidak terbatas pada klien, tetapi juga kepada anggota tim, supervisor, manajemen, yang berhubungan dengan support kebutuhan klien.
4. Produksi multimedia dapat meliputi atau termasuk dalam:
 - 4.1 Feature
 - 4.2 Film dokumenter
 - 4.3 Film dan/ atau video singkat
 - 4.4 Animasi
 - 4.5 Komersial / iklan
 - 4.6 Pertunjukan langsung, tunda, atau siaran ulang

4.7 Video musik

PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengotahuan dan keterampilan penunjang**
Untuk mendemonstrasikan kompetensi, memerlukan bukti keterampilan dan pengetahuan di bidang berikut ini :
 - 1.1 **Pengotahuan dasar**
 - 1.1.1 *Feature* dan fungsi dari sistem operasi multimedia
 - 1.1.2 Peran multimedia
 - 1.1.3 Pengotahuan mengenai faktor limitasi *hardware* komputer
 - 1.1.4 Pengotahuan mengenai faktor keterbatasan kemampuan *hardware* komputer
 - 1.1.5 Pengotahuan dan penerapan strategi untuk menguji *game* dan produk
 - 1.2 **Keterampilan dasar**
 - 1.2.1 Bertanya dan mendengarkan dengan aktif.
 - 1.2.2 Keterampilan dasar melayani pelanggan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
 - 1.2.3 Keterampilan desain dan menggambar
 - 1.2.4 Kemampuan untuk memelihara integritas desain
 - 1.2.5 *SNF* dalam menggunakan *authoring software* yang tepat, seperti *CorelDraw* dan *Fireworks*
2. **Konteks penilaian**
Kompetensi harus diujikan di tempat kerja atau di tempat lain secara teori dengan kondisi kerja sesuai dengan keadaan normal. Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja. Portanyaan lisan / wawancara yang bertujuan untuk mengevaluasi proses yang digunakan untuk mengembangkan dan merealisasi konsep kreatif
3. **Aspek penting penilaian**
Aspek yang harus diperhatikan :
 - 3.1 Kemampuan untuk menggunakan ejaan yang tepat
 - 3.2 Kemampuan untuk menulis presentasi
 - 3.3 Pengotahuan atas isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja
 - 3.4 Pengotahuan atas teknik komunikasi efektif
 - 3.5 Pengembangan rangkaian multimedia khusus yang beroperasi sesuai dengan rencana dan menyediakan antar aktifitas yang tepat dan desain yang efektif
4. **Kaitan dengan unit-unit lainnya**
 - 4.1 Unit ini didukung oleh pengotahuan dan keterampilan dalam unit kompetensi yang berkaitan dengan:
 - 4.1.1 TIK.MM02.031.01 *Menggabung, Merancang, dan Menyunting Video Digital*
 - 4.2 Pengembangan pelatihan untuk memenuhi persyaratan dalam unit ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk pelatihan pra-kejuruan umum, institusi harus menyediakan pelatihan yang mempertimbangkan serangkaian konteks industri seutuhnya tanpa bias terhadap sektor tertentu. Batasan variabel akan membantu dalam hal ini. Untuk sektor

tertentu / khusus, pelatihan harus disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan sektor tersebut.

Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	3
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	3
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	3
6	Memecahkan masalah	3
7	Menggunakan teknologi	3

KODE UNIT : TIK.MM02.059.01

JUDUL UNIT : Memperbarui Isi Halaman Web

DESKRIPSI UNIT : Unit ini menjelaskan ketrampilan yang diperlukan untuk memperbaharui informasi pada website dalam industri seri.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
01 Memeriksa informasi untuk relevansi dan currency	<p>1.1 Kekerapan revisi situs dengan personil dikonfirmasi terkait</p> <p>1.2 Materi content tambahan dan revisi didapatkan dalam bentuk elektronik dari klien</p> <p>1.3 Batasan umur dari <i>links</i> yang harus dipertahankan atau dihapus, dikonfirmasi dengan personil terkait</p> <p>1.4 Bila perlu dikonfirmasi dengan personil terkait mengenai revisi lainnya</p>
02 Memeriksa <i>links</i> dan navigasi	<p>2.1 Dipilih <i>software link-checking</i> yang tepat, dijalankan untuk menguji <i>links</i> dan memeriksa <i>currency links</i> yang ada</p> <p>2.2 Dokumen laporan disimpan sesuai dengan persyaratan teknis dan organisasi</p>
03 Mengedit informasi sesuai kebutuhan	<p>3.1 <i>Links</i> yang cacat atau gagal diperiksa untuk menentukan penutupan situs atau tempat situs baru</p> <p>3.2 <i>Closed links</i> diadakan dan dibuka situs <i>links</i> baru jika memungkinkan</p> <p>3.3 <i>Page links internal</i> diperiksa dan diralat sesuai kebutuhan</p> <p>3.4 <i>Links</i> yang tidak digunakan, dihapus bila perlu</p> <p>3.5 <i>Content material</i> disisipkan dan diedit bila perlu</p> <p>3.6 Dibuat revisi <i>heading</i>, <i>typographical</i> dan <i>image</i> yang diperlukan</p> <p>3.7 Halaman tambahan yang diperlukan disisipkan, memastikan <i>links</i> dibuat dengan benar dalam struktur situs</p>

	3.8 Bila perlu, disarankan pada personel terkait mengenai <i>button</i> , <i>interface</i> atau desain navigasi baru untuk membuat materi tambahan
04 Menguji dan memastikan perubahan-perubahan	4.1 Semua <i>links</i> yang valid diperiksa sebelum meminta klien memeriksa semua perubahan content dan mengkonfirmasi bahwa perubahan tersebut valid 4.2 Klien disediakan laporan lengkap mengenai semua perubahan yang dibuat

BATASAN VARIABEL

1. Personil yang tepat untuk berkonsultasi dapat meliputi:
 - 1.1 *Supervisor*
 - 1.2 *Manajer web*
 - 1.3 *Programmer* dan tenaga pendukung teknis
 - 1.4 *Klien*
 - 1.5 *Spesialis kreatif* dan staf administrasi lainnya
2. *Revisi website* yang memungkinkan dapat meliputi:
 - 2.1 *Penggantian heading*
 - 2.2 *Kesalahan tipografi*
 - 2.3 *Pengantian atau penambahan gambar*
3. *Aplikasi software* untuk akses *Internet* dan mengembangkan *web page* dapat meliputi:
 - 3.1 Sejumlah program, contoh terbaru dapat meliputi:
 - 3.2 *Eudora* (*mengakses world wide web*)
 - 3.3 *Netscape* (*mengakses world wide web*)
 - 3.4 *Authorware*
 - 3.5 *Dreamweaver*
 - 3.6 *Attain*
 - 3.7 *WebCT*

CATATAN: Program-program ini diperbaharui secara konstan dan digunakan. Harus dipilih program yang sesuai.
4. Terminologi terkait yang digunakan dapat meliputi seperti di bawah ini, tetapi tidak hanya terbatas pada hal-hal tersebut :
 - 4.1 *ISDN*
 - 4.2 *PPP*
 - 4.3 *TCP / IP*
 - 4.4 *URL*
 - 4.5 *Java*
 - 4.6 *JavaScript*
 - 4.7 *HTML*
 - 4.8 *Download*
 - 4.9 *World Wide Web*
 - 4.10 *Cookies*
 - 4.11 *Zip files*

PANDUAN PENILAIAN

1. **Pengetahuan dan Keterampilan Pendukung**

Penilaian harus mencakup bukti dari pengetahuan penting dan keterampilan sebagai berikut:

- 1.1 Pengetahuan mengenai bagaimana untuk memulai dan mengakhiri koneksi internet
 - 1.2 Pengetahuan mengenai software yang sesuai
 - 1.3 Pengetahuan mengenai penggunaan yang tepat untuk protokol internet dan jenis data yang berbeda (*world wide web, email, dll*)
 - 1.4 Pengetahuan mengenai tolok ukur privasi dan sekuritas yang berhubungan dengan pekerjaan *on-line*
 - 1.5 Pengetahuan mengenai sumber informasi
2. **Konteks penilaian**
- 2.1 Penilaian dapat dilaksanakan di tempat kerja, di luar tempat kerja atau gabungan diantara keduanya. Penilaian di luar tempat kerja harus dilaksanakan pada lingkungan simulasi seperti di tempat kerja.
 - 2.2 Penilaian dapat menggunakan gabungan beberapa metode untuk menilai kemampuan dan aplikasi pengetahuan yang diperlukan, dan dapat meliputi :
 - 2.2.1 Demonstrasi praktis (pengamatan langsung mungkin diperlukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan konsistensi dari kemampuan)
 - 2.2.2 Peran
 - 2.2.3 Studi kasus
 - 2.2.4 Contoh kerja atau aktifitas pada simulasi tempat kerja
 - 2.2.5 Pertanyaan lisan / wawancara
 - 2.2.6 Proyek / laporan / buku laporan kemajuan
 - 2.2.7 Laporan pihak ketiga dan prestasi otentik sebelumnya
 - 2.2.8 Bukti penilaian
3. **Aspek penting penilaian**
- 3.1 Unit kompetensi ini berlaku pada sektor multimedia dan sejumlah area lain. Penilaian harus dibuat untuk memenuhi kebutuhan tempat kerja tertentu dimana suatu kemampuan sedang dinilai. Penilaian harus mencakup variabel, yang ada dalam daftar variabel, untuk konteks yang dimaksud.
 - 3.2 Bukti berikut ini penting untuk penilaian kompetensi pada unit ini:
 - 3.2.1 Kemampuan untuk menambah atau merevisi informasi pada web page dan memeriksa ketepatan informasi, *links* dan mencatat proses tersebut dalam suatu dokumen

Kompetensi Kunci

NO	KOMPETENSI KUNCI DALAM UNIT INI	TINGKAT
1	Mengumpulkan, mengorganisir dan menganalisa informasi	2
2	Mengkomunikasikan ide-ide dan informasi	2
3	Merencanakan dan mengorganisir aktivitas-aktivitas	2
4	Bekerja dengan orang lain dan kelompok	2
5	Menggunakan ide-ide dan teknik matematika	1
6	Memecahkan masalah	2
7	Menggunakan teknologi	2

Lampiran 10**Gambaran Umum Sekolah
Profil Sekolah**

SMK N 11 Semarang merupakan sekolah menengah kejuruan yang beralamat di Jalan Cemara Raya, Gedawang, Banyumanik, Kota Semarang. Pada tahun pelajaran 2017/2018 SMK Negeri 11 Semarang memiliki 47 rombongan belajar/kelas yang tergabung dalam 4 paket/kompetensi keahlian, yaitu Persiapan Grafika (Desain Grafika), Multimedia, Multimedia dan Animasi. Paket/kompetensi keahlian Multimedia memiliki 11 rombongan belajar dengan jumlah peserta didik sebanyak 519 peserta didik. Untuk melaksanakan kegiatan pelayanan terhadap peserta didik dan stakeholder lainnya, saat ini SMK Negeri 11 Semarang didukung oleh 73 tenaga guru PNS/ASN, 27 Guru Tidak Tetap (GTT), 2 orang guru yang menambah jam mengajar dari sekolah lain, 6 Pegawai PNS serta 27 orang Pegawai Tidak Tetap (PTT). Hal ini tentu saja merupakan tantangan dan beban tersendiri bagi sekolah untuk mewujudkan pelayanan terbaik.

Visi SMK Negeri 11 Semarang

1. Unggul dalam prestasi
2. Terdepan dalam inovasi
3. Luhur dalam budaya

Misi SMK Negeri 11 Semarang

1. UNGGUL DALAM PRESTASI
 - a. Membimbing siswa kompeten di bidangnya
 - b. Membentuk siswa berdaya saing tinggi
 - c. Membina profesionalisme dalam bekerja dan berkarya
2. TERDEPAN DALAM INOVASI
 - a. Mengembangkan budaya kreatif dan inovatif
 - b. Mengembangkan sikap kerja keras, kerja cerdas, kerja ikhlas, dan kerja tuntas
 - c. Mengembangkan daya juang yang tinggi

- d. Mengembangkan jiwa wira usaha dan kemandirian
3. LUHUR DALAM BUDAYA
- a. Membudayakan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, dan peduli, serta berjiwa nasionalis
 - b. Membudayakan sikap religius dan agamis
 - c. Mengembangkan budaya bersih, sehat, dan berwawasan konservasi

TUJUAN

1. UNGGUL DALAM PRESTASI
- a. Membimbing siswa kompeten di bidangnya
 - 1) Melaksanakan pembelajaran berbasis produksi
 - 2) Melaksanakan ekstra kurikuler berbasis prestasi
 - b. Membentuk siswa berdaya saing tinggi
 - 1) Membekali siswa bermental prestasi dan juara
 - 2) Membekali siswa selalu percaya pada kekuatan diri
 - c. Membina profesionalisme dalam bekerja dan berkarya
 - 1) Mendidik siswa memiliki keahlian dalam bidang yang ditekuninya
 - 2) Mendidik siswa memiliki jiwa profesionalisme dalam bekerja dan berkarya
2. TERDEPAN DALAM INOVASI
- a. Mengembangkan budaya kreatif dan inovatif
 - 1) Mendidik siswa berbudaya kreatif
 - 2) Mendidik siswa berbudaya inovatif

b. Mengembangkan sikap kerja keras, kerja cerdas, kerja ikhlas, dan kerja tuntas

- 1) Mendidik siswa untuk selalu bekerja keras, selalu bekerja dengan cerdas, selalu bekerja dengan ikhlas,
- 2) Mendidik siswa untuk selalu tuntas dalam melaksanakan tugasnya

c. Mengembangkan daya juang yang tinggi

- 1) Mendidik siswa tidak cepat putus asa
- 2) Mendidik siswa untuk tidak mudah menyerah

d. Mengembangkan jiwa wira usaha dan kemandirian

- 1) Mendidik siswa untuk membangun jiwa wira usaha
- 2) Mendidik siswa untuk mengembangkan jiwa wira usaha

3. LUHUR DALAM BUDAYA

a. Membudayakan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, dan peduli, serta berjiwa nasionalis

- 1) Mendidik siswa untuk selalu bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, dan peduli
- 2) Mendidik siswa untuk berjiwa nasionalis dan menempatkan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi dan golongan

b. Membudayakan sikap religius dan agamis

- 1) Mendidik siswa untuk selalu menjalankan kewajibannya
- 2) Mendidik siswa untuk mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya

a. Mengembangkan budaya bersih, sehat, dan berwawasan konservasi

- 1) Melatih siswa untuk selalu berbudaya bersih dan sehat
- 2) Melatih siswa untuk selalu menjaga merawat lingkungan

D. Tujuan Satuan Pendidikan

Kurikulum SMK Negeri 11 disusun agar sekolah memiliki pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran dan pemenuhan 8 Standar Nasional Pendidikan (SNP) dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional Indonesia. Oleh sebab itu pengembangan Kurikulum SMK Negeri 11 Semarang bertujuan untuk:

1. Menyusun kurikulum sekolah yang relevan dengan standar nasional pendidikan guna mewujudkan tujuan pendidikan nasional,
2. Menyediakan dokumen yang memuat tujuan, strategi pencapaian tujuan, pengaturan waktu, pedoman umum dan evaluasi penyelenggaraan kurikulum 2013,
3. Menyediakan acuan bagi warga sekolah dalam operasional dan mengembangkan program pelaksanaan kurikulum 2013 agar dapat mencapai tujuan secara efektif dan berkelanjutan,
4. Menyediakan dokumen dengan penyesuaian dengan tuntutan perkembangan dunia usaha/industri, sehingga tamatan yang dihasilkan satuan pendidikan dapat terserap dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada, dan
5. Menyediakan dokumen untuk mengukur dan memantau ketercapaian program dan tujuan yang ditetapkan dalam rangka penjaminan mutu pendidikan pada tingkat satuan pendidikan.

E. Profil lulusan yang akan dihasilkan satuan pendidikan yang bersangkutan

Membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap yang unggul agar siap dan mampu bersaing sebagai teknisi junior yang kompeten di bidang:

1. Produksi konten video
2. Desain UX/I aplikasi web dan android
3. Programming web dan aplikasi android
4. Desain UX/I game
5. Programming game

STRUKTUR DAN MUATAN KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip;

1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya pada masa kini dan yang akan datang.

Kurikulum SMK Negeri 11 Semarang dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan pada masa kini dan yang akan datang. Memiliki posisi sentral berarti bahwa kegiatan pembelajaran harus berpusat pada peserta didik.

2. Belajar sepanjang hayat;
Kurikulum SMK Negeri 11 Semarang diarahkan pada proses pengembangan, pembudayaan, dan pemberdayaan kemampuan peserta didik untuk belajar sepanjang hayat. Kurikulum mencerminkan keterkaitan antara unsur-unsur pendidikan formal, non formal, dan informal dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya.
3. Menyeluruh dan berkesinambungan;
Substansi kurikulum SMK Negeri 11 Semarang mencakup keseluruhan dimensi kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) bidang kajian

keilmuan dan mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan secara berkesinambungan antar jenjang pendidikan.

4. Beragam dan terpadu;

Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, keunggulan lokal dan potensi serah, jenjang serta jenis pendidikan, tanpa membedakan agama, suku, budaya, dan adat-istiadat serta status sosial ekonomi dan gender. Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal, dan pengembangan diri secara terpadu.

5. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni;

KTSP ini dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berkembang secara dinamis. Oleh karena itu semangat dan isi kurikulum harus dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dengan tepat. Untuk memenuhi hal tersebut, maka di SMK Negeri 11 Semarang ditambahkan pendidikan berbasis keunggulan lokal berupa Bahasa Jawa dan muatan pelajaran peminatan khususnya selalu disinkronkan dengan perkembangan teknologi di dunia industri.

6. Relevan dengan kebutuhan kehidupan;

Pengembangan kurikulum dilakukan dengan melibatkan pemangku kepentingan (*stakeholders*) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan kehidupan, termasuk didalamnya kehidupan kemasyarakatan, dunia usaha dan dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum memperhatikan keseimbangan *hard skills* dan *soft skills* pada setiap jenjang, dan memperhatikan kesinambungan *hard skills* dan *soft skills* pada antar jenjang.

7. Seimbang antara kepentingan nasional dan daerah;

Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan kepentingan nasional dan daerah untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kepentingan nasional dan daerah harus saling mengisi dan memberdayakan sejalan dengan Bhinneka Tunggal Ika dalam kerangka NKRI. Kepentingan nasional diwujudkan melalui kurikulum nasional,

sedangkan kepentingan daerah diwujudkan melalui kurikulum daerah berupa pemberian mata pelajaran Bahasa Jawa sebagai bentuk melestarikan budaya Jawa Tengah.

Standar Kompetensi Lulusan

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional diperlukan profil kualifikasi kemampuan lulusan yang dituangkan dalam standar kompetensi lulusan. Dalam penjelasan Pasal 35 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa standar kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang harus dipenuhinya atau dicapainya dari suatu satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Standar Kompetensi Lulusan digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan. Standar Kompetensi Lulusan terdiri atas kriteria kualifikasi kemampuan peserta didik yang diharapkan dapat dicapai setelah menyelesaikan masa belajarnya di satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Untuk mengetahui ketercapaian dan kesesuaian antara Standar Kompetensi Lulusan dan lulusan dari masing-masing satuan pendidikan dan kurikulum yang digunakan pada satuan pendidikan tertentu perlu dilakukan monitoring dan evaluasi secara berkala dan berkelanjutan dalam setiap periode. Hasil yang diperoleh dari monitoring dan evaluasi digunakan sebagai bahan masukan bagi penyempurnaan Standar Kompetensi Lulusan di masa yang akan datang. Setiap lulusan satuan pendidikan dasar dan menengah memiliki kompetensi pada tiga dimensi yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan

Semua kelompok mata pelajaran dalam Kurikulum 2013 dilaksanakan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) seperti yang diamanatkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 sebagai berikut:

Dimensi	Kualifikasi Kemampuan
Sikap	<p>Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, 2. berkarakter, jujur, dan peduli, 3. bertanggungjawab, 4. pembelajar sejati sepanjang hayat, dan 5. sehat jasmani dan rohani <p>sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional .</p>
Pengetahuan	<p>Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berkenaan dengan: ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora.</p> <p>Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, serta kawasan regional dan internasional.</p> <p>Faktual : Pengetahuan teknis dan spesifik, detail dan kompleks berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait</p>

	<p>dengan masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional</p> <p>Konseptual : Terminologi/istilah dan klasifikasi, kategori, prinsip, generalisasi, teori,model, dan struktur yang digunakan terkait dengan pengetahuan teknis dan spesifik, detail dan kompleks berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait dengan masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional.</p> <p>Prosedural : Pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu atau kegiatan yang terkait dengan pengetahuan teknis, spesifik, algoritma, metode, dan kriteria untuk menentukan prosedur yang sesuai berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya, terkait dengan masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional.</p> <p>Metakognitif : Pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri sendiri dan menggunakannya dalam mempelajari pengetahuan teknis, detail, spesifik, kompleks, kontekstual dan kondisional berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait dengan masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional.</p>
Keterampilan	Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan

	komunikatif melalui pendekatan ilmiah sebagai pengembangan dari yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri .
--	---

Kompetensi lulusan dapat dicapai melalui Kompetensi Inti (KI) yang dikelompokkan ke dalam domain sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta dirumuskan ke tiap jenjang kelas yang berbeda (kelas X, XI, dan XII).

Struktur Kurikulum Satuan Pendidikan

Struktur kurikulum SMK Negeri 11 Semarang pada tahun pelajaran 2017/2018 mengacu kepada Kurikulum 2013 untuk kelas XI dan XII sesuai dengan Permendikbud No: 60 Tahun 2014, dan Kurikulum 2013 revisi 2017 untuk kelas X sesuai dengan Surat Keputusan Dirjen No: 330 Tahun 2017 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. Oleh sebab itu, kelompok mata pelajaran di SMK Negeri 11 Semarang untuk kelas XI dan XII mengikuti pola dan ketentuan Kurikulum 2013, yaitu adanya kelompok mata pelajaran wajib A dan wajib B, kelompok peminatan (C) yang meliputi dasar bidang keahlian (C1), dasar program keahlian (C2) dan paket keahlian (C3). Sedangkan kelas X menggunakan A. Muatan Nasional, B. Muatan Kewilayahan, dan C. Muatan Peminatan Kejuruan meliputi Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2) dan Kompetensi Keahlian (C3).

Mata pelajaran pada struktur kurikulum 2013 revisi 2017 A. Muatan Nasional terdiri dari mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Sejarah Indonesia, dan Bahasa Inggris dan bahasa asing lainnya. Untuk mata pelajaran B. Muatan Kewilayahan terdiri dari Seni

Budaya, Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan, ditambah Muatan lokal Bahasa Jawa dan BK. Pada mata pelajaran wajib ini semua program kejuruan/jurusan baik SMA maupun SMK mendapatkan mata pelajaran dengan kompetensi dan jam pelajaran yang sama. Sedangkan untuk mata pelajaran Muatan Peminatan Kejuruan pada Kompetensi Keahlian Multimedia ini terdiri dari kelompok C1 (Dasar Bidang keahlian), C2 (Dasar Program Keahlian) dan C3 (Kompetensi Keahlian). Untuk kelas XI dan XII Kelompok C1 meliputi mata pelajaran Fisika, Pemrograman Dasar, Sistem Komputer. Kelompok C2 meliputi mata pelajaran Perakitan Komputer, Simulasi Digital, Sistem Operasi, Jaringan Dasar, Pemrograman Web. Kelompok C3 meliputi mata pelajaran Desain Multimedia, Pengolahan Citra Digital, Teknik Animasi 2 Dimensi, Teknik Animasi 3 Dimensi, Komposisi Foto Digital, Teknik Pengambilan Gambar Bergerak, Teknik Pengolahan Audio, Teknik Pengolahan Video, Desain Multimedia Interaktif, Kerja Proyek. Untuk Kelas X Kelompok C1 meliputi mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, Fisika, Kimia. Kelompok C2 meliputi mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, Pemrograman Dasar, Dasar Desain Grafis. Kelompok C3 meliputi mata pelajaran Desain Grafis Percetakan, Teknik Pengolahan Audio Video, Teknik Animasi 2D dan 3D, Desain Media Interaktif, Produktif dan Kewirausahaan.

Struktur kurikulum SMK meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama 3 (tiga) tahun mulai kelas X sampai dengan kelas XII. Struktur kurikulum disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Kompetensi Inti (KI), serta Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai untuk semua mata pelajaran.

Pengorganisasian di SMK Negeri 11 Semarang pada tahun pelajaran 2017/2018 kelas XI dan XII melaksanakan kurikulum 2013. Struktur kurikulum 2013 untuk kelas XI dan XII, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Struktur Kurikulum 2013 dan Beban Belajar Per Minggu untuk kelas XI dan XII:

STRUKTUR KURIKULUM SMK N 11 SEMARANG

Bidang Keahlian : Teknologi Dan Rekayasa
 Program Keahlian : Teknik Informatika dan Komputer
 Paket Keahlian : Multimedia
 Lama Pendidikan : 3 Tahun

MATA PELAJARAN		KELAS					
		X		XI		XII	
		1	2	1	2	1	2
Kelompok A (Wajib)							
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	4	4	4	4
4	Matematika	4	4	4	4	4	4
5	Sejarah Indonesia	2	2	2	2	2	2
6	Bahasa Inggris	2	2	2	2	2	2
Kelompok B (Wajib)							
7	Seni Budaya	2	2	2	2	2	2
8	Prakarya dan Kewirausahaan	2	2	2	2	2	2
9	Pendidikan Jasmani, Olah Raga & Kesehatan	3	3	3	3	3	3
Kelompok C (Peminatan)							
C1. Dasar Bidang Keahlian							

10	Fisika	2	2	2	2	-	-
11	Pemrograman Dasar	2	2	2	2	-	-
12	Sistem Komputer	2	2	2	2	-	-
C2. Dasar Program Keahlian							
13	Perakitan Komputer	4	4	-	-	-	-
14	Simulasi Digital	3	3	-	-	-	-
15	Sistem Operasi	3	3	-	-	-	-
16	Jaringan Dasar	4	4	-	-	-	-
17	Pemrograman Web	4	4	-	-	-	-
C3. Paket Keahlian							
18	Paket Keahlian Multimedia	-	-	18	18	24	24
	1. Desain Multimedia	-	-	2	2		-
	2. Pengolahan Citra Digital	-	-	4	4	4	-
	3. Teknik Animasi 2 Dimensi	-	-	4	4		
	4. Teknik Animasi 3 Dimensi	-	-	4	4		
	5. Komposisi Foto Digital	-	-	4	4	4	-
	6. Teknik Pengambilan Gambar Bergerak	-	-	-	-	4	4
	7. Teknik Pengolahan Audio	-	-	-	-	4	-
	8. Teknik Pengolahan Video	-	-	-	-	4	4
	9. Desain Multimedia Interaktif	-	-	-	-	4	4
10. Kerja Proyek	-	-	-	-	-	12	
				18	18	24	24
	TOTAL	48	48	48	48	48	48

Tabel 4. Struktur Kurikulum 2013 Revisi 2017 dan Beban Belajar Per Minggu untuk kelas X:

		X		XI		XII	
		1	2	1	2	1	2
A. Muatan Nasional							
1.	Pendidikan Agama dan Budi	3	3	3	3	3	3
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3.	Bahasa Indonesia	4	4	3	3	3	3
4.	Matematika	4	4	4	4	4	4
5.	Sejarah Indonesia	3	3	-	-	-	-
6.	Bahasa Inggris dan Bahasa Asing	3	3	3	3	4	4
B. Muatan Kewilayahan							
1.	Seni Budaya	3	3	-	-	-	-
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan	2	2	2	2	-	-
Juml		24	24	17	17	16	16
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.	Komputer dan Jaringan Dasar	4	4	-	-	-	-
2.	Pemrograman Dasar	4	4	-	-	-	-
3.	Dasar Desain Grafis	5	5	-	-	-	-
C3 Kompetensi Keahlian							
1.	Desain Grafis Percetakan	-	-	12	12	-	-
2.	Teknik pengolahan audio video	-	-	-	-	13	13
3.	Teknik animasi 2D dan 3D	-	-	12	12	-	-
4.	Design media interaktif	-	-	-	-	12	12
5.	Produk Kreatif dan	-	-	5	5	5	5
Jumlah C (C1, C2, dan C3)		22	22	29	29	30	30
T		46	46	46	46	46	46

Semua kelompok mata pelajaran dalam Kurikulum 2013 dilaksanakan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) seperti yang diamanatkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 sebagai berikut:

Dimensi	Kualifikasi Kemampuan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap: 1. beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, 2. berkarakter, jujur, dan peduli, 3. bertanggungjawab, 4. pembelajar sejati sepanjang hayat, dan 5. sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional .
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berkenaan dengan: ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora. Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, serta kawasan regional dan internasional .
Keterampilan	Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif melalui pendekatan ilmiah sebagai pengembangan dari yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri .

A. Kompetensi Mata Pelajaran

Kompetensi mata pelajaran dapat dicapai melalui Kompetensi Inti (KI) yang dikelompokkan ke dalam domain sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta dirumuskan ke tiap jenjang kelas yang berbeda (kelas X, XI, dan XII). Selanjutnya, KI-KI tersebut dijabarkan ke dalam Kompetensi Dasar (KD) untuk dirumuskan menjadi materi pembelajaran. Rumusan KI dan KD tercantum pada Permendikbud Nomor 60 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SMK. Uraian tentang Kompetensi Inti SMK Kurikulum 2013 dapat dilihat pada tabel berikut:

KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
----------------------------	-----------------------------	------------------------------

KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan	3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan	3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan

KOMPETENSI INTI KELAS X	KOMPETENSI INTI KELAS XI	KOMPETENSI INTI KELAS XII
kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.	4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.	4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Program Muatan Lokal

Muatan lokal yang diajarkan di Paket Keahlian Multimedia, SMK Negeri 11 Semarang adalah Bahasa Jawa, sesuai Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 57 tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 9 tahun 2012 tentang Bahasa, Sastra dan Aksara Jawa. Mata pelajaran ini berdiri sendiri dan dimasukkan ke dalam kelompok mata pelajaran wajib B dengan beban belajar 2 jam pelajaran per-minggu diajarkan pada kelas X, XI dan XII.

Kegiatan Pengembangan Diri

Pengembangan diri adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran wajib sebagai bagian integral dari kurikulum sekolah/madrasah. Kegiatan pengembangan diri merupakan upaya pembentukan watak dan kepribadian peserta didik yang dilakukan melalui kegiatan pelayanan konseling berkenaan masalah pribadi, kehidupan sosial, kegiatan belajar dan pengembangan karir, serta kegiatan ekstrakurikuler.

Pengembangan diri bukan merupakan mata pelajaran. Penilaian kegiatan pengembangan diri dilakukan secara kualitatif, tidak kuantitatif seperti pada mata pelajaran. Bentuk-bentuk pengembangan diri berupa:

1. Pengembangan Kreativitas

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan kegiatan ekstrakurikuler.

2. Pengembangan Kehidupan Pribadi

Pengembangan kehidupan pribadi dilakukan melalui pelayanan konseling yang berhubungan dengan pemahaman diri, mengenal potensi diri, bakat, minat pribadi dan pengembangannya melalui kegiatan-kegiatan yang kreatif dan produktif, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk perannya dimasa mebdatang. Menemukan nilai-nilai kehidupan bagi diri sendiri maupun bagi diri dan lingkungan, pemantapan sikap dan kebiasaan serta pengembangan wawasan dalam beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, pemantapan dalam perencanaan pertumbuhan jasmani dan rohani yang sehat termasuk perencanaan hidup bersama atau berkeluarga.

3. Pengembangan Kehidupan Sosial

Meliputi penyesuaian diri, berkomunikasi dan berinteraksi secara lisan maupun tulisan secara efektif, efisien dan produktif kepada teman sebaya, lingkungan sekitar dan dalam kehidupan bersama. Pemantapan kemampuan bertingkah laku dan berhubungan sosial dalam hubungan teman sebaya dalam perannya sebagai pria atau wanita, warga sekolah (hubungan dengan guru dan karyawan), masyarakat di lingkungannya (tempat tinggal, orang tua dan dalam keluarga) sebagai upaya pencapaian kematangan gambaran dan sikap tentang kehidupan mandiri secara emosional, sosial, intelektual dan ekonomi. Pencapaian kematangan dalam sistem etika, nilai kehidupan dan moral.

4. Pengembangan Kemampuan Belajar

Meliputi menemukan hambatan atau kesulitan belajar dan pemantapan sikap kebiasaan disiplin belajar dan keterampilan berlatih, yang efektif dan efisien serta produktif dengan berbagai sumber belajar yang diperoleh baik secara mandiri maupun kelompok, pemantapan kondisi fisik, sosial dan budaya di lingkungan sekolah dan atau alam sekitar serta lingkungan masyarakat untuk pengembangan diri.

5. Pengembangan Karir

Pengembangan karir dapat dilakukan antara lain melalui pemberian informasi lapangan kerja, bimbingan tata cara mencari pekerjaan, bimbingan profesi, pengenalan serta pengembangan kepribadian, informasi terhadap kelanjutan studi ke pendidikan tinggi dalam merencanakan masa depan.

Bentuk-bentuk kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 11 Semarang adalah:

a. Eksktra wajib yaitu Pramuka.

Pendidikan kepramukaan di SMK N 11 Semarang dilaksanakan dalam tiga model;

1. Model blok yaitu kegiatan wajib dalam bentuk perkemahan yang dilaksanakan setahun sekali berupa Perkemahan Penerimaan Tamu Ambalan (PTA) selama 3 hari untuk kelas X diawal tahun pelajaran, dan diberikan penilaian oleh pembina pramuka.
 2. Model Aktualisasi yaitu kegiatan wajib bagi semua tingkatan (Kelas X, XI, XII) dalam bentuk penerapan sikap dan ketrampilan yang dipelajari didalam semua mata pelajaran, yang dilaksanakan terjadwal seminggu selama 120 menit dan diberikan penilaian oleh guru mata pelajaran dan diolah menjadi nilai akhir oleh koordinator ekstra kurikuler
 3. Model Reguler yaitu kegiatan sukarela berbasis minat peserta didik di bidang kepramukaan yang dilaksanakan di gugus depan dan diberi nilai oleh Pembina Pramuka.
- b. Ekstrakurikuler pilihan yaitu kegiatan pengembangan diri peserta didik didasarkan bakat minat pada bidang akademik, olahraga dan seni yaitu: bola voley, bola basket, karate, futsal, paskibra/PBB, pecinta alam, paduan suara, band, English Club, rebana, dan nasyid. Setiap peserta didik memilih satu ekstra pilihan yang ditawarkan sekolah melalui angket pilihan. Ekstra pilihan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditetapkan oleh koordinator ekstra dan diberi nilai oleh pembina ekstra masing masing.

Pengaturan Beban Belajar

Beban belajar ditentukan berdasarkan penggunaan sistem pengelolaan program pendidikan yang berlaku di sekolah. Sistem tersebut terdiri dari sistem paket dan sistem kredit semester (SKS). Adapun pengaturan beban belajar di SMK Negeri 11 Semarang adalah sebagai berikut:

1. SMK Negeri 11 Semarang menggunakan sistem paket kategori standar. Jam pembelajaran untuk setiap mata pelajaran pada sistem paket dialokasikan sebagaimana tertera dalam struktur kurikulum. Satuan pendidikan dimungkinkan menambah beban belajar per minggu sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik dan/atau kebutuhan akademik, sosial, budaya, dan faktor lain yang dianggap penting.
2. Jumlah jam pembelajaran per minggu
Jumlah jam pembelajaran per minggu di SMK Negeri 11 Semarang pada Paket/Komptensi Keahlian Multimedia adalah;

No.	Kelas	Jumlah jam/minggu	Kurikulum
1.	X	50	Kurikulum 2013 Revisi

			2017
2.	XI	50	Kurikulum 2013
3.	XII	50	Kurikulum 2013

3. Minggu efektif

Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (2 semester) untuk tahun pelajaran 2017/2018 adalah:

No.	Kelas	Jumlah minggu efektif	Kurikulum
1.	X	36	Kurikulum 2013 Revisi 2017
2.	XI	36	Kurikulum 2013
3.	XII	32	Kurikulum 2013

4. Alokasi waktu

Alokasi waktu untuk satu jam pelajaran tatap muka adalah 45 menit.

5. Beban belajar, dengan penugasan terstruktur dan kegiatan mandiri, maksimal 60% dari waktu kegiatan tatap muka mata pelajaran yang bersangkutan.
6. Untuk mata pelajaran Seni Budaya dan PKWU, satuan pendidikan wajib menyelenggarakan minimal 2 dari 4 aspek yang disediakan. Peserta didik mengikuti salah satu aspek yang disediakan untuk setiap semester, aspek yang diikuti dapat diganti setiap semesternya. Salah satu aspek mata pelajaran yang dipilih harus sesuai dengan program keahlian yang diikutinya, dalam rangka memperkaya dan meningkatkan kualitas keahlian yang sesuai dengan tuntutan lapangan kerja. Untuk kelas X, mata pelajaran PKWU....

7. **Praktik Kerja Lapangan (PKL)** adalah Pendidikan dan Pelatihan Kejuruan yang dilaksanakan di tempat kerja atau industri (Institusi Pasangan) secara sistematis dan terpadu dengan pembimbingan dan pengawasan secara terprogram. Program PKL juga dijadikan sarana pengembangan diri siswa dalam belajar profesionalisme kerja dan etos kerja di dunia industri. Kegiatan PKL bertujuan untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa di sekolah dan meningkatkan kompetensi siswa sesuai kemajuan teknologi yang berkembang pesat di industri. Kegiatan PKL dilaksanakan dengan industri/institusi/lembaga yang siap menerima atau berkerjasama (MoU) dengan sekolah. PKL dilaksanakan selama 3 bulan dengan sistem blok penuh. Waktu Pelaksanaan PKL diatur berdasar kesepakatan sekolah dengan institusi pasangan pada saat peserta didik di kelas XI atau kelas XII.

PKL dilaksanakan 2 periode dalam 1 tahun ajaran yang terdiri dari Periode 1 dan Periode 2. Setiap Peserta Didik wajib melaksanakan PKL 1 kali selama menjadi siswa SMK N 11 Semarang.

Siswa Peserta PKL adalah peserta didik yang melaksanakan kegiatan sesuai jadwal dan tempat yang telah ditentukan oleh sekolah.

Guru Pembimbing adalah Guru yang diberi tugas oleh Sekolah untuk melaksanakan pembimbingan kepada peserta PKL yang meliputi; menyerahkan peserta didik ke

industri, memantau perkembangan selama PKL, memonitoring dan melaksanakan penarikan peserta PKL.

Pembimbing Industri adalah Karyawan yang ditunjuk dan diberi tugas oleh Industri untuk membimbing peserta PKL yang meliputi; menerima dan membimbing peserta PKL selama praktek kerja di Industri, menentukan kegiatan-kegiatan atau job kerja yang harus dikerjakan peserta, memberikan penilaian praktik kerja kepada peserta, dan menyerahkan peserta PKL kembali ke sekolah melalui guru pembimbing bila peserta tersebut bermasalah atau pelaksanaan kegiatan PKL sudah selesai.

Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran kelompok A dan B, Muatan Nasional dan Muatan Kewilayahan dapat dilakukan di satuan pendidikan dan/atau industri (terintegrasi dengan Praktik Kerja Lapangan) dengan portofolio sebagai instrumen utama penilaia

Lampiran 12

Surat Ijin Penelitian

A. Surat Ijin Penelitian SMK N 11 Semarang



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 3749/UN37.1.1/LT/2018
 Hal : Izin Penelitian

06 Maret 2018

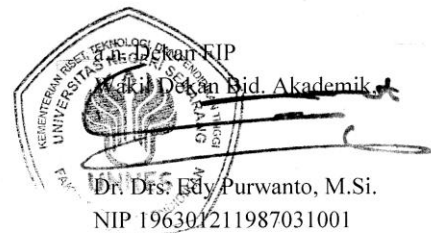
Yth. Kepala Dinas PMPTSP Provinsi Jawa Tengah
 Jl. Mgr Sugiyopranoto No.1, Pendrikan Kidul, Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Jayanti Indah Lestari
 NIM : 1102414059
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2017/2018
 Judul : RELEVANSI KONTEN MATA PELAJARAN PRODUKTIF
 KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA SMK N 11
 SEMARANG DENGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA
 NASIONAL INDONESIA (SKKNI)

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu Maret-April.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIP;
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 521 876 477 0

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2018-03-06 10:23:0)

B. Surat Ijin Penelitian PT Taman Media Indonesia



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 4138/UN37.1.1/LT/2018
 Hal : Izin Penelitian

12 Maret 2018

Yth. Pimpinan PT Taman Media Indonesia
 Jalan Bina Remadja No. 6, Srandol Wetan, Banyumanik, Srandol Wetan, Banyumanik, Kota
 Semarang, Jawa Tengah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Jayanti Indah Lestari
 NIM : 1102414059
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2017/2018
 Judul : RELEVANSI KONTEN MATA PELAJARAN PRODUKTIF
 MULTIMEDIA DENGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA
 NASIONAL INDONESIA (SKKNI)

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 12 Maret - 12 Mei 2018.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Dekan FIP, Universitas Negeri Semarang

Dr. Des. Edy Purwanto, M.Si.

NIP 196301211987031001

Tembusan:
 Dekan FIP;
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 127 133 257 2

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2018-03-12 9:29:08)

C.

D. Surat Ijin Penelitian PT Herco Digital Indonesia



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 4139/UN37.1.1/LT/2018
 Hal : Izin Penelitian

12 Maret 2018

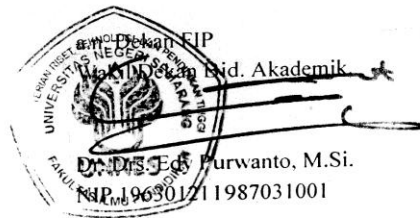
Yth. PT. HERCO DIGITAL INDONESIA
 Mataram Plaza B-1 Jalan Mt. Haryono No.427-429, Jagalan, Semarang Tengah. Kota Semarang,
 Jawa Tengah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Jayanti Indah Lestari
 NIM : 1102414059
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2017/2018
 Judul : RELEVANSI KONTEN MATA PELAJARAN PRODUKTIF
 MULTIMEDIA DENGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA
 NASIONAL INDONESIA (SKKNI)

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 12 Maret - 12 Mei 2018.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIP;
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 211 829 379 9

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2018-03-12 9:28:)

E. Surat Ijin Penelitian PT Indotech Solutions

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 8137/UN37.1.1/LT/2018
 Hal : Izin Penelitian

30 April 2018

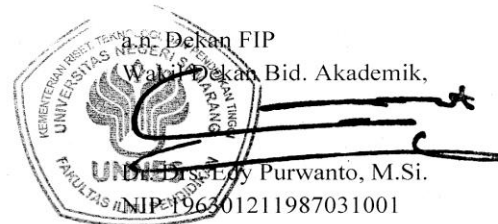
Yth. Pimpinan Indotech Solutions
 Jalan Kalilarangan No.4b, Surakarta, Jawa Tengah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Jayanti Indah Lestari
 NIM : 1102414059
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2017/2018
 Judul : RELEVANSI KONTEN MATA PELAJARAN PRODUKTIF
 KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA SMK N 11
 SEMARANG DENGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA
 NASIONAL INDONESIA (SKKNI)

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu bulan April-Mei.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIP;
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 188 117 260 8

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2018-05-04 10:11)

F. Surat Ijin Penelitian CV Ixosoft Online Solutions



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 8138/UN37.1.1/LT/2018
Hal : Izin Penelitian

30 April 2018

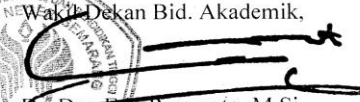
Yth. Pimpinan Ixosoft Online Solutions
Jalan Dr. Supomo no. 78 Solo, Jawa Tengah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Jayanti Indah Lestari
NIM : 1102414059
Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
Semester : Genap
Tahun akademik : 2017/2018
Judul : RELEVANSI KONTEN MATA PELAJARAN PRODUKTIF
KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA SMK N 11
SEMARANG DENGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA
NASIONAL INDONESIA (SKKNI)

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu bulan April-Mei.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n. Dekan FIP
Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si.
NIP 196301211987031001

Tembusan:
Dekan FIP;
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 286 022 109 8

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2018-05-04 10:1

Lampiran 13

Surat Telah Penelitian

A. Surat Telah Penelitian SMK N 11 Semarang



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 11 SEMARANG
 Jl. Cemara Raya Banyumanik Semarang 50267 Telp. (024) 7472008 Fax. (024) 7472008
 Email: smkn11_smg@yahoo.co.id-Office@smkn11smg.sch.id; Website:http://smkn11smg.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 800/472/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Samiran, M.T.
 NIP : 19640206 198803 1 010
 Pangkat/Golongan : Pembina/IVa
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa saudara tersebut dibawah ini :

Nama : Jayanti Indah Lestari
 NIM : 1102414059
 Jurusan : Teknologi Pendidikan, SI
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Semarang

Mahasiswa tersebut berasal dari Universitas Negeri Semarang, telah melaksanakan Penelitian dengan judul : Relevansi konten pelajaran produktif kompetensi keahlian multimedia SMK N 11 Semarang dengan Standart Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang dilaksanakan pada bulan Maret s.d April 2018 di SMK Negeri 11 Semarang

Demikian surat keterangan ini agar digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 18 April 2018

Kepala Sekolah,



Drs. Samiran, M.T.

NIP.1964 0206 198803 1 010

B. Surat Telah Penelitian PT Taman Media Indonesia

Semarang, 12 Maret 2018

Surat Keterangan Penelitian

No: 001/HRD-PT.TMI/III/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rendra Satria Aditama
Jabatan : Direktur Utama
Perusahaan : PT Taman Media Indonesia

dengan ini menyatakan telah melaksanakan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa bersangkutan dibawah ini pada tanggal 27 Maret 2018 :

Nama : Jayati Indah lestari
Asal : Universitas Negeri Semarang
No id : 1102414059
Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
Judul skripsi : RELEVANSI KONTEN MATA PELAJARAN PRODUKTIF
MULTIMEDIA DENGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA
NASIONAL INDONESIA (SKKNI)

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

PT TAMAN MEDIA INDONESIA

Rendra Satria Aditama
Direktur Utama

C. Surat Telah Penelitian PT Herco Digital Indonesia



Mataram Plaza B-1 Jl. MT Haryono 427 - 429 Semarang
Telp : (024) 3518888 Fax : (024) 3556555, email: hrd@herosoftmedia.com

SURAT BUKTI PENELITIAN

Nomor : 001/HSM/III/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Jayanti Indah Lestari
NIM : 11024145059
Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
Semester : Genap
Tahun akademik : 2017/2018
Judul : RELEVANSI KONTEN MATA PELAJARAN PRODUKTIF
MULTIMEDIA DENGAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA
(SKNNI)

Bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di PT. HEROSOFTMEDIA pada tanggal 22 Maret 2018. Demikian surat ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan seperlunya, Terima kasih.

Selasa, 27 Maret 2018



Rokhadi Ariawan

HRD Director

D. Surat Telah Penelitian PT Indotech Solutions



IndoTech Solutions
 Jl. Kalilarangan No. 4B Surakarta 57115, Jawa Tengah, Indonesia
 0271-638747
 info@indotechsolutions.com
 www.indotechsolutions.com

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Peter Kristiawan
 Jabatan : Project Manager
 Perusahaan : IndoTech Solutions

Menerangkan bahwa Saudari di bawah ini :

Nama : Jayanti Indah Lestari
 NIM : 1102414059
 Jurusan : Teknologi Pendidikan, S1
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Semarang

Mahasiswi tersebut berasal dari Universitas Negeri Semarang, telah melaksanakan penelitian dengan judul “Relevansi Konten Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian Multimedia SMKN 11 Semarang dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)” yang dilaksanakan pada bulan April-Mei 2018 di IndoTech Solutions.

Demikian surat keterangan ini agar digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 14 Mei 2018

Peter Kristiawan
 Project Manager

IndoTech
 SOLUTIONS

E. Surat Telah Penelitian PT Ixosoft Online Solutions



Ixosoft Online Solutions

www.ixosoft.com

Jl. Dr. Supomo no. 78 Solo 57132, Jawa Tengah, Indonesia ☎ 0271 - 738795

Surat Keterangan

No. 002/IXO/SK/V/18

Surakarta, 17 Mei 2018

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Titus Cahya Primadian
 Jabatan : Direktur
 Perusahaan : CV. Ixosoft Online Solutions
 Alamat : Jl. Dr Supomo no.78 Surakarta

Menerangkan bahwa Saudari di bawah ini :

Nama : Jayanti Indah Lestari
 NIM : 1102414059
 Jurusan : Teknologi Pendidikan, S1
 Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Mahasiswa tersebut berasal dari Universitas Negeri Semarang, telah melaksanakan penelitian dengan judul “Relevansi Konten Mata Pelajaran Produktif Kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 11 Semarang dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)” yang dilaksanakan pada bulan April – Mei 2018 di CV. Ixosoft Online Solutions.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terimakasih.

Hormat Kami,

Titus Cahya Primadian
 Direktur
 CV. Ixosoft Online Solutions

KI & KD

kompetensi inti dan kompetensi dasar

smk/mak

3. Teknologi Informasi dan Komunikasi
- 3.1. Teknik Komputer dan Informatika
- 3.1.3. Multimedia





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL
PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

Kompleks Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Jl. Jenderal Sudirman, Senayan Jakarta 10270

Telp. (021) 5725058, 57906195

KEPUTUSAN

DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

NOMOR : 330/D.D5/KEP/KR/2017

TENTANG

**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR MATA PELAJARAN
 MUATAN NASIONAL (A), MUATAN KEWILAYAHAN (B), DASAR
 BIDANG KEAHLIAN (C1), DASAR PROGRAM KEAHLIAN (C2), DAN
 KOMPETENSI KEAHLIAN (C3)**

DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH,

- Menimbang : a. bahwa berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan, Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan jenis program pendidikan pada Sekolah Menengah Kejuruan dalam bentuk bidang/program/kompetensi keahlian, beserta dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasarnya, dengan mempertimbangkan Spektrum Keahlian Pendidikan Menengah Kejuruan;
- b. bahwa kompetensi inti dan kompetensi dasar pendidikan menengah kejuruan yang saat ini berlaku sudah tidak

- 2 -

sesuai dengan tuntutan perkembangan, ilmu pengetahuan, teknologi dan kebutuhan dunia kerja;

- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian (C3);

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586) sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Undang- Undang Nomor 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);

3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 4496) sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 45, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5670);

- 3 -

4. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5157);
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 1868);
6. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 953);
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 954);
8. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 955);
9. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 897);
10. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 4678/D/KEP/MK/2016 Tahun 2016 tentang Spektrum Keahlian Pendidikan Menengah Kejuruan;

- 4 -

11. Keputusan KeputusanDirektur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 130/D/KEP/KR/2017 Tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH TENTANG KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR MATA PELAJARAN MUATAN NASIONAL (A), MUATAN KEWILAYAHAN (B), DASAR BIDANG KEAHLIAN (C1), DASAR PROGRAM KEAHLIAN (C2), DAN KOMPETENSI KEAHLIAN (C3)
- KESATU : Menetapkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar Pendidikan Menengah Kejuruan sebagaimana terlampir dalam keputusan ini.
- KEDUA : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagaimana dimaksud merupakan acuan dalam penyelenggaraan pembelajaran di SMK/MAK.
- KETIGA : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar sebagaimana dimaksud terdiri dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian (C3).
- KEEMPAT : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Muatan Nasional (A) adalah kompetensi inti dan kompetensi dasar dasar yang berlaku secara nasional.
- KELIMA : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Muatan Kewilayahan (B) adalah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang bisa dikembangkan sesuai dengan wilayahnya.
- KEENAM : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Dasar Bidang Keahlian (C1), adalah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ruang lingkup dan kedalaman materi serta beban belajarnya berlaku sama untuk seluruh kompetensi keahlian yang berada di dalam satu bidang keahlian

- 5 -

KETUJUH : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Program Keahlian (C2), adalah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ruang lingkup dan kedalaman materi serta beban belajarnya berlaku sama untuk seluruh kompetensi keahlian yang berada di dalam satu program keahlian

KEDELAPAN : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kompetensi Keahlian (C3), adalah kompetensi inti dan kompetensi dasar keahlian spesifik yang mewadahi kompetensi keahlian, berlaku khusus untuk kompetensi keahlian yang bersangkutan.

KESEMBILAN : Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian (C3) adalah bagian integral dari struktur kurikulum SMK/MAK untuk masing-masing kompetensi keahlian.

KESEPULUH : Penyesuaian terhadap kebutuhan peningkatan kompetensi peserta didik dan pemenuhan tuntutan kompetensi di dunia kerja dan dunia industri (DU/DI) oleh masing-masing SMK/MAK atau kelompok SMK/MAK dapat dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Penyesuaian dilakukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan institusi pasangan (dunia kerja/ dunia industri) agar kompetensi yang dipelajari lebih sesuai (*link and match*) dengan kebutuhan dunia kerja.
- b. Penyesuaian yang dilakukan berupa penambahan kompetensi dasar dan atau materi pokok dalam satu mata pelajaran, tidak boleh mengurangi ruang lingkup, kedalaman, dan bobot kompetensi dasar dan materi pokok yang telah ada.
- c. Pelaksanaan penyesuaian kompetensi dasar 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 Nasional Indonesia (SKKNI).

- 6 -

- KESEBELAS : Dengan ditetapkannya keputusan ini maka keputusan Direktur Jenderal Dikmen Nomor 1464/D3.3/KEP/KP/2014 tentang Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar Kelompok Dasar Program Keahlian (C2) dan Paket Keahlian (C3) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) dinyatakan tidak berlaku untuk tahun pelajaran 2017/ 2018.
- KEDUABELAS : Keputusan Direktur Jenderal ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.
- KETIGABELAS : Apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini dan atau terjadi perubahan dan perkembangan kebutuhan, akan dilakukan perubahan/ perbaikan sebagaimana mestinya.


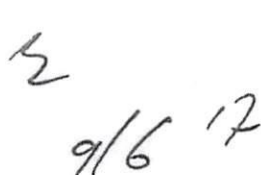
Ditetapkan di Jakarta
 Pada tanggal 09 Juni 2017

DIREKTUR JENDERAL
 PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH,



HAMID MUHAMMAD
 NIP. 195905121983111001

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Direktur Pembinaan SMK	Sekretaris Ditjen Dikdasmen
Paraf : 	Paraf : 
Tanggal : 6/6/17	Tanggal : 9/6 '17

Mata Pelajaran: Desain Media Interaktif

Jam Pelajaran: 442 JP (@ 45 Menit)

KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.1	Memahami konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.1	Mendemonstrasikan konsep multimedia interaktif berbasis halaman web dan media Interaktif
3.2	Memahami (desain /perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.2	Membuat (desain/perancangan alur) untuk multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif.
3.3	Menerapkan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.3	Membuat user interface menggunakan prinsip-prinsip desain user interface pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media Interaktif
3.4	Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.4	Mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
3.5	Menerapkan cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.5	Menggabungkan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif
3.6	Memahami style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	4.6	Membuat style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media Interaktif
3.7	Mengevaluasi produk web	4.7	Membuat review terhadap produk web

3.8	Menerapkan teknik pemrograman (coding) pada multimedia interaktif	4.8	Menggunakan program (coding) pada multimedia interaktif
3.9	Menerapkan pengolahan multimedia interaktif menggunakan kode program (coding)	4.9	Mengolah multimedia interaktif menggunakan kode program (coding)
3.10	Memahami mekanisme pengolahan data pada produk multimedia interaktif	4.10	Mengolah data pada produk multimedia interaktif
3.11	Memahami publikasi multimedia interaktif	4.11	Melakukan publikasi multimedia interaktif
3.12	Menerapkan pembuatan produk multimedia interaktif	4.12	Mendesain produk multimedia interaktif
KOMPETENSI DASAR		KOMPETENSI DASAR	
3.13	Mengevaluasi produk media interaktif	4.13	Membuat laporan pembuatan produk multimedia interaktif

Lampiran 14

Foto-foto



Penelitian di SMK N 11 Semarang



Penelitian di PT Taman Media Indonesia



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penelitian di PT Herco Digital Indonesia



Penelitian di PT Ixosoft Online Solutions

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Penelitian di PT Indotech Solutions

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG