

PELATIHAN PENGGUNAAN KOMPUTER DAN SIMULASI KEGIATAN ANBK PADA SISWA SISWI SDN 02 CIHERANG

**Ignasius Alfon Hanjuk Edang¹, Ayra Diputera Hardjo², Absarani Maharani Effendi³,
Daud Angga Rajasa⁴ & Desi Arisandi⁵**

¹Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: ignasius.535200086@stu.untar.ac.id

²Program Studi Sarjana Teknik Mesin, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: ayra.515190042@stu.untar.ac.id

³Program Studi Sarjana Hukum, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: absarani.205210079@stu.untar.ac.id

⁴Program Studi Sarjana Akuntansi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: daud.125210246@stu.untar.ac.id

⁵Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: desia@fti.untar.ac.id

ABSTRAK

The era of globalization has propelled the use of computer devices as an integral part of daily human life. The Ministry of Education and Culture responds to this change by integrating the Computer-Based National Assessment Program (ANBK) into school activities. ANBK aims to measure basic and specific competencies of students according to the curriculum, including literacy, numeracy, and skills in critical thinking, creativity, collaboration, and communication. Primary School Negeri 02 Ciherang involves fifth-grade students in ANBK, but challenges arise as most students have not mastered computer usage. Students from Group 2 of the Thematic Real Work Lecture (KKN-T) initiative participate by organizing computer usage training and ANBK problem simulations. The training covers literacy and numeracy questions, computer operation, and direct simulation of ANBK problems using computers. Over three weeks, the training takes place twice a week on Tuesdays and Thursdays. Gradual evaluations are conducted to identify challenges. In the first week, some students face difficulties, but progress is evident in the second week, where they can operate computers and complete ANBK simulations on time. In the third week, additional literacy and numeracy questions are introduced, involving all students. With the initiative of KKN-T students, the challenges are overcome, showing positive developments in computer proficiency, and preparing the students of SDN 02 Ciherang to confidently participate in ANBK.

Keywords: *Assesment, Competence, Computer, Training, Simulation*

ABSTRAK

Era globalisasi mendorong penggunaan perangkat komputer sebagai bagian integral dari kehidupan sehari-hari manusia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merespons perubahan ini dengan mengintegrasikan Program Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) ke dalam kegiatan sekolah. ANBK bertujuan mengukur kompetensi dasar dan khusus siswa sesuai kurikulum, termasuk literasi, numerasi, dan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta komunikatif. Sekolah Dasar Negeri 02 Ciherang melibatkan siswa kelas 5 dalam ANBK, namun tantangan muncul karena sebagian besar siswa belum menguasai penggunaan komputer. Mahasiswa Kelompok 2 Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) turut ambil bagian dengan menyelenggarakan pelatihan penggunaan komputer dan simulasi soal ANBK. Pelatihan mencakup soal literasi membaca dan numerasi, pengoperasian komputer, serta simulasi mengerjakan soal ANBK langsung menggunakan komputer. Selama tiga minggu, pelatihan dilaksanakan dua kali seminggu pada hari Selasa dan Kamis. Evaluasi bertahap dilakukan untuk mengidentifikasi kendala. Pada minggu pertama, beberapa siswa mengalami kesulitan, tetapi kemajuan terlihat pada minggu kedua, di mana mereka sudah mampu mengoperasikan komputer dan menyelesaikan simulasi ANBK tepat waktu. Pada minggu ketiga, tambahan soal literasi membaca dan numerasi diberikan, melibatkan seluruh siswa. Dengan inisiatif Mahasiswa KKN-T, siswa SDN 02 Ciherang berhasil mengatasi kendala awal, menunjukkan perkembangan positif dalam penguasaan komputer, dan mempersiapkan mereka untuk mengikuti ANBK dengan lebih percaya diri.

Kata Kunci: *Asesmen, Kompetensi, Komputer, Pelatihan, Simulasi*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

dapat berkontribusi bagi lingkungan dan dalam lingkup yang lebih luas yaitu bagi negara (Resa et al., 2019). Kemajuan pendidikan diarahkan untuk memajukan ilmu pengetahuan. Pemerintah Indonesia saat ini sedang melakukan perbaikan dan evaluasi pendidikan dengan cara pemetaan mutu melalui program asesmen nasional (AN)(Rudini, 2019). Pemetaan dilakukan dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah dengan instrumen berupa asesmen kompetensi minimum (AKM), survei karakter, dan survei lingkungan belajar. Pelaksanaan AN menggunakan sistem berbasis komputer sehingga disingkat dengan ANBK yang menggunakan model tes dengan pilihan mode daring (semi online) sesuai dengan ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah atau daerah masing-masing jadwal pelaksanaan ANBK dilakukan dengan cara serentak di seluruh Indonesia sesuai jenjang pendidikannya, ANBK memiliki Prosedur Operasional Standar (POS) AN yang ditetapkan oleh kepala badan standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan(Mustakim et al., 2020).

ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) sebagai wujud kebijakan baru diarahkan pendidikan yang baru. Kebijakan yang dicetuskan oleh Kemendikbud ristek ini masih ada sebagian orang yang tidak mengetahuinya. Program ini dapat memberikan informasi yang akurat tentang masukan ke beberapa sekolah dan diharapkan dapat memberikan umpan balik tindak lanjut jika proses pembelajaran masih di bawah kriteria keberhasilan. (Pusmenjar, 2021). ANBK adalah langkah inovatif untuk memajukan pendidikan di tanah air. Melalui penggunaan teknologi ini, pendidikan menjadi lebih efisien dan terjangkau. ANBK merupakan singkatan dari Asesmen Nasional Berbasis Komputer. Asesmen Nasional ini adalah sebuah program evaluasi yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan atau Kebudayaan (Mardiana et al., 2021). Proses ANBK memerlukan kesiapan yang sangat matang untuk menghadapinya (Kesehatan et al., 2020).

Mengingat akan diterapkan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) yang sangat berpengaruh pada peserta didik dimana peserta didik sekarang masih kurang paham dalam mengoperasikan komputer bukan cuma di pedesaan bahkan di perkotaan masih banyak yang belum paham dalam hal tersebut. Dimana mengoperasikan komputer sangat penting bagi peserta didik Filosofinya komputer adalah benda mati (tools) yang dapat digunakan manusia untuk membantu manusia dalam hal mempermudah dan menyelesaikan pekerjaannya. Perangkat keras dan perangkat lunak (software) adalah benda mati, sedangkan manusia adalah makhluk hidup, sehingga menjadi kepentingan manusia untuk membuat atau membuat perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak. Dalam hal ini, istilah manusia adalah computer brainware. (Wimatra, Sunardi, et al., 2008).

Masalah yang lebih terjadi di SDN 02 Ciherang siswa diwajibkan menggunakan komputer saat pelaksanaan ANBK namun karena kurangnya tenaga ahli yang dapat membimbing siswa/i SDN 02 Ciherang untuk berlatih menggunakan komputer dan melaksanakan simulasi ANBK, maka untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SDN 02 Ciherang Tim Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) dari Universitas Tarumanagara merancang program pelatihan penggunaan komputer dan simulasi kegiatan ANBK. Program ini dirancang khusus untuk melatih siswa/i kelas 5 SDN 02 Ciherang program ini berisi tentang pelatihan cara pengoprasian komputer seperti cara menghidupkan komputer, aplikasi apa saja yang harus disiapkan untuk melaksanakan simulasi ANBK, memberikan simulasi cara ngisi data diri saat melakukan ANBK, memberikan pelatihan dasar tentang pengoprasian komputer.

2. METODE PELAKSANAAN PKM

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam tiga tahapan. Tahap pertama yaitu tahap persiapan, melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memperoleh informasi terkait

permasalahan yang ada dan kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk melakukan pelatihan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan, melaksanakan pelatihan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Tahap ketiga yaitu evaluasi hasil pelatihan.

Tahapan-tahapan kegiatan PKM yang dilaksanakan di SDN 02 Ciherang dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahapan persiapan yang dilakukan oleh tim KKN-T sebagai berikut:

- a. Melakukan survey lokasi kegiatan yang akan dilakukan di SDN 02 Ciherang
- b. Menyusun agenda/jadwal kegiatan pelatihan bersama kepala sekolah dan guru kelas 5
- c. Menyusun materi pelatihan, yaitu membuat modul pelatihan sebagai panduan praktik bagi para siswa/i kelas 5

2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan secara terstruktur mengacu pada jadwal kegiatan yang telah dibuat sebelumnya. Adapun untuk melakukan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu:

- a. Metode Ceramah
Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan tentang dasar-dasar cara penggunaan komputer/laptop, menjelaskan apa itu ANBK kepada siswa/i dan menjelaskan tahapan-tahapan apa saja yang harus dilakukan saat melakukan ANBK.
- b. Metode Tanya Jawab
Metode tanya jawab sangat penting bagi peserta pelatihan, baik disaat menerima penjelasan materi maupun saat praktek.
- c. Metode Simulasi Dan Praktek
Metode simulasi ini dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada para peserta pelatihan untuk mempraktekan secara langsung didampingi oleh mahasiswa/i.

3. Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi pada kegiatan ini dilakukan agar dapat mengetahui peningkatan secara bertahap pada siswa/i kelas 5. Evaluasi dilakukan dengan metode tanya jawab kepada siswa/i kelas 5.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan pelaksanaan pelatihan di lakukan pada tanggal 4 September 2023 Tim KKN-T berkoordinasi dengan sekolah dengan melakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan dan hambatan yang dihadapi oleh sekolah. Selain itu, mereka juga melakukan observasi terhadap kondisi sekolah, termasuk mengevaluasi ruang yang akan digunakan untuk ANBK. Tim KKN-T secara teliti menyiapkan ruang ANBK agar dapat menjalankan kegiatan simulasi dengan lancar, termasuk menyiapkan koneksi internet yang stabil selanjutnya, tim KKN-T juga menyiapkan perangkat laptop yang dibutuhkan, baik dari sumber daya yang mereka bawa sendiri maupun yang disediakan oleh sekolah. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua persiapan teknis terpenuhi sehingga simulasi ANBK dapat berjalan dengan sukses. Setelah tim KKN-T berkordinasi bersama kepala sekolah dan guru kelas 5 untuk menentukan jadwal pelatihan penggunaan komputer dan simulasi ANBK, ditentukan jadwal pelatihan selama 5 kali pertemuan.

Pada tanggal 5 September 2023 tim KKN-T mengimplementasikan program pengenalan komputer dan persiapan simulasi ANBK kepada siswa kelas 5 dengan cara yang informatif dan mudah dimengerti. Mereka menjelaskan konsep komputer, manfaatnya, serta cara kerjanya kepada siswa.

Pada tanggal 7 September 2023, Tim KKN-T memberikan materi dan praktek langsung bersama siswa/i kelas 5 tentang pengenalan komputer. Tim KKN-T memberikan pemahaman tentang komputer, termasuk cara menghidupkan dan mematikan komputer. Mereka juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dengan mengetik dan menjelaskan fungsi tombol penting pada komputer. Tujuannya adalah agar siswa memahami konsep komputer dan menjadi terampil dalam menggunakannya. Tim KKN-T memperkenalkan ANBK kepada siswa kelas 5, menjelaskan apa itu ANBK, siapa yang mengelolanya, tujuan dan jadwal penyelenggaraannya.

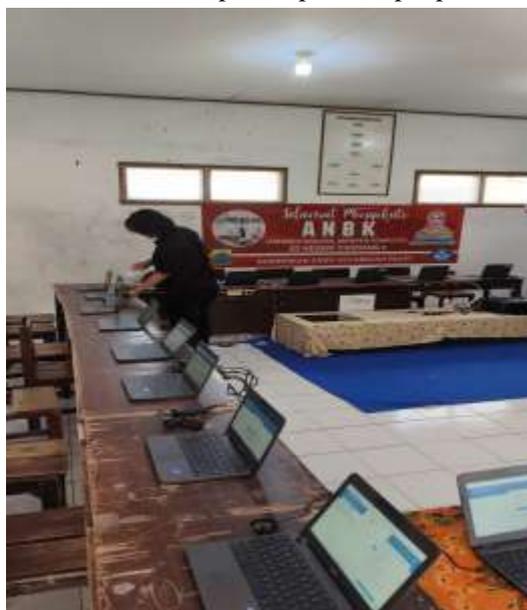
Pada tanggal 12 September 2023 tim KKN-T memberikan pelatihan simulasi ANBK. Tim KKN-T memberikan pengarahan kepada siswa/i untuk mengakses *link* simulasi yang di sediakan oleh Kemendikbud dan mengerjakan soal simulasi ANBK.

Pada tanggal 14 September 2023, Tim KKN-T melaksanakan pelatihan lebih mendalam tentang penggunaan komputer/laptop dan melakukan Simulasi ANBK. Mereka juga memberikan tips kepada siswa/i tentang bagaimana menghadapi ANBK dan menggunakan komputer dengan efektif selama ujian. Tim KKN-T juga memberikan sesi tanya jawab kepada siswa/i kelas 5 yang ingin memberikan pertanyaan tentang materi yang diberikan, setelah selesai memberikan sesi tanya jawab.

Pada tanggal 19 September 2023, Tim KKN-T memberikan hasil evaluasi kepada guru kelas 5, hasil evaluasi selama masa pelatihan mencakup tentang perihal peningkatan kemampuan para siswa/i dalam menggunakan komputer/laptop dan pemahaman siswa/i tentang ANBK. Dokumentasi kegiatan pelatihan ANBK Dapat dilihat pada Gambar dibawah ini.

Gambar 1.

Mahasiswa mempersiapkan laptop untuk simulasi



Gambar 2.

Suasana saat para siswa/i sedang melakukan simulasi ANBK



4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan: Berdasarkan hasil pembahasan diatas maka, Tim KKN-T dapat menyimpulkan bahwa setelah diadakan pelatihan penggunaan komputer/laptop para siswa/i sudah mulai bisa mengoperasikan komputer/laptop dengan baik. Pengenalan komputer/laptop kepada siswa/i memberikan dampak positif dan bermanfaat diantaranya para siswa/i lebih percaya diri dan lebih siap ketika melakukan ANBK.

Saran: Saran yang dapat disampaikan oleh tim KKN-T kepada SDN 02 Ciherang , SDN 02 Ciherang membutuhkan tenaga ahli yang dapat mengajarkan pengetahuan dasar mengenai pengoperasian komputer/laptop kepada siswa/i SDN 02 Ciherang.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara dan para Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) atas dukungan yang diberikan sehingga pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampain kepada SDN 02 Ciherang menjadi lokasi pengabdian kepada masyarakat kami, dan membantu pelaksanaan pengabdian ini, serta para siswa/i yang telah berpartisipasi dalam program peningkatan literasi dan numerasi pada siswa/i SDN 02 Ciherang.

REFERENSI

- Resa, M., Yudianto, A., Rahim, A., & Utami, E. (2019). Analisis Aspek Kualitas Skema Basis Data (Studi Kasus Pada Aplikasi LaundryPOS) Database Schema Quality Aspect Analysis (Case Study in LaundryPOS Application). *Informasi* , 8(1), 39–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.36774/jusiti.v8i1.599>
- Rudini, M. (2019). Efektivitas Analisis Butir Soal Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas IV Dalam Meningkatkan Kualitas Guru Di SDN Sabang. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 17–27. https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilমiah/article/view/90
- Mustakim, Nuralan, S., & Damayanti, R. (2020). Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 84 Kota Tengah. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 6–9.

- https://ojs.umada.ac.id/index.php/nusantara_umada/article/view/101
- Pusmenjar. (2021). Petunjuk Teknis Asesmen Nasional Berbasis Komputer Tahun 2021. 30.
- Mardiana, R., Afaeni, F. N., & Barokah, N. (2021). Seminar Nasional PGMI 2021 Implementasi Penggunaan Komputer sebagai Alternatif Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Kesiapan Tes AKM bagi Kelas 5 Tingkat Sekolah Dasar atau Sederajat. *Seminar Nasional PGMI*, 143–161.
- Kesehatan, J. I., Husada, S., Pebriyani, U., Sandayanti, V., Pramesti, W., & Safira, N. (2020). The Social Support with Student Anxiety Level in Facing the National Final Examination. *Juni*, 11(1), 78–85.<https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i2.221>
- Wimatra, A., Sunardi, P., & ... (2008). Dasar–dasar komputer. In Yulius Sebastian. <https://teknologielektromedismandalawaluya.ac.id/wp-content/uploads/2019/12/Dasar-DasarKomputer.pdf>