

PENGENALAN KOMPUTER DAN PERSIAPAN ANBK UNTUK SISWA SDN CIHERANG 1

Yeremias A. Suarlembit¹, Avan Suwandana², Jelita D. S. L. Sihite³, Ida Bagus R. L. P. Wijaya⁴, Muhammad D. Mahyusa⁵ & Fransisca I. R. Dewi⁶

¹Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: yeremias.535180087@stu.untar.ac.id

²Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: avan.535190074@stu.untar.ac.id

³Program Studi Sarjana Hukum, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: jelita.205210078@stu.untar.ac.id

⁴Program Studi Sarjana Teknik Mesin, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: ida.515190051@stu.untar.ac.id

⁵Program Studi Sarjana Manajemen, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: Muhammad.115210513@stu.untar.ac.id

⁶Fakultas Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: fransiscar@fpsi.untar.ac.id

ABSTRACT

Educational institutions are one of the institutions that are strongly supported by the presence of computers and devices. This encourages educational institutions to teach students from an early age, especially in rural areas, about computer devices including their functions and how to operate them. The PKM team found that a number of elementary schools in Ciherang Village, Cianjur Regency in West Java, specifically at SDN Ciherang 1, still had very little knowledge and operation of computers. The reason is due to inadequate computer equipment facilities and human resources. This is a problem faced by SDN Ciherang 1, because currently the Ministry of Education and Culture is implementing school assessment or evaluation through computer-based tests or surveys called computer-based national assessments (ANBK). ANBK activities are a substitute for the National Examination (UN) which requires students to be able to operate a computer. One of the schools that still lacks the introduction of computers is SDN Ciherang 1 in Cianjur Regency, where there is still a lack of computer facilities and human resources to guide students to carry out ANBK simulations. To overcome this, the PKM team developed a computer introduction and ANBK preparation program. The method of implementing the program is: first, socializing the introduction of computers, the target of this program is for students in grades 4 and 5 with the aim of students understanding how to operate a computer or laptop properly and correctly. Second, introducing ANBK, this is done by providing ANBK material and discussing examples of ANBK questions and providing guidance to students when taking part in ANBK activities. Third, hold a simulation test for ANBK activities, where this activity is an ANBK simulation test which will be given specifically to class 5 so that they can see and measure the extent of their ability to operate a computer and fill out the ANBK. The results of this program activity show that most students can operate a computer by typing sentences well, but a small number of students do not know what ANBK is and 3 students got the best scores when taking the ANBK simulation test.

Keywords: *Students, Computers, ANBK, Education, Elementary School, belajar.id account*

ABSTRAK

Lembaga Pendidikan merupakan salah satu lembaga yang sangat didukung keberadaan komputer dan perangkatnya. Hal ini mendorong lembaga pendidikan harus mengajarkan kepada siswa sejak dini, khususnya di daerah pedesaan mengenai perangkat komputer termasuk fungsi dan cara pengoperasian. Tim PKM menemukan sejumlah sekolah dasar di Desa Ciherang Kabupaten Cianjur di Jawa Barat, tepatnya di SDN Ciherang 1 masih sangat minim dalam hal pengetahuan dan pengoperasian komputer. Penyebabnya karena fasilitas perangkat komputer dan sumber daya manusia yang kurang memadai. Hal ini menjadi masalah yang dihadapi SDN Ciherang 1, karena saat ini Kemendikbud menerapkan penilaian atau evaluasi sekolah melalui tes atau survei berbasis komputer yang disebut dengan asesmen nasional berbasis komputer (ANBK). Kegiatan ANBK merupakan pengganti Ujian Nasional (UN) yang mengharuskan siswa untuk bisa mengoperasikan komputer. Salah satu sekolah yang masih minim dalam hal pengenalan komputer adalah SDN Ciherang 1 di Kabupaten Cianjur, dimana masih kekurangan fasilitas komputer dan SDM dalam membimbing siswa untuk

melakukan simulasi ANBK. Untuk mengatasi hal itu tim PKM menyusun program pengenalan komputer dan persiapan ANBK. Metode pelaksanaan program yaitu: pertama, sosialisasi pengenalan komputer, target program ini untuk siswa kelas 4 dan 5 dengan tujuan siswa memahami cara pengoperasian komputer atau laptop dengan baik dan benar. Kedua, pengenalan ANBK, ini dilakukan dengan cara memberikan materi ANBK dan membahas contoh soal ANBK dan memberikan bimbingan kepada siswa ketika mengikuti kegiatan ANBK. Ketiga mengadakan test simulasi kegiatan ANBK dimana kegiatan ini merupakan sebuah test simulasi ANBK yang akan diberikan khusus kepada kelas 5 agar dapat melihat dan mengukur sampai dimana kemampuan mereka dalam mengoperasikan komputer dan mengisi ANBK. Hasil dari kegiatan program ini, menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa dapat mengoperasikan komputer dengan mengetik kalimat dengan baik namun Sebagian kecil siswa belum mengetahui apa itu ANBK dan 3 siswa mendapatkan nilai terbaik saat mengikuti test simulasi ANBK.

Kata kunci: Siswa, Komputer, ANBK, Pendidikan, Sekolah Dasar, akun belajar.id.

1. PENDAHULUAN

Dalam era modern yang didukung oleh teknologi komputer, peran komputer dan penggunaannya dalam pendidikan menjadi semakin penting karena zaman sekarang dunia pendidikan sudah melakukan digitalisasi dalam penerapannya di semua lini. Komputer adalah peralatan elektronik yang menerima masukan data, mengolah data dan memberikan hasil keluaran dalam bentuk informasi, baik itu berupa gambar, teks, suara ataupun video (Situmorang & Maudiarti, 2020). Komputer sendiri sangat bermanfaat di dalam dunia pendidikan, seperti dapat membuat kegiatan belajar mengajar jadi lebih menyenangkan, mudah dalam mengakses informasi, serta dapat meningkatkan kinerja siswa dan guru. Lembaga pendidikan, termasuk sekolah dasar di pedesaan, harus memastikan bahwa siswa memiliki pemahaman yang baik tentang komputer, seperti pengetahuan dasar tentang komputer, bagian-bagian komputer dan fungsinya, serta cara pengoperasian komputer, pembelajaran yang diberikan berupa pengenalan penggunaan computer, seperti cara menyalakan computer, mematikan computer, dan aplikasi-aplikasi yang ada didalamnya. Penelitian ini dilaksanakan oleh Tim PKM di SDN Ciherang 1, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat, mengungkapkan bahwa pengetahuan dan keterampilan dalam pengoperasian komputer masih sangat minim di sekolah tersebut. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas komputer, sumber daya manusia yang kurang memadai dan kurangnya koneksi internet untuk menyambungkan jaringan ketika melakukan simulasi ANBK.

SDN. Ciherang 01 juga mengalami kendala dalam pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) oleh Kemendikbud sebagai pengganti Ujian Nasional (UN). Asesmen nasional ini menjadi tolok ukur bagi evaluasi satuan pendidikan. Bagaimana potret layanan dan kinerja sekolah dari hasil Asesmen Nasional ini kemudian menjadi refleksi untuk mendorong perbaikan mutu pendidikan Indonesia (Handayani et al., 2022). ANBK juga merupakan upaya penilaian terhadap mutu setiap sekolah, madrasah, dan program kesetaraan pada jenjang dasar hingga menengah, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi para siswa. ANBK mengharuskan siswa untuk mengoperasikan komputer, dan SDN Ciherang 1 masih mengalami kesulitan dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi ANBK karena kurangnya fasilitas komputer dan SDM yang dapat membimbing siswa dalam simulasi tes ANBK. Untuk mengatasi permasalahan di SDN Ciherang 01, Tim PKM membuat program pengenalan komputer dan persiapan ANBK. Dengan tiga kegiatan yaitu sosialisasi pengenalan komputer dan pengenalan materi ANBK, simulasi ANBK dan pengenalan akun belajar.id. Metode pelaksanaan ini dilaksanakan agar memperkenalkan siswa tentang apa itu komputer, cara pengoperasian komputer dan mensosialisasikan pentingnya peran komputer dalam berbagai bidang terlebih khususnya dalam bidang Pendidikan. Program ini juga dibuat karena Siswa akan mengikuti ANBK dimana Siswa diharuskan memahami cara dasar mengoperasikan komputer kemudian memperkenalkan pengertian ANBK kepada siswa dengan mengadakan simulasi ANBK sehingga

siswa dapat memahami dan terbiasa dalam menggunakan komputer untuk melaksanakan ANBK kemudian memperkenalkan akun belajar id sebagai pendukung proses pembelajaran satuan Pendidikan dan meningkatkan konektivitas antar layanan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi .

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Tim PKM melaksanakan program dengan metode pengenalan komputer dan persiapan ANBK kepada siswa kelas 4 dan 5. Tim memaparkan tentang pengenalan komputer, manfaat komputer cara kerja komputer serta pentingnya komputer di era modern termasuk dalam hal pendidikan. Tim juga mengajak siswa untuk mempraktikkan cara mengetik dengan baik dan benar. Tim PKM berusaha mengajarkan dengan cara yang menyenangkan agar tidak terkesan membosankan serta dapat mudah di mengerti oleh siswa. Kemudian Tim memaparkan tentang ANBK. Sebagian besar siswa belum mengetahui apa itu ANBK, maka tim PKM memperkenalkan ANBK dengan mengadakan kegiatan simulasi ANBK dan membahas contoh soal dan materi ANBK dan memberikan bimbingan menghadapi ANBK kepada siswa agar siswa dapat terbiasa dan mengerti untuk mengikuti proses ANBK menggunakan komputer dengan baik dan benar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pengenalan komputer, diikuti oleh 80 peserta, dan dilaksanakan dengan 2 tahap, pertama siswa kelas 5 kemudian dilanjutkan di kelas 4 SDN Ciherang 01. Tim PKM menjelaskan dan mengenalkan kepada siswa tentang komputer. Dalam kegiatan ini siswa diajarkan bagaimana bentuk – bentuk pengoperasian komputer, serta siswa diajarkan untuk mempraktikkan langsung dengan belajar mengetik dan menjelaskan fungsi tombol yang penting pada komputer. Kegiatan ini dilaksanakan karena seiring dengan perkembangan zaman teknologi yang semakin pesat, banyak aplikasi yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi seperti *google meet*, *zoom* dan lain-lain. Pelaksanaan kegiatan ini juga didukung dengan teori dari Upa yang menjelaskan bahwa proses belajar dapat lebih efektif dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan yang diajarkan (Upa & Pulu, 2021).

Gambar 1.

Kondisi pengenalan komputer dan pemaparan ANBK



(Sumber: Dokumentasi kelompok 1, KKNT UNTAR 2023)

Pelaksanaan kegiatan simulasi ANBK kepada siswa kelas 5 dilaksanakan di ruang ANBK dan dilakukan secara bergiliran karena keterbatasan laptop/computer yang berjumlah 11 unit saja. Kegiatan ini dilaksanakan mengingat pokok permasalahan mitra yang tidak dapat mempersiapkan

siswa untuk mengikuti ANBK karena tidak adanya fasilitas laptop yang dimiliki sekolah, sehingga tim melakukan simulasi ANBK menggunakan laptop tim PKM. Selain itu, kegiatan ini dilaksanakan agar Pelaksanaan ANBK di lembaga sekolah dilaksanakan secara *online* dan disesuaikan dengan Prosedur Operasional Standar Asesmen Nasional Tahun 2021 nomor 030/H/PG.00/2021 yang terbagi menjadi tiga tahapan. Pertama, pra ANBK yang meliputi kegiatan sosialisasi, pengelolaan personalia, sarana dan prasarana, dan pengelolaan peserta didik. Kedua, tahap pelaksanaan ANBK yang dilakukan secara *online*. Ketiga, tahap pasca ANBK kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, memastikan peserta log out, menandatangani berita acara dan melakukan cetak laporan (Wildan, 2022).

Tim juga memberikan pemaparan terkait dua materi yang dinilai dalam ANBK, yaitu literasi dan numerasi. Diberinya pemaparan terkait kedua materi didukung dengan teori Wildan bahwa, literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan berbagai jenis teks untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kapasitas individu sebagai warga Indonesia dan warga dunia agar dapat berkontribusi secara produktif di masyarakat, sedangkan numerasi adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari pada berbagai jenis konteks yang relevan untuk individu sebagai warga negara Indonesia dan dunia. Survei Karakter adalah pengukuran terhadap sikap, kebiasaan, nilai-nilai (values) berdasarkan enam aspek profil pelajar pancasila (Wildan, 2022).

Setelah memaparkan materi terkait ANBK, Tim kemudian melaksanakan simulasi ANBK. Dalam kegiatan ini, tim fokus memberikan pelatihan untuk 36 peserta yang akan mengikuti ANBK pada tanggal 09 Oktober 2023 – 10 Oktober 2023. Kegiatan simulasi ANBK ini diadakan empat kali sesi, untuk memantapkan persiapan siswa dalam mengikuti ANBK. Karena sekolah tidak memiliki fasilitas *chrome book* ataupun komputer, tim mempersiapkan 10 unit komputer untuk melaksanakan kegiatan simulasi ANBK. Hasil kegiatan ini sebagian besar siswa lancar dan mahir dalam menggunakan komputer untuk simulasi ANBK, hal ini merupakan progres yang baik dalam melaksanakan kegiatan ini namun meskipun begitu masih ada siswa yang harus dibimbing untuk dapat lebih siap dalam menggunakan komputer ketika mengikuti ANBK.

Gambar 2.

Kondisi Simulasi ANBK



(Sumber: Dokumentasi kelompok 1, KKNT UNTAR 2023)

Kegiatan selanjutnya adalah pengenalan akun belajar.id, dilaksanakan pada tanggal 11 September 2023, Tim PKM mengadakan sosialisasi kepada siswa kelas 6 tentang Akun Belajar.Id. Kegiatan ini didukung dengan hasil penelitian dari Silvi, yang menyatakan bahwa akun belajar.id memiliki fungsi untuk menunjang penerapan Kurikulum Merdeka agar dapat membantu murid dalam mendapatkan referensi, inspirasi, dan pemahaman dalam mengikuti pembelajaran daring (Silvi Lisvian Sari et al., 2022). Tim memperkenalkan kepada para siswa pengertian akun belajar.id, menjelaskan fitur pendukung yang terdapat didalam Akun Belajar.Id, memaparkan manfaat, cara mendaftar, cara mengaktifasi Akun Belajar.Id, dan juga menjelaskan kepada para siswa bahwa siapa saja yang dapat mengakses Akun Belajar.Id. Untuk mendukung program ini, tim memberikan bahan ajar pengenalan Akun Belajar.Id ke pihak guru agar ketika Tim PKM sudah tidak berada di sekolah lagi, guru tetap bisa mengenalkan Akun Belajar.Id. Sosialisasi akun belajar.id diharapkan dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar untuk siswa dan juga dapat menjadi inovasi baru kepada siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar selain belajar tatap muka.

Gambar 3

Kondisi pengenalan akun belajar.id



(Sumber: Dokumentasi kelompok 1, KKNT UNTAR 2023)

Setelah melaksanakan kegiatan, tim melakukan wawancara kepada siswa yang mengikuti kegiatan. Tim menanyakan pendapat siswa mengenai kegiatan yang telah diikuti. Berikut adalah hasil wawancara kepada siswa:

1. Adakah materi tentang pengenalan komputer yang masih kamu ingat? A.S mengatakan masih mengingat materi yang diajarkan oleh tim, seperti cara membuat tulisan menjadi tebal, membuat huruf kapital, membuat huruf miring pada kata asing dan sebagainya;
2. Apakah ada kesulitan ketika diajarkan materi pengenalan komputer? D.K menjawab tidak ada kesulitan, namun ada beberapa siswa yang masih belum hafal cara mengoperasikan komputer;
3. Apakah kamu memahami apa itu akun belajar.id setelah diberi pemaparan materi tentang akun belajar.id? F.G mengatakan masih ada beberapa siswa yang belum memahami akun belajar.id. pemaparan materi tentang akun belajar.id memang harus dilakukan lebih dari sekali agar siswa/i dapat memahami cara daftar dan memakai akun tersebut;
4. Ada kesulitan ketika simulasi ANBK? R.N mengatakan tidak ada kesulitan berarti ketika simulasi ANBK. namun beberapa siswa masih kesulitan dalam hal seperti mengisi token, mengisi nama lengkap dan sebagainya;

5. Ketika melakukan tes ANBK, apakah ada perasaan gugup? G.G menjawab ada perasaan gugup karena merasa seperti melakukan ANBK yang sesungguhnya.

Hasil dari program yang telah dilaksanakan oleh tim dalam kegiatan pertama yaitu pengenalan computer adalah siswa dapat mengenal dan mengetahui komponen dasar bagian computer, memahami bagaimana cara dasar dalam menggunakan computer serta mengenal tombol penting dalam keyboard ketika mengetik. Kegiatan kedua yaitu simulasi ANBK menghasilkan siswa yang lebih terlatih dalam menggunakan computer dan mengerjakan soal simulasi ANBK, siswa juga menjadi lebih paham dengan bentuk-bentuk soal ANBK sehingga mempermudah siswa ketika mengikuti ANBK.

Hasil kegiatan terakhir yaitu pengenalan akun belajar.id adalah siswa dapat mengetahui bagaimana mendaftarkan dan melakukan registrasi untuk mengaktifkan akun belajar.id. selain itu, tim juga dapat membantu tim pengawas Merdeka belajar dalam melakukan sosialisasi pengenalan akun belajar.id. Kurangnya fasilitas seperti koneksi wifi yang sering terputus menjadi penghambat utama dalam pelaksanaan kegiatan simulasi ANBK, tim berharap agar fasilitas mitra seperti komputer, wifi dan modem dapat diadakan untuk mendukung proses pembelajaran siswa/I SDN Ciherang 01.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengenalan komputer dan persiapan ANBK menjadi permasalahan utama di SDN Ciherang 01 sehingga Tim membuat program pengenalan komputer dan persiapan ANBK untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer dan mampu mengikuti kegiatan ANBK dengan baik. Program kerja yang dirancang oleh tim, memiliki 3 kegiatan dengan hasil bahwa siswa telah mampu mengaktifkan, menonaktifkan, mengetik, dan mengoperasikan komputer, siswa telah mahir dalam mengisi data pribadi dan mengisi jawaban pada situs simulasi ANBK saat melakukan simulasi ANBK yang dilakukan di sekolah, dan siswa mengetahui tentang akun belajar.id. tim juga memberikan pre-test simulasi ANBK sehingga Tim dapat melihat kemajuan siswa dalam mengerjakan soal ANBK dari pre-test tersebut. Diharapkan mitra dapat meneruskan kegiatan persiapan simulasi ANBK dengan mengadakan fasilitas yang lebih memadai untuk mendukung proses pembelajaran siswa.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara. DPL, Mitra, dan Kepala Desa Ciherang, sehingga kami dapat menyelesaikan program ini tepat pada waktunya.

REFERENSI

- Arista, A., Matondang, N., & Wadu, R. M. B. (2023). Pengenalan Dan Pembelajaran Teknologi Kepada Peserta Didik Sekolah Rakyat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(4), 3794–3801. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>
- Situmorang, R & Maudiarti, S (2020) 'Komputer Dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini', Modul PAUD 4408.edisi 3.Penerbit Universitas Terbuka. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PAUD440803-M1.pdf>
- Santoso, S., Ramdhan, W., & Rahayu, E. (2022). Pelatihan Keterampilan Dasar Menggunakan Komputer Pada Persiapan Pelaksanaan ANBK SD Muhammadiyah I Kisaran Tahun 2021. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 171-176. <https://doi.org/10.54314/jpstm.v1i2.778>

- Upa, R., & Pilu, R. (2021). Pelatihan dan pengenalan dasar-dasar komputer bagi siswa sekolah dasar di lingkungan Kelurahan Temmalebba. *Madaniya*, 2(4), 373-377.
<https://doi.org/10.53696/27214834.104>
- Sauqi, A., & Dimiyati, M. (2022). Pelatihan Tik (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) Implementasi Pengembangan Tik Bagi Generasi Z Dan Alpha Siswa Sd, Smp Dan Sma Di Desa Gumukmas Kabupaten Jember. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM)*, 2(1), 16-24.
<https://doi.org/10.31967/jpm.v2i1.560>
- Wildan, A. (2022) Implementasi Assesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 13–22. <http://journal.iaitasik.ac.id/index.php/hasbuna/article/view/31/54>
- Handayani, F. S., Pertiwi, D. H., Effendi, H., Widyanto, A., Sugarac, E. P. A., & Kusmiati, H. (2022). Pendampingan Teknis Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer bagi Siswa SD Negeri 05 Palembang. *Jurnal Nusantara Mengabdi*, 1(3), 191-200.
- Palopo, Universitas Cokroaminoto, Dinas Pendidikan, and Kota Palopo, 'Pendampingan Pemanfaatan Akun Belajar . ID Jenjang Sekolah Dasar Kota Palopo', 2.3 (2023), 92–98
- Sari, A. S. L., Pramesti, C., & RS, R. S. (2022). Sosialisasi Platform Merdeka Mengajar Sebagai Wadah Belajar dan Berkreasi Guru. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 6(01), 63-72.
- Sari, A. S. L., Pramesti, C., & RS, R. S. (2022). Sosialisasi Platform Merdeka Mengajar Sebagai Wadah Belajar dan Berkreasi Guru. *Jurnal Penamas Adi Buana*, 6(01), 63-72.
<http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/penamas>