

## Peningkatan Keahlian Siswa dalam Menggunakan *Software Editing Multimedia* pada SMK Bakti Pangkalpinang

Lukas Tommy\*<sup>1</sup>, Yohanes Setiawan Japriadi<sup>2</sup>, Rendy Rian Chrisna Putra<sup>3</sup>,  
Dian Novianto<sup>4</sup>, Fransiskus Panca Juniawan<sup>5</sup>, Dwi Yuny Sylfania<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, ISB Atma Luhur

\*e-mail: [lukastommy@atmaluhur.ac.id](mailto:lukastommy@atmaluhur.ac.id)<sup>1</sup>, [ysetiawanj@atmaluhur.ac.id](mailto:ysetiawanj@atmaluhur.ac.id)<sup>2</sup>, [rendyriancp@atmaluhur.ac.id](mailto:rendyriancp@atmaluhur.ac.id)<sup>3</sup>,  
[diannovianto@atmaluhur.ac.id](mailto:diannovianto@atmaluhur.ac.id)<sup>4</sup>, [fransiskus.pj@atmaluhur.ac.id](mailto:fransiskus.pj@atmaluhur.ac.id)<sup>5</sup>, [dysylfania@atmaluhur.ac.id](mailto:dysylfania@atmaluhur.ac.id)<sup>6</sup>

Received:  
16.04.2021

Revised:  
11.05.2021

Accepted:  
20.05.2021

Available online:  
29.05.2021

**Abstract:** *At the end of vocational high school (SMK) students study period, usually a Skills Competency Test (UKK) will be held in order to measure the competence attainment of these students. Aspects of expertise assessed at UKK at SMK Bakti Pangkalpinang include multimedia expertise program students' skills in designing DVD (Digital Video Disc) cases and covers as well as producing videos according to the specified theme. There is a possibility that there are some students who are not able to operate multimedia editing software properly. To solve this problem, a workshop will be conducted to improve student skills in using multimedia editing software one week before UKK. Based on the results of the evaluation, the workshops that have been carried out have been able to improve the participants' skills in using multimedia editing software effectively, which in average is 9.88%. After attending the workshop, the competency predicate of 34 participants was dominated by competent as much as 52.94%, followed by very competent as much as 41.18%, and quite competent as much as 5.88%.*

**Keywords:** *competency, design, editing, multimedia, workshop*

**Abstrak:** Pada akhir masa belajar siswa SMK umumnya dilaksanakan Uji Kompetensi Keahlian (UKK) dalam rangka mengukur pencapaian kompetensi dari siswa tersebut. Aspek keahlian yang dinilai pada UKK di SMK Bakti Pangkalpinang meliputi keterampilan siswa dalam mendesain *case* dan *cover* DVD (*Digital Video Disc*) serta memproduksi video sesuai dengan tema yang ditentukan. Tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa siswa yang belum mampu mengoperasikan *software editing* multimedia secara baik. Untuk mengatasi masalah tersebut, akan dilakukan *workshop* untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan *software editing* multimedia satu minggu sebelum UKK. Berdasarkan hasil evaluasi, *workshop* yang telah dilaksanakan mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan *software editing multimedia* secara efektif, yaitu rata-rata sebesar 9,88%. Setelah mengikuti *workshop*, predikat kompetensi dari 34 peserta didominasi dengan kompeten sebanyak 52,94%, disusul sangat kompeten sebanyak 41,18%, dan cukup kompeten sebanyak 5,88%.

**Kata kunci:** *desain, editing, kompetensi, multimedia, workshop*

### 1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan menengah yang menyiapkan siswa-siswinya agar setelah lulus mereka dapat langsung bekerja pada suatu bidang secara profesional (Sudradjat dan Djanegara, 2020). Pada akhir masa belajar siswa SMK umumnya dilaksanakan Uji Kompetensi Keahlian (UKK) dalam rangka mengukur pencapaian kompetensi dari siswa tersebut (Slamet dkk., 2021), tidak terkecuali pada SMK Bakti Pangkalpinang. SMK Bakti Pangkalpinang merupakan salah satu SMK di Kota Pangkalpinang dimana program keahlian yang ada adalah akuntansi, pemasaran, dan multimedia. SMK Bakti Pangkalpinang pada setiap tahunnya melaksanakan UKK dengan membentuk panitia pengujian internal dan eksternal. Panitia pengujian internal terdiri atas guru SMK Bakti Pangkalpinang sesuai program keahlian masing-masing. Sementara itu panitia pengujian eksternal terdiri atas dosen perguruan tinggi, tenaga profesional, dan wiraswasta berkompentensi di wilayah kota Pangkalpinang.

Materi yang diuji pada UKK dibuat menurut skema sertifikasi selaras dengan jenjang keahlian siswa yang meliputi keahlian dalam menyelesaikan suatu tugas, operasional, dan penjaminan mutu (Slamet dkk., 2021; Sudradjat dan Djanegara, 2020). Salah satu jenjang keahlian tersebut adalah multimedia yang menggabungkan teks, seni, audio, gambar, animasi, dan video yang disampaikan ataupun dimanipulasi secara digital melalui komputer (Siregar dkk., 2018). UKK multimedia dilaksanakan agar kreativitas dan tingkat keahlian siswa dalam mengoperasikan *software editing* multimedia untuk menghasilkan produk seperti video dapat diketahui (Widodo, 2019). Aspek keahlian yang dinilai pada UKK di SMK Bakti Pangkalpinang meliputi keterampilan siswa dalam mendesain

*case* dan *cover* DVD (*Digital Video Disc*) serta memproduksi video sesuai dengan tema yang ditentukan. Beberapa tema yang ditentukan antara lain “Siswa SMK peduli bahaya narkoba”, “Siswa SMK peduli bahaya Covid-19”, dan “Siswa SMK peduli pertemanan”.

Tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa siswa yang belum mampu mengoperasikan *software editing* multimedia secara baik meskipun sudah mengikuti proses belajar selama tiga tahun di sekolah. Hal ini disebabkan beberapa faktor seperti siswa tersebut tidak termotivasi dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan guru (Cahyono, 2019) atau cara penyampaian materi oleh guru yang kurang baik (Anggraeni dkk., 2019). Selain itu, siswa yang selama proses belajar dikenal sebagai murid pandai namun saat UKK berlangsung dapat menjadi gugup dan tidak dapat menyelesaikan pekerjaan yang diberikan dengan baik (Korosando dan Raji, 2020). Hal ini dikarenakan saat UKK, siswa tidak diawasi dan diuji oleh guru yang sudah dikenal lama oleh siswa tersebut, melainkan pengujian eksternal yang merupakan orang asing (Ireel dkk., 2018). Nilai rata-rata kelas yang tinggi juga tidak dapat menjadi jaminan bahwa siswa dapat menyelesaikan UKK dengan baik karena adanya beberapa siswa yang mencontek atau meminta petunjuk siswa yang dianggap lebih pintar (Alvi dan Efrizon, 2019).

Untuk mengatasi permasalahan di atas, akan dilakukan *workshop* untuk siswa kelas XII program keahlian multimedia di SMK Bakti Pangkalpinang mengenai penggunaan *software editing* multimedia satu minggu sebelum UKK. Pelatihan ketrampilan sebelum UKK dapat meningkatkan nilai UKK yang didapatkan oleh siswa rata-rata sebesar 21,43% dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan (Yani dkk., 2020). *Workshop* nantinya akan dilaksanakan selama dua hari dikarenakan jumlah peserta yang ada dibagi menjadi dua untuk mematuhi protokol kesehatan. Selain itu, para peserta diminta untuk mencuci tangan dengan sabun sebelum memasuki ruangan tempat dilaksanakannya *workshop* agar para peserta dapat lebih aman dari bahaya Covid-19 (Rusdi dkk., 2021). Mengingat keterbatasan waktu, materi yang akan diajarkan selama *workshop* adalah materi dasar *software editing* multimedia. Materi tersebut antara lain menghilangkan *background* foto, meningkatkan kecerahan objek di foto, menata *layout*, membuat logo, mengatur *volume* dari audio, merangkai potongan video, pemberian transisi, serta pemberian efek pada video. Di akhir *workshop* juga akan dilakukan pemberian motivasi kepada peserta agar tidak gugup dan dapat lebih siap secara mental dalam menghadapi UKK sesungguhnya (Zainal dkk., 2019). Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang akan dilakukan diharapkan dapat meningkatkan keahlian siswa kelas XII program keahlian multimedia pada SMK Bakti Pangkalpinang dalam menggunakan *software editing* multimedia. Selain itu, diharapkan juga nilai UKK yang diperoleh setiap siswa yang mengikuti *workshop* menjadi meningkat secara cukup signifikan.

## 2. METODE

Kegiatan *workshop* sebagai pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan di Ruang X MM 1 pada SMK Bakti Pangkalpinang yang beralamatkan di Jalan Kampung Bintang No. 10, Kelurahan Bintang, Kecamatan Rangkui, Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. UKK di SMK Bakti Pangkalpinang akan diadakan tanggal 7 dan 8 April 2021, sehingga *workshop* ini dilakukan satu minggu sebelumnya, yaitu pada tanggal 31 Maret 2021 dan 1 April 2021 dimana durasi dari setiap pertemuan adalah 8 jam. Peserta *workshop* terdiri atas seluruh siswa kelas XII program keahlian Multimedia pada SMK Bakti Pangkalpinang sebanyak 34 orang yang kemudian dibagi menjadi dua sesi dikarenakan kondisi pandemi Covid-19. *Social distancing* ini diperlukan untuk mencegah penularan Covid-19 (Primasari dan Ghofirin, 2021).

Metode kegiatan dari PkM ini berupa *workshop* yang terdiri atas tutorial, praktik, tanya jawab, dan evaluasi. Tim dari PkM ini beranggotakan 6 orang dosen yang terdiri atas ketua pelaksana, 3 pemateri, seorang dosen untuk dokumentasi dan pembuat laporan, serta seorang dosen untuk publikasi. Peserta mula-mula diminta untuk menyimak materi yang disampaikan oleh pemateri, kemudian mempraktikkan materi tersebut pada foto, audio, dan video yang mereka sediakan sendiri. Tanya jawab oleh pemateri juga akan dilakukan apabila terdapat materi yang dirasakan oleh seorang peserta kurang jelas. Setelah itu kualitas hasil *editing* multimedia sebelum dan setelah mengikuti *workshop* dari seluruh siswa akan dibandingkan dan dievaluasi agar diketahui efektivitas dari *workshop* yang telah diselenggarakan. Materi yang diajarkan pada *workshop* yang akan dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Materi yang diajarkan pada *workshop*

Pemateri	Software	Materi
Dian Novianto	Adobe Photoshop	Menghilangkan <i>background</i> foto
		Mengatur kecerahan foto
		Memberikan efek pada foto
Rendy Rian C P	CorelDraw	Mendesain logo, teks, dan objek
		Menempatkan foto pratinjau ke objek bingkai
		Mendesain <i>layout cover</i> DVD
	Audacity	Mendesain <i>layout case</i> DVD
		Menghilangkan <i>noise</i> pada audio
Lukas Tommy	Corel VideoStudio	Memperbesar atau memperkecil <i>volume</i> audio
		Memberikan efek pada audio
		Menyisipkan logo, gambar, video, dan audio pada <i>project</i>
		Memotong video dan mengatur durasinya
		Merangkai potongan video menjadi satu kesatuan
		Menyelaraskan <i>timing</i> video dengan audio
		Memberikan transisi pada video
		Memberikan efek dan filter pada video
		Memberikan animasi teks pada video
		Mengekspor <i>project</i> menjadi video MP4
<i>Burn</i> video ke DVD		

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada setiap sesinya, kegiatan *workshop* yang dilakukan mula-mula diawali dengan ketua pelaksana, yaitu bapak Yohanes Setiawan Japriadi, M.Kom. memberikan sambutan kepada peserta. Selain itu, ketua pelaksana juga bertugas untuk mengawasi jalannya *workshop* dan menghubungkan antara pihak SMK 1 Bakti Pangkalpinang dengan tim PkM. Ketua pelaksana kemudian memperkenalkan para pemateri dan staf dokumentasi kepada para peserta. Bapak Dian Novianto, M.Kom. selaku pemateri tentang penggunaan *software* Adobe Photoshop dan bapak Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom. selaku pemateri tentang penggunaan *software* CorelDraw dan Audacity. Pemateri yang terakhir adalah bapak Lukas Tommy, M.Kom. yang akan memamparkan tentang penggunaan *software* Corel VideoStudio. Staf terdiri atas Fransiskus Panca Juniawan, M.Kom. yang bertugas untuk mendokumentasikan kegiatan PkM ini dan kemudian membuatkan laporannya. Gambar 1 merupakan foto peserta dan panitia *workshop* pada hari ke-1 dan hari ke-2.



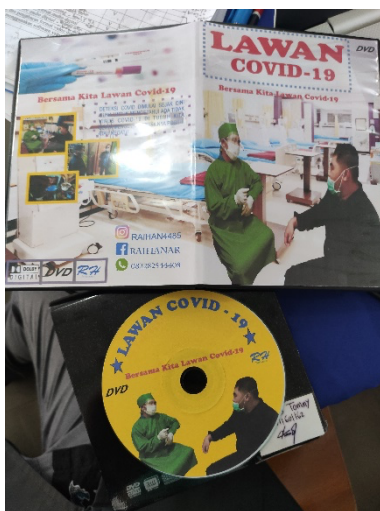
Gambar 1. Peserta dan panitia *workshop* (a) hari ke-1 (b) hari ke-2

Setelah semua pemateri dan staf diperkenalkan, satu persatu pemateri akan mulai memaparkan materi yang diampuh oleh mereka, dimulai dari Adobe Photoshop, CorelDraw, Audacity, dan terakhir Corel VideoStudio. Saat pemateri memaparkan materi, peserta akan diminta untuk langsung mempraktikkan materi yang dipaparkan ke foto, lembar kerja, audio, dan video mereka tergantung *software editing* yang sedang dipaparkan penggunaannya. Jika peserta kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan sebelum sesi tanya jawab dibuka, pemateri lainnya akan membantu peserta tersebut seperti yang ditunjukkan Gambar 2.



Gambar 2. Pemateri lain membantu peserta yang kesulitan memahami materi

Setelah semua pemateri selesai memaparkan materinya dan sesi tanya jawab berakhir, peserta akan diminta untuk melakukan proses *editing* pekerjaan mereka secara mandiri hingga selesai. Setelah itu peserta akan diminta untuk mem-*burning* video pada kepingan DVD dan mencetak *case* serta *cover* DVD pada sampul dan *Label* DVD yang disediakan. Peserta kemudian menyerahkan pekerjaan akhirnya kepada pemateri untuk proses evaluasi. Gambar 3 merupakan hasil pekerjaan seorang peserta sebelum mengikuti *workshop* peningkatan keahlian *software editing* multimedia ini. Sementara itu, Gambar 4 merupakan hasil pekerjaan seorang peserta setelah mengikuti *workshop* peningkatan keahlian *software editing* multimedia ini.



(a)



(b)

Gambar 3. Hasil pekerjaan salah seorang peserta sebelum mengikuti *workshop* (a) *cover* dan *case* DVD (b) *screenshot* video yang dihasilkan

Berdasarkan Gambar 3, diketahui bahwa ada beberapa peserta yang mendesain *case* dan *cover* DVD secara sekedarnya dan hasil *edit* fotonya kurang rapi jika dibandingkan hasil pekerjaan peserta pada Gambar 4. Selain itu, video yang dihasilkan peserta tersebut juga kurang maksimal dimana terdapat cukup banyak *noise*, *crop* video yang kurang tepat, dan video tidak menggunakan transisi, efek, ataupun musik latar. Hal ini dikarenakan peserta tersebut belum mengetahui cara penggunaan *tools* pada *software editing* multimedia secara maksimal. Rangkuman evaluasi terhadap hasil pekerjaan seluruh peserta sebelum dan sesudah mengikuti *workshop* dapat dilihat pada Tabel 2 dimana secara keseluruhan terjadi peningkatan keahlian yang cukup signifikan.

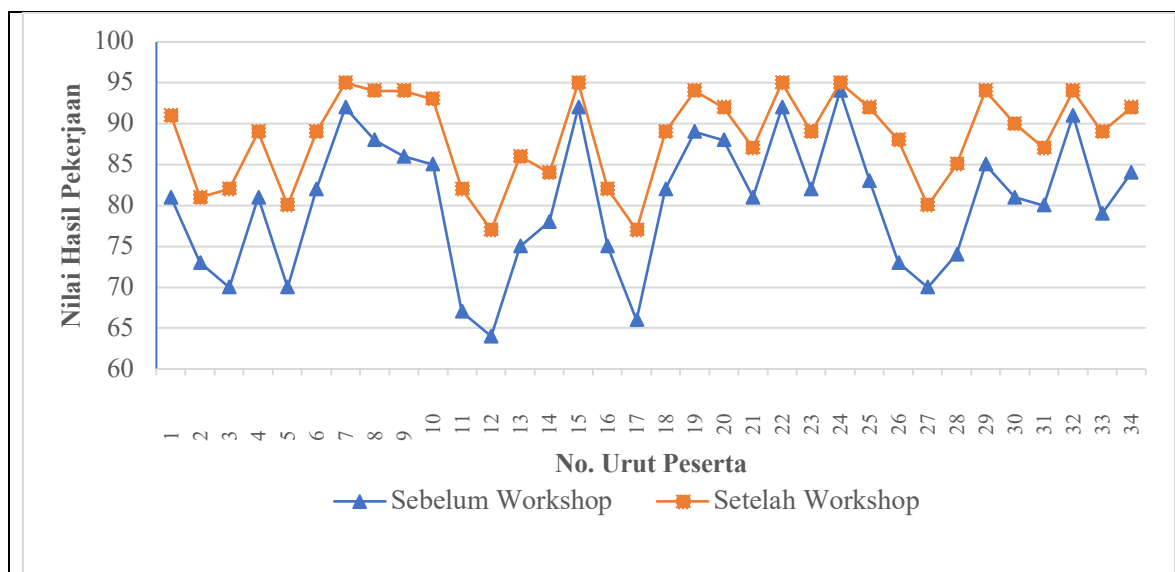


Gambar 4. Hasil pekerjaan salah seorang peserta setelah mengikuti *workshop* (a) *cover* dan *case* DVD (b) *screenshot* video yang dihasilkan

Tabel 2. Rangkuman evaluasi hasil pekerjaan peserta

No.	NIS	Nama	Nilai Hasil Pekerjaan		Persentase Peningkatan (%)
			Sebelum <i>Workshop</i>	Setelah <i>Workshop</i>	
1	5184	Aldi Dwiyono Saputra	81	91	12,35
2	5250	Anggini	73	81	10,96
3	5185	Aqsha Adrian Ramadhan	70	82	17,14
4	5186	Artika Bella Puspa	81	89	9,88
5	5188	Dany Fatihul Ihsan	70	80	14,29
6	5189	Devrando	82	89	8,54
7	5190	Ferdian	92	95	3,26
8	5191	Fifilia	88	94	6,82
9	5192	Fitrah Enggar Satria	86	94	9,3
10	5193	Franky	85	93	9,41
11	5196	Hutama Hangjaya	67	82	22,39
12	5203	Muhamad Ihwan	64	77	20,31
13	5252	Muhammad Faisal	75	86	14,67
14	5201	Muhammad Hanif Muzakky	78	84	7,69
15	5210	Riantono	92	95	3,26
16	5213	Rifky Juni Ananda Sinaga	75	82	9,33
17	5217	Valentino	66	77	16,67
18	5194	Harris Kristanto	82	89	8,54
19	5195	Hartanto Thomas	89	94	5,62
20	5197	Juan Nathaniel	88	92	4,55
21	5198	Kelvin	81	87	7,41
22	5199	Louis Michael	92	95	3,26
23	5200	Lydea Florensya Pratama	82	89	8,54
24	5202	Mario Calvin Owen S. C.	94	95	1,06
25	5206	Putri Wulandari	83	92	10,84
26	5207	Raihan	73	88	20,55
27	5209	Reynaldo Putra Wijaya	70	80	14,29
28	5249	Reza Kusdiansah	74	85	14,86
29	5211	Richo Iffandi	85	94	10,59
30	5212	Rico Julianto	81	90	11,11
31	5214	Sabta Ulanei	80	87	8,75
32	5216	Stella Gresica Orlanda	91	94	3,3
33	5218	Vinson Deslian	79	89	12,66
34	5219	Yoga Pratama	84	92	9,52
		Rata-rata	80,38	88,32	9,88

Grafik perbandingan nilai seluruh peserta sebelum dan setelah mengikuti *workshop* dapat dilihat juga pada Gambar 5 dimana secara keseluruhan terjadi peningkatan keahlian yang cukup signifikan.



Gambar 5. Perbandingan Keahlian Penggunaan *Software Editing* Multimedia Peserta Sebelum dan Sesudah Mengikuti *Workshop*

Adapun perbandingan kriteria pencapaian kompetensi peserta sebelum dan mengikuti *workshop* ditunjukkan Tabel 3. Pada UKK tahun 2021 ini, kriteria nilai siswa yang ditetapkan oleh Kemdikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) adalah “Belum Kompeten” jika kurang dari 70, “Cukup Kompeten” untuk rentang 70 hingga 79, “Kompeten” untuk rentang 80 hingga 90, dan “Sangat Kompeten” untuk rentang 91 hingga 100 (Sakarinto, 2021). Dari Tabel 3 diketahui bahwa sebelum mengikuti *workshop* ini, dari 34 peserta terdapat 3 orang yang belum kompeten, 10 orang yang cukup kompeten, 16 orang yang kompeten, dan 5 orang yang sangat kompeten. Setelah mengikuti *workshop*, tidak ada lagi peserta yang belum kompeten, hanya tersisa 2 peserta yang cukup kompeten, jumlah peserta yang kompeten bertambah menjadi 18 orang, dan jumlah peserta yang sangat kompeten bertambah cukup banyak yaitu menjadi 14 orang.

Tabel 3. Perbandingan jumlah peserta setiap predikat sebelum dan setelah mengikuti *workshop*

Rentang Skor	Predikat Kompetensi	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
		Sebelum <i>Workshop</i>	Setelah <i>Workshop</i>	Sebelum <i>Workshop</i>	Setelah <i>Workshop</i>
< 70	Belum Kompeten	3	0	8,82	0
70-79	Cukup Kompeten	10	2	29,41	5,88
80-90	Kompeten	16	18	47,06	52,94
91-100	Sangat Kompeten	5	14	14,71	41,18
Jumlah Siswa		34	34	100	100

Berdasarkan Tabel 2, Tabel 3, dan Gambar 5, dapat disimpulkan bahwa *workshop* yang telah dilaksanakan mampu meningkatkan keahlian peserta dalam menggunakan *software editing* multimedia dengan efektif, yaitu rata-rata sebesar 9,88%. Persentase peningkatan keahlian yang terbesar adalah sebesar 22,39% atau 15 poin pada peserta bernama Utama Hangjaya, dari sebelumnya bernilai 67 menjadi 82. Persentase peningkatan keahlian yang terkecil adalah sebesar 1,06% atau 1 poin pada peserta bernama Mario Calvin Owen Santoso Candra, dari sebelumnya bernilai 94 menjadi 95. Dari data ini diketahui bahwa *workshop* yang dilaksanakan sangat efektif untuk meningkatkan keahlian *software editing* multimedia dari peserta yang sebelumnya kurang kompeten dan kurang efektif untuk peserta yang sebelumnya sudah sangat kompeten. Hal ini dikarenakan materi yang diajarkan pada *workshop* hanya berupa teknik-teknik dasar dalam menggunakan *software editing* multimedia. Kemungkinan besar teknik tersebut sudah dikuasai oleh peserta yang sudah sangat kompeten sebelum mengikuti *workshop* ini.

Selama pelaksanaan *workshop* ini, terdapat beberapa siswa yang gugup ketika diawasi dan berinteraksi dengan pemateri. Hal ini menyebabkan mereka segan untuk bertanya dan kurang mampu untuk menyimak serta tidak maksimal dalam menerapkan materi yang dijelaskan oleh pemateri. Rasa gugup ini wajar ketika seseorang berinteraksi dengan orang yang belum dikenal dan dapat dihilangkan dengan membiasakan peserta tersebut untuk bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya (Hendrawati dkk., 2020). Selain itu, fasilitas komputer di laboratorium komputer SMK Bakti Pangkalpinang belum cukup memadai dimana spesifikasinya komputer yang ada tidak cukup tinggi untuk menjalankan *software editing* multimedia versi terbaru dan tidak dilengkapi *Uninterruptible Power Supply* (UPS). Untuk mengantisipasi hal ini, peserta *workshop* diminta untuk membawa laptop sendiri, namun spesifikasi laptop dari sebagian peserta tidak jauh berbeda dengan spesifikasi komputer di laboratorium. Hal ini mengakibatkan sebagian peserta terlambat ketika mempraktikkan materi yang dipaparkan oleh pemateri.

Ada beberapa peserta *workshop* yang terlambat dalam mengumpulkan hasil pekerjaannya untuk dievaluasi. Hal ini disebabkan SMK Bakti Pangkalpinang hanya menyediakan 2 unit DVD *drive* eksternal dan 1 unit *printer* sehingga peserta *workshop* harus mengantri selama puluhan menit untuk dapat menggunakannya. DVD *drive* eksternal tersebut dibutuhkan karena laptop yang dirilis dalam beberapa tahun terakhir tidak dilengkapi DVD *drive* dan jikapun ada, kualitasnya tidak cukup baik untuk mem-*burning* video ke keping DVD. Faktor lain yang menyebabkan efektivitas dari *workshop* ini kurang maksimal dalam meningkatkan keahlian penggunaan *software editing* multimedia oleh peserta adalah karena keterbatasan waktu pelaksanaan yang dibagi menjadi dua sesi akibat pandemi Covid-19. Materi-materi yang ada diringkas dan disampaikan kepada peserta dalam waktu yang terbatas sehingga pembahasan menjadi tidak terlalu dalam dan tidak terlalu jelas.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PkM yang sudah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

1. *Workshop* yang telah dilaksanakan cukup efektif dalam meningkatkan keahlian penggunaan *software editing* oleh peserta, yaitu secara rata-rata sebesar 9,88%.
2. Peningkatan keahlian yang paling signifikan terlihat pada para peserta yang sebelum mengikuti *workshop* memiliki nilai dengan predikat kompetensi belum kompeten. Peserta tersebut setelah mengikuti *workshop* dapat menerapkan teknik dasar *editing* seperti merangkai video, penambahan transisi, dan penambahan musik latar dengan baik.
3. Setelah mengikuti *workshop*, predikat kompetensi dari 34 peserta didominasi oleh kompeten sebanyak 52,94% dari sebelumnya 47,06%, diikuti sangat kompeten sebanyak 41,18% dari sebelumnya 14,71%, lalu cukup kompeten sebanyak 5,88% dari sebelumnya 29,41%, dan tidak ada lagi yang belum kompeten.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk ISB Atma Luhur yang telah memberikan bantuan berupa dana untuk pelaksanaan kegiatan PkM ini. Terimakasih juga kepada SMK Bakti Pangkalpinang yang telah menyediakan fasilitas berupa tempat pelaksanaan *workshop* dan mengarahkan seluruh siswa kelas XII program keahlian Multimedia untuk mengikuti *workshop* ini secara tertib.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alvi, A. F., & Efrizon. (2019). Kontribusi motivasi memasuki dunia kerja dan pengalaman prakerin terhadap hasil ukk. *VOTEKNIKA (Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 112–119.
- Anggraeni, R. D., Sulton, & Sulthoni. (2019). Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 2(2), 96–101. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p096>
- Cahyono, H. (2019). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa MIN Janti. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan*

- Pembelajaran*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24269/dpp.v7i1.1636>
- Hendrawati, W., Rosidi, & Sumar. (2020). Aplikasi Metode Tasmi' dan Muraja'ah dalam Program Tahfidzul Quran pada Santriwati di Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an Desa Puding Besar. *LENTERNAL : Learning and Teaching Journal*, 1(2), 1–8. Retrieved from <https://doi.org/10.32923/1270/>
- Ireel, A. M., Elita, Y., & Mishbahuddin, A. (2018). Efektifitas Layanan Konseling Kelompok Teknik Restrukturisasi Kognitif untuk Merekduksi Kecemasan Menghadapi Ujian Siswa Kelas VII SMP N 22 Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 1–10.
- Korosando, F., & Raji, M. N. (2020). Kemampuan Akademik Peserta Ujian Kompetensi Sekolah Menengah Kejuruan. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 3(2), 142–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.335>
- Primasari, N. S., & Ghofirin, M. (2021). Sosialisasi Kesiapan Masyarakat Menuju Transaksi Digital di Era New Normal Life. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.25008/altifani.v1i1.110>
- Sakarinto, W. (2021). Pedoman Penyelenggaraan Uji Kompetensi Keahlian SMK Tahun Pelajaran 2020/2021. Retrieved from <https://drive.google.com/file/d/11jkn99XcnvPFW0Dst7hy4fWmQZboVqgf/view>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121. Retrieved from <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>
- Slamet, Pratikno, H., & Maulana, Y. M. (2021). Workshop Jarkom Berbasis Cisco dan Mikrotik untuk Persiapan Uji Kompetensi Keahlian (UKK) bagi Guru dan Murid di SMK Kartika 1 Surabaya. *SHARE (Journal of Service Learning)*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.9744/share.7.1.1-7>
- Sudradjat, & Djanegara, M. S. (2020). PKM Uji Kompetensi Bidang Keahlian Akuntansi di SMK Pembangunan Kota Bogor. *JADKES (Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan)*, 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.37641/jadkes.v1i1.321>
- Sukmadani Rusdi, M., Rifqi Efendi, M., Afriyani, Rustini, Eka Putri, L., Kamal, S., & Surya, S. (2021). Edukasi Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sebagai Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Altifani*, 1(1), 47–51. Retrieved from <https://doi.org/10.25008/altifani>
- Widodo, Y. B. (2019). Pengujian Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Jakarta Raya 3. *Jurnal Pemberdayaan Komunitas MH Thamrin*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.37012/jpkmht.v1i1.377>
- Yani, A., Anoi, Y. H., & Hamdani, W. (2020). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pra Uji Kompetensi Kejuruan (UKK) Jurusan Teknik Otomotif kepada Siswa SMK Rigomasi Bontang. *JABB (Jurnal Abdimas Bina Bangsa)*, 1(1), 128–136. <https://doi.org/10.46306/jabb.v1i1.48>
- Zainal, V. Y., Rahmawati, F., & Hidayat, N. (2019). Memotivasi Siswa Kelas XII SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dalam Mengikuti Uji Kompetensi (Ujjikom). *Adiguna: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1–4.