



Pengabdian Sebagai Dewan Juri Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Bidang *Web Technologies* SMK Tingkat Provinsi Kalimantan Utara

Novita Ranti Muntiari¹, Haryansyah²

¹Politeknik Bisnis Kaltara, ²STMIK PPKIA Tarakanita Rahmawati, Tarakan, 77111

¹novitaranti@poltekbiskal.ac.id*

Artikel History:

Received: 2024-05-06 / Received in revised form: 2024-05-20 / Accepted: 2024-05-31

ABSTRACT

The Student Competency Competition is an annual competition between students at the vocational school level according to the areas of expertise taught at the participating vocational schools. This worksheet is equivalent to the OSN (National Science Olympiad) which is held in middle/high school. This activity is one part of a series of selections to get the best students from all over Indonesia who will be further guided by their respective competition field teams and will be included in international-level skill competencies. The aim of the community service activities carried out through this LKS competition is for the Court Team to contribute as a jury in the competition web Technologies. The role of the jury is as the center for determining the provincial-level LKS competition so that the results of the selection of the best students will represent North Kalimantan Province to enter the competition at the national level. The final result of this community service activity is a decision from the council regarding the competition assessment process in determining the winner of the LKS competition at the North Kalimantan Province level.

Keywords : *Competition Judge, LKS, Web Technologies*

ABSTRAK

Lomba Kompetensi Siswa adalah kompetisi tahunan antar siswa pada jenjang SMK sesuai bidang keahlian yang diajarkan pada SMK peserta. LKS ini setara dengan OSN (Olimpiade Sains Nasional) yang diadakan di SMP/SMA. Kegiatan ini merupakan salah satu bagian dari rangkaian seleksi untuk mendapatkan siswa-siswi terbaik dari seluruh Indonesia yang akan dibimbing lebih lanjut oleh tim bidang kompetisi masing-masing dan akan diikutsertakan pada kompetensi keahlian tingkat internasional. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui kegiatan lomba LKS ini adalah Tim Pengabdian berkontribusi sebagai dewan juri dalam mata lomba *Web Technologies*. peran dewan juri sebagai pusat penentu lomba LKS tingkat provinsi, sehingga hasil seleksi siswa terbaik akan mewakili Provinsi Kalimantan Utara untuk masuk lomba di tingkat Nasional. Hasil akhir dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah suatu keputusan dari dewan atas proses penilaian lomba dalam menentukan pemenang lomba LKS tingkat Provinsi Kalimantan Utara.

Kata kunci : *Juri Lomba, LKS, Web Technologies*

*Novita Ranti Muntiari.

Email:novitaranti@poltekbiskal.ac.id

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



1. PENDAHULUAN

Lomba Kompetensi Siswa adalah kompetisi tahunan antar siswa pada jenjang SMK sesuai bidang keahlian yang diajarkan pada SMK peserta. LKS ini setara dengan OSN (Olimpiade Sains Nasional) yang diadakan di SMP/SMA. Kegiatan ini merupakan salah satu bagian dari rangkaian seleksi untuk mendapatkan siswa-siswi terbaik dari seluruh Indonesia yang akan dibimbing lebih lanjut oleh tim bidang kompetisi masing-masing dan akan diikutsertakan pada kompetisi keahlian tingkat internasional (Dinas Pendidikan, 2021). Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan melalui kegiatan lomba LKS ini adalah Tim Pengabdian berkontribusi sebagai dewan juri dalam mata lomba web teknologi. Peran dewan juri sebagai pusat penentu lomba LKS tingkat Provinsi, sehingga hasil seleksi siswa terbaik akan mewakili Provinsi Kalimantan Utara untuk masuk lomba di tingkat Nasional. Salah satu dari 4 pilar utama visi Indonesia tahun 2045 adalah pembangunan manusia dan penguasaan IPTEK (ilmu Pengetahuan dan Teknologi), dengan peningkatan taraf Pendidikan rakyat Indonesia secara merata, peran kebudayaan dalam pembangunan, sumbangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam pembangunan, derajat kesehatan dan kualitas hidup rakyat, serta reformasi ketenagakerjaan. Sejalan dengan visi tersebut, dalam peningkatan pendidikan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) merata pada era digitalisasi ini, siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut tidak saja harus menguasai penggunaan peralatan digital tetapi juga wajib menguasai softskill yang mumpuni. Karena IPTEK dan komunikasi saling terkait dan tidak bisa dipisahkan, maka pada era digitalisasi disruptif, akan ada pekerjaan baru yang tercipta dan pekerjaan konvensional yang akan hilang. Untuk itu, siswa SMK harus senantiasa meningkatkan kualitas diri dan penguasaan keterampilan agar dapat memenuhi tuntutan pasar kerja, baik di masa kini maupun di masa yang belum kita prediksi. Pekerjaan – pekerjaan yang selama ini dikerjakan yang sudah ada akan digantikan oleh sistem *Artificial Intelligence* (AI), otomatisasi atau robot yang dapat mengambil alih beberapa peran kerja manusia. Namun secanggih-canggihnya kemajuan IPTEK, hal yang pasti muskil digantikan oleh AI adalah softskills seperti Komunikasi & Empati, Berpikir Kritis, Kreatifitas, Strategi, Pengelolaan Teknologi, instalasi dan maintenance, keterampilan fisik, dan visi & imajinasi. Era digitalisasi maupun otomasi, dapat mengubah struktur ekonomi maupun tenaga kerja di Indonesia, kecuali beberapa pekerjaan yang sulit diotomasi misalnya kemampuan softskills (berinteraksi dengan orang lain dan keahlian khusus).

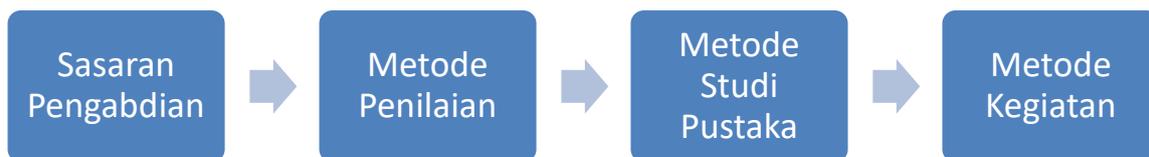
Lomba Kompetensi Siswa (LKS) SMK Tingkat Provinsi Kalimantan Utara Tahun 2024 ini, melombakan sebanyak 23 bidang lomba. Sehubungan dengan hal tersebut, Pusat Prestasi Nasional, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ikut mendukung pengembangan kualitas SMK dalam mengikuti perkembangan IPTEK dan memenuhi Visi Indonesia 2045. LKS Tingkat Nasional Tahun 2024 adalah salah satu kegiatan untuk mendorong semangat berprestasi peserta didik SMK yang diadakan setiap tahun dan sebagai upaya mempromosikan lulusan SMK kepada dunia usaha/dunia industri serta pemangku kepentingan lainnya (Kemendibud, 2013).

Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan asset bangsa yang diharapkan mampu menguasai pengetahuan, pemahaman dan penguasaan keahlian, sehingga lulusan SMK memiliki kemampuan handal berstandar nasional maupun internasional sesuai dengan visi Indonesia tahun 2045 adalah pembangunan manusia dan penguasaan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dengan peningkatan taraf Pendidikan rakyat Indonesia secara merata, peran kebudayaan dalam pembangunan, derajat kesehatan dan kualitas hidup rakyat, serta reformasi ketenagakerjaan. Sejalan dengan visi tersebut, Kota Surakarta merupakan salah satu kota yang memiliki tingkat pendidikan diatas rata-rata terbukti telah menyebarnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat di kota tersebut.

Pada tahun 2024, Dinas Pendidikan dan kebudayaan Provinsi Kalimantan Utara telah melaksanakan pembukaan kegiatan LKS SMK Tingkat Provinsi dalam bidang *web technologies* bertempat di SMK Negeri 4 Tarakan. Pelaksanaan LKS SMK Tingkat Provinsi Kalimantan Utara di lakukan secara offline.

Kegiatan ini dibuka oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan pemerintahan provinsi Kalimantan Utara di Hotel Diamond. Dalam arahnya menyampaikan bahwa Lomba Kompetensi Siswa (LKS-SMK) adalah merupakan upaya dan perwujudan dari unjuk kerja dan dalam rangka pembinaan terhadap peserta didik SMK dalam mencapai kompetensi yang dipersyaratkan sehingga LKS-SMK ini akan menjadi bahan untuk mengukur mutu dan menjadi daya saing lulusan, menuju SDM yang unggul nantinya. Sementara itu pelaksanaan LKS SMK Tingkat Provinsi Kalimantan Utara ini di selenggarakan secara langsung atau tatap muka setiap cabang lomba, di selenggarakan dari tanggal 2 sampai 3 Mei 2024 dalam bidang Lomba *Web Technologie* bertempat di SMK N 4 Tarakan.

2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat pada acara lomba kegiatan siswa (LKS) Tingkat Provinsi Kalimantan Utara menggunakan metode pelaksanaan sebagai berikut:

- a. Sasaran Pengabdian
Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan di Sekolah SMK Negeri 4 Tarakan pada bidang lomba *Web Technologie*. Saran Lomba yakni Seluruh Sekolah se-Kalimantan Utara sesuai bidang lomba.
- b. Metode Penilaian
Metode Penilaian yang dilakukan dalam kegiatan penjurian lomba LKS tingkat Tingkat Provinsi Kalimantan Utara dilakukan sesuai dengan rubrik penilaian dari Tim Juri lomba, Penilaian ditekanakan dalam mengerjakan modul A, B, dan C dengan hasil yang diinginkan para juri. Hasil terbaik akan diambil 3 juara, sedangkan untuk juara 1 akan dipilih untuk mewakili ke Tingkat nasional.
- c. Metode Studi Pustaka
Metode Studi Pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan kegiatan pengabdian masyarakat pada lomba kegiatan siswa (LKS) dibidang *Web Technologie* (Djojonegoro, 1998).
- d. Metode Kegiatan
Proses penjurian kegiatan lomba kompetensi siswa (LKS) yang diselenggarakan tingkat Provinsi Kalimantan Utara di SMK Negeri 4 Tarakan. Pada bidang lomba *Web Technologie* terdapat 5 sekolah. Untuk setiap sekolah mengirimkan 1 siswa dalam mengikuti lomba *Web Technologie*. Proses kegiatan lomba dilaksanakan dari pagi sampai sore. Hasil penilaian pada proses pengerjaan modul A, B, dan C dengan hasil yang diinginkan para juri sesuai dengan modul yang ada.

3. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Lomba Kompetensi Siswa (LKS) tingkat Tingkat Provinsi Kalimantan Utara yang dilaksanakan pada tanggal 2 sampai 3 Mei 2024 SMK Negeri 4 Tarakan telah berjalan dengan baik, bidang lomba IT yakni *Web Technologie*. Bidang lomba tersebut didalamnya terdapat meknisme lomba yang telah ditetapkan oleh panitia lomba.

1. Diskripsi Bidang Lomba
 - a. Lomba *Web Technologies*

Web Technologies mencakup berbagai keterampilan dan disiplin dalam produksi dan pemeliharaan situs web. Keterampilan yang dibutuhkan *developer web* sangat beragam, seringkali sulit bagi developer untuk unggul dalam semua aspek. Akibatnya, tim dapat

mengikuti proses desain web, dengan setiap anggota tim memiliki kekuatan, spesialisasi, dan peran masing-masing dalam proses pengembangan.

Design melibatkan penerapan solusi spesifik yang mengikuti aturan dan tujuan bisnis yang dideskripsikan oleh klien. *Web Designer* mengembangkan hubungan profesional dengan klien mereka, berinteraksi untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang persyaratan, dan mengubahnya menjadi spesifikasi situs web. Desain dan kemampuan komunikasi yang kuat, ditambah dengan teknik penelitian dan pemahaman khalayak target, pasar dan tren, akan memastikan kepuasan dan kredibilitas klien awal untuk *Web Designer* (Muqorobin, 2021). Perancang Web memiliki banyak kesempatan kerja. Ini bisa berkisar dari menjadi *freelancer* atau pengusaha, dipekerjakan oleh biro iklan dan perusahaan pengembangan web serta berbagai jenis organisasi lainnya. Posisi *Web Designer* mungkin luas dalam lingkup atau spesialisasi di bidang seperti desain grafis untuk Web, desain antarmuka pengguna, desain pengalaman pengguna digital, pengembangan *front end*, pengembangan *back end*, pengembang sistem manajemen konten serta manajemen klien dan proyek.

2. Kualifikasi Spesifikasi Komputer Dalam pelaksanaan lomba LKS diperlukan kualifikasi spesifikasi komputer yang memadai agar proses kegiatan perlombaan dapat berjalan dengan lancar. Adapun kualifikasi spesifikasi komputer yang digunakan dalam lomba seperti ditunjukkan pada Tabel 1. Tabel 1. Spesifikasi Kualifikasi Komputer Nama Alat Spesifikasi Jumlah.

Tabel 1 Spesifikasi Kualifikasi Komputer

Nama Alat	Spesifikasi	Jumlah
Komputer PC	setara intel Processor i3 seri 10 atau lebih tinggi, RAM 4 GB, SSD 256 GB, dan OS Windows	6
XAMPP	-	6
Adobe Photoshop/ilustrator	-	6
Notepad ++ / Visual Studio Code / Sublime	-	6
Node.js	-	6
Google Chrome	-	6

3. Proses Kegiatan Lomba

Kegiatan lomba LKS tahun 2024 tingkat Provinsi dilaksanakan di SMK Negeri 4 Tarakan dengan dihadiri oleh 5 Sekolah SMK se-Kalimantan Utara. Lomba LKS Bidang *Web Technologies*. Adapun tahapan pelaksanaan lomba dilaksanakan sebagai berikut:

 - a. Melaksanakan Teknikal Meeting yakni 1 hari sebelum pelaksanaan lomba dilakukan kegiatan persiapan dan penjelasan teknis lomba dengan mengumpulkan seluruh pendaftar lomba yakni pendamping.
 - b. Pelaksanaan Lomba dimulai dengan pembukaan Acara dilakukan di Hotel Diamond Tarakan. Adapun Pembukaan Acara dihadiri oleh panitia, dewan juri, pendamping dan seluruh peserta lomba.
 - c. Kegiatan Lomba jadi Ruang yakni Ruang LAB 1 : Digunakan untuk lomba *Web Technologies* dengan daftar peserta 6 dihadiri 5 peserta lomba dari 5 sekolah. Adapun dokumentasi lomba LKS bidang lomba *Web Technologies* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Peserta Lomba LKS Bidang *Web Technologies*

- d. Evaluasi dilaksanakan dengan model mengecek dan mengetes hasil pekerjaan dari masing-masing peserta lomba. Proses Penilaian Peserta lomba dilakukan dengan berdasarkan rubrik penilaian. Adapun dokumentasi penjurian lomba LKS bidang lomba *Web Technologies* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Penjurian Peserta Lomba LKS Bidang *Web Technologies*

4. Evaluasi Penilaian Lomba
Kegiatan Perlombaan LKS (Lomba Kompetensi Siswa) yang telah dilukan maka tibalah untuk melakukan evaluasi penilaian perlombaan. Sistem Penilaian Perlombaan dilakukan di akhir setelah seluruh peserta lomba selesai mengerjakan project lomba. Penilaian dilakukan dengan secara langsung ceking pada hasil setiap project yang dihasilkan oleh masing-masing peserta lomba. Adapun proses hasil penilaiann dari lomba dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.

No	Kriteria	Penilaian (0-4)				
		SMKN 2 Tanjung Selor	SMKN 2 Tarakan	SMKS Mutiara Bangsa	SMKN 1 Tana Tidung	SMKN 4 Tarakan
1	Pemrograman PHP	4	4	1	1	4
2	Penggunaan CSS	3	4	2	1	2
3	Penggunaan Jquery	4	4	2	0	2
4	Pengujian menggunakan Jquery	3	3	0	0	1
5	Keberhasilan Permainan Game Temukan	2	2	0	0	0
Total (Jumlah Keseluruhan Nilai / Total Penilaian)		3.2	3.4	1	0.4	1.8
1	Instalasi Wordpress / Joomla	4	0	4	0	4
2	Membuat Menu	1	0	3	0	4
3	Membuat User	2	0	2	0	4
4	Membuat Sub Menu	1	0	0	0	4
5	Membuat Isi Menu / Sub Menu	0	0	0	0	4
6	Landing Page	0	4	4	0	4
7	Membuat Berita oleh user	0	0	2	0	4
8	Layout	3	0	4	0	4
9	Fasilitas Login dan logout	4	0	4	0	4
Total (Jumlah Keseluruhan Nilai / Total Penilaian)		1.66666667	0.44444444	2.55555556	0	4
1	Rancangan Database dan Form	1	3	2	0	3
2	Pembuatan Data Master	0	2	0	0	0
3	Pembuatan Data Transaksi Penyewaan	0	0	0	0	0
4	Pembuatan Laporan Transaksi Penyewaan	0	0	0	0	0
5	Relasi tabel (ERD)	0	0	1	0	3
6	Hak akses user	0	0	0	0	1
Total (Jumlah Keseluruhan Nilai / Total Penilaian)		0.11111111	0.55555556	0.33333333	0	0.77777778
Jumlah Keseluruhan		119.555556	109.111111	113.333333	8	194.888889

Gambar 3 Hasil Rekap Nilai Lomba Juri 1

No	Kriteria	Penilaian (0-4)				
		SMKN 2 Tanjung Selor	SMKN 2 Tarakan	SMKS Mutiara Bangsa	SMKN 1 Tana Tidung	SMKN 4 Tarakan
1	Pemrograman PHP	4	4	2	1	3
2	Penggunaan CSS	3	3	2	1	2
3	Penggunaan Jquery	3	4	2	1	2
4	Pengujian menggunakan Jquery	3	2	2	1	2
5	Keberhasilan Permainan Game Temukan Hewan	3	3	0	1	1
Total (Jumlah Keseluruhan Nilai / Total Penilaian)		3.2	3.2	1.6	1	2
1	Instalasi Wordpress / Joomla	4	4	4	0	4
2	Membuat Menu	1	2	3	0	4
3	Membuat User	1	3	0	0	3
4	Membuat Sub Menu	1	2	3	0	4
5	Membuat Isi Menu / Sub Menu	1	2	4	0	4
6	Landing Page	0	2	4	0	4
7	Membuat Berita oleh user	1	0	0	0	1
8	Layout	1	3	3	0	3
9	Fasilitas Login dan logout	1	3	1	0	4
Total (Jumlah Keseluruhan Nilai / Total Penilaian)		1.22222222	2.33333333	2.44444444	0	3.44444444
1	Rancangan Database dan Form	2	3	2	0	3
2	Pembuatan Data Master	1	2	1	0	1
3	Pembuatan Data Transaksi Penyewaan	0	2	1	0	1
4	Pembuatan Laporan Transaksi Penyewaan	0	1	1	0	1
5	Relasi tabel (ERD)	1	1	3	0	4
6	Hak akses user	0	1	1	0	1
Total (Jumlah Keseluruhan Nilai / Total Penilaian)		0.66666667	1.66666667	1.5	0	1.83333333
Jumlah Keseluruhan		134	217.333333	180.333333	20	235

Gambar 4 Hasil Rekap Nilai Lomba Juri 2

Pada Penilaian lomba LKS *Web Technologies* diambil berdasarkan 3 modul lomba. Hal tersebut merupakan peran penting dalam menentukan kualitas pengetahuan dari peserta lomba karena modul soal di sesuaikan dengan Tingkat nasional. Adapun rekap analisis penilaian dari lomba LKS dapat dilihat pada Gambar 5.

No	Nama Peserta	Asal Sekolah	Nilai		Nilai Akhir
			Juri 1 (Haryansyah)	Juara 2 (Novita)	
1	Herdian Immanuel Todyas	SMKN 4 Tarakan	194.888889	235	53.73611111
2	Michael Khanta Dwiyata	SMK 2 Tanjung Selor	119.555556	134	31.69444444
3	Sartika	SMK 1 Tana Tidung	8	20	3.5
4	Nirwana Nursyamira	SMK Mutiara Bangsa	113.333333	180.333333	36.70833333
5	Dwi Rahmat Dhani	SMKN 2 Tarakan	109.111111	217.333333	40.80555556

Gambar 6 Rekap Hasil Akhir Lomba Bidang *Web Technologies*

Kegiatan akhir setelah evaluasi penilaian lomba selesai diberikan maka seluruh peserta yang terbaik mendapatkan penghargaan sesuai dengan hasil penilaian dari lomba. Tim Juri dalam memberikan nilai dilakukan dengan wawancara secara langsung kepada peserta lomba dengan menanyakan kepada peserta lomba terkait proses pembuatan project. Hal tersebut dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan dari peserta lomba. Sehingga dapat diperoleh juara terbaik lomba. Hasil akhir diumumkan kepada seluruh peserta lomba dan selesai kegiatan seperti ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 5 Foto Bersama Juri dan Peserta Lomba

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat dalam peran penjurian lomba LKS (Lomba Kompetensi Siswa) *Web Technologies* di SMK Negeri 4 Tarakan dapat diambil kesimpulan bahwa Seluruh kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk menseleksi peserta terbaik dalam mewakili Provinsi Kalimantan Utara dalam lomba LKS Tingkat Nasional. Sehingga melalui kegiatan LKS Tingkat Provinsi ini diharapkan dapat memberikan ruang bagi dewan juri dalam menseleksi peserta terbaik untuk lolos dalam ajang lomba LKS Tingkat Nasional. Kegiatan Lomba LKS merupakan kegiatan tahunan yang memberikan dampak positif bagi kemajuan bangsa. Melalui kegiatan tersebut dapat memberikan motivasi bagi peserta lomba untuk melakukan kompetisi dalam menentukan peserta terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga. (2012). Diakses dari http://www.dikpora.jogjapro.go.id/dinas_v4/?view=v_berita&id_sub=2793.
- Djojonegoro, Wardiman. (1998). Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: PT. Jayakarta Agung Offset.
- Eisenberg, Jacob dan William Forde Thompson. (2011). "The Effects of Competition on Improvisers' Motivation, Stress, and Creative Performance". *Creativity Research Journal*. 23, (2), 129–136.
- Fatchurrohman. (2012). Pembinaan Kompetensi Siswa Kelas XI Jurusan Audio Video SMKN 2 Kebumen untuk Lomba Keterampilan Siswa (LKS) Bidang Electronic Applications Tingkat Propinsi. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fauziah, S. (2008). Jago Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP. Jakarta: Media Pusindo.