

**PELATIHAN KETERAMPILAN DASAR MENGGUNAKAN KOMPUTER
PADA PERSIAPAN PELAKSANAAN ANBK SD MUHAMMADIYAH I
KISARAN TAHUN 2021**

Santoso^{1*}, William Ramdhan², Elly Rahayu²

¹Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

²Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

*email: *massantoso78@gmail.com*

Abstract: Community service activities carried out by the STMIK Royal lecturer team with the title "Basic Skills Training Using Computers in Preparation for the Implementation of ANBK at the Elementary/Madrasah Level in 2021", in collaboration between the Muhammadiyah 1 Kisaran Private Elementary School and the Kisaran Royal STMIK whose implementation is centered at the Kisaran 5 Public Middle School. aims to help students of SD Muhammadiyah 1 Kisaran in facing ANBK at the Elementary/Madrasah level in 2021. Through basic skills training activities using computers in preparation for the implementation of this ANBK, students and schools are expected to be able to carry out these activities effectively, efficiently, quickly, and accurately. The result of this service is that the school can provide basic computer skills and skills to prepare for the implementation of ANBK for students so that these students do not encounter obstacles when participating in ANBK

Keywords: ANBK; National Assessment; Elementary School; Basic Skills; Computer

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan tim dosen STMIK Royal dengan judul “Pelatihan Ketrampilan Dasar Menggunakan Komputer pada Persiapan Pelaksanaan ANBK Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Tahun 2021”, berkerjasama antara SD Swasta Muhammadiyah 1 Kisaran dengan STMIK Royal Kisaran yang pelaksanaannya dipusatkan di SMP Negeri 5 Kisaran bertujuan untuk membantu murid- murid SD Muhammadiyah 1 Kisaran dalam menghadapi ANBK tingkat Sekolah Dasar/Madrasah tahun 2021. Melalui kegiatan pelatihan ketrampilan dasar menggunakan computer pada persiapan pelaksanaan ANBK ini, siswa dan sekolah diharapkan dapat melaksanakan kegiatan tersebut dengan efektif, efisien, cepat dan akurat. Hasil akhir dari pengabdian ini adalah pihak sekolah dapat memberikan dan ketrampilan dasar menggunakan komputer untuk persiapan pelaksanaan ANBK bagi siswai/i agar siswa-siswi tersebut tidak menemukan kendala pada saat mengikuti ANBK

Kata Kunci: ANBK; Assesmen Nasional; Sekolah Dasar; Ketrampilan Dasar; Komputer

PENDAHULUAN

Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) merupakan merupakan sistem pelaksanaan ujian nasional dari manual menjadi berbasis *computer* di tingkat sekolah dasar yang mulai berlaku sejak tahun 2016-2020. Karena banyaknya permasalahan yang dialami seperti permasalahan sumberdaya manusia (SDM) serta infrastuktur, maka pada tahun 20-21, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melakukan perubahan dari UNBK menjadi ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer).

Asesmen Nasional 2021 yang digunakan untuk pemetaan mutu pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga bagian yaitu Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Survey Karakter, dan Survey Lingkungan Belajar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Sementara survey karakter digunakan untuk mengukur hasil belajar emosional yang terwujud dalam Profil Pelajar Pancasila agar pelajar Indonesia memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Jika Asesmen dan Kompetensi Minimum dilakukan oleh peserta didik, survey lingkungan belajar dilakukan pada semua pelaku pendidikan meliputi kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Survey lingkungan belajar dilakukan bertujuan untuk memperoleh informasi keadaan sekolah yang sesungguhnya (Rokhim et al., 2021)

Perubahan ini tentunya membutuhkan waktu penyesuaian, baik penyesuaian sekolah maupun anak didik. Perlu dilakukan persiapan matang bagi guru dan siswa. Sudianto dan Kusno dalam penelitiannya menyatakan bahwa masih banyak guru yang belum mem-

ahami apa sebenarnya asesmen itu. Banyak opini guru yang berkembang bahwa asesmen merupakan ujian nasional. (Sudianto & Kisno, 2021)

Bukan hal mudah untuk melaksanakan ANBK di tingkat SD/Madrasah. Permasalahan yang muncul pertama infrastruktur; tidak semua SD/Madrasah di Kabupaten Asahan memiliki sarana *computer/laptop* sebanyak jumlah siswa, kedua, masih banyak guru guru di tingkat SD/Madrasah yang perlu adaptasi lebih baik dengan penggunaan teknologi. Namun ANBK tetap harus dilaksanakan sebagai salah satu syarat mengikut ujian kelulusan bagi siswa-siswi tingkat SD/Madrasah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka Kepala Sekolah SD Swasta Muhammadiyah 1 Kisaran merasa perlu melakukan kegiatan pelatihan dan simulasi bagi peserta didik dalam memahami penggunaan komputer untuk persiapan ANBK tahun 2021.

STMIK Royal sebagai salah satu lembaga pendidikan berbasis teknologi di Kabupaten Asahan tentunya ingin berkontribusi membantu dalam memberikan pelatihan/simulasi bagi anak-anak sekolah dasar dan Madrasah khususnya di Kota Kisaran melalui kegiatan pengabdian masyarakat tim dosen dengan tema kegiatan “Pelatihan Keterampilan Dasar Menggunakan Komputer Pada Persiapan Pelaksanaan ANBK SD Muhammadiyah I Kisaran Tahun 2021”.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan ketrampilan dasar penggunaan komputer bagi peserta didik dalam pelaksanaan ANBK SD Swasta Muhammadiyah1 Kisaran dan memudahkan peserta didik dalam menggunakan komputer untuk persiapan pelaksanaan ANBK.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan diskusi antara tim dosen pihak sekolah SD Swasta Muhaamdiyah 1 Kisaran serta menyepakati bentuk kegiatan yang dilakukan. Berikut adalah metode kegiatan yang dilakukan:

- a. Melakukan diskusi dengan kepala Sekolah SD Swasta Muhammadiyah untuk mendapatkan informasi sewrta data yang akurat tentang permasalahan yang dialami sekolah.
- b. Melakukan kesepakatan bersama bentuk pelatihan yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah. Bentuk pelatihan dan simulasi di pilih agar materi lebih mudah diserap peserta didik.

Tempat kegiatan pelatihan dan simulasi ketrampilan dasar menggunakan komputer di pusatkan di SMP Negeri 5 Kisaran karena sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup untuk melakukan kegiatan. Selain SD Swasta Muhamadiyah, terdapat juga beberapa SD/Madrasah yang juga melakukan kegiatan pelatihan dalam rangka persiapan ANBK tahun 2021.



SMP N 5 Kisaran

Gambar 1. Lokasi Kegiatan PKM

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 15-16 Nopember 2021, mulai pukul 08.00

WIB s/d 15.00 WIB. Peserta kegiatan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini, terdiri dari 20 orang peserta didik yang akan menjadi peserta ANBK.

Berikut susunan jadwal kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan selama dua hari:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

Hari / Tanggal	Jam	Pelaksanaan
15 -11-2021	08.00 – 09.00	Pembukaan
	09.00 – 12.00	Pengenalan Dasar Komputer
	10.30-12.30	Penggunaan Keyboard Komputer
	13.30 – 15.00	Pengenalan Aplikasi Komputer
16 -11-2021	08.00 – 10.00	Pengenalan Aplikasi ANBK
	10.30-12.30	Pelatihan & Simulasi Penggunaan Aplikasi ANBK
	13.30 – 14.30	Pelatihan & Simulasi Penggunaan Aplikasi ANBK
	14.30 – 15.00	Penutupan

Kegiatan diawali dengan Pembukaan dilakukan oleh kepala Sekolah SMP 5. Kemudian dilakukan paparan materi pengenalan *computer* kepada peserta kegiatan. Metode yang digunakan dalam menjelaskan materi dengan ceramah dan presentase dengan bantuan sarana infocus.

Materi pertama tentang pengenalan komputer seperti pengertian *computer*, pengenalan perangkat lunak dan perangkat keras *computer* yang nantinya akan sangat berkaitan dengan penggunaan komputer dalam kegiatan ANBK.

“Komputer merupakan alat untuk mengolah data sesuai perintah yang sudah dirumuskan secara cepat dan tepat, serta diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data berdasarkan intruksi intruksi yang telah tersimpan didalam memori” (Hanafri et al., 2019).

Perangkat keras (*hardware*) merupakan perangkat komputer yang dapat diraba dan terlihat secara fisik, yang terdiri dari peralatan input, peralatan proses, peralatan output, peralatan komunikasi, dan peralatan penyimpanan” Hanafri et al., 2019).

Peralatan input yang dimaksud peralatan input atau masukan adalah alat-alat yang dapat digunakan untuk memasukan data kedalam komputer. Beberapa peralatan masukan yang umum digunakan adalah. *Keyboard* (papan ketik), *Mouse*, *Scanner*, *Joystick* dan monitor Peralatan input ini yang focus dikenalkan pada peserta didik yaitu siswa siswi SD Swasta Muhammadiyah 1 Kisaran. Karena akan digunakan dalam kegiatan ANBK. (Hanafri et al., 2019)

Materi berikutnya yang juga dikenalkan kepada peserta adalah Aplikasi/perangkat lunak Komputer. Perangkat Lunak adalah sekumpulan data elektronik yang berupa program. Program adalah sekumpulan intruksi yang digunakan untuk mengendalikan perangkat keras komputer” Perangkat lunak merupakan program program komputer yang berguna menjalankan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki (Hanafri et al., 2019).

Selain aplikasi komputer, peserta didik juga diberikan pengetahuan tentang aplikasi ANBK. Mengenai *Exam browser*, aplikasi pelaksanaan ANBK. ExamBrowser yang dikembangkan oleh Pusmenjar merupakan *bro-*

wser khusus yang nantinya akan digunakan oleh client / peserta didik untuk mengerjakan soal-soal Asesmen Nasional. *ExamBrowser* memiliki tampilan yang berbeda dan dirancang dengan tingkat keamanan tinggi yang membuat peserta AN tidak dapat mengakses aplikasi lain selama mengerjakan soal AN.

Fungsi *ExamBrowser* menampilkan layar/halaman tes secara penuh tanpa navigasi sehingga mencegah peserta tes untuk berpindah ke aplikasi lain. Selain itu, *ExamBrowser Client* juga berguna untuk memasikan client yang sedang melakukan ujian adalah benar pengguna aplikasi resmi Pusmenjar, sehingga dapat meminimalisir akses ke laman ujian dari pihak yang tidak berkepentingan (Direktoat Sekolah Dasar, 2021).

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan metode pelatihan dan simulasi.



Gambar 2. Peserta Kegiatan dan Tim Dosen

Pengenalan Dasar Komputer dan Simulasi Penggunaan Komputer bagi Peserta didik

Metode yang digunakan untuk mengenalkan materi ini adalah metode

ceramah dengan bantuan power point dan tutorial Pengenalan dasar komputer ini meliputi pengenalan *hardware*, *software* dan *brainware*.

Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang komponen dari sebuah komputer yang akan digunakan dalam kegiatan ANBK tersebut. Selanjutnya peserta didik melakukan simulasi penggunaan *computer* secara langsung, mengenal monitor, *keyboard*, *mouse* serta kegunaan tombol-tombol yang ada pada *keyboard*. Berikut cara menggunakan komputer :

1. Pastikan Komputer yang akan digunakan telah terinstall baik aplikasi maupun sistem operasinya;
2. Hubungkan komputer ke listrik; selanjutnya tekan tombol *On (Power)* pada (CPU dan Monitor) Komputer anda;
3. Tunggu beberapa saat, sehingga pada layar monitor komputer anda terlihat tampilan; Pilih Aplikasi yang ingin anda gunakan dengan menggerakkan perangkat *mouse* yang disediakan.



Gambar 3. Simulasi Penggunaan Komputer

Pengenalan dan Simulasi Aplikasi ANBK oleh peserta didik

Pengenalan aplikasi ANBK diberikan kepada peserta didik untuk menambah pengetahuan dan pemahaman

peserta. Selanjutnya dilakukan simulasi penggunaan aplikasi ANBK, dimana setiap peserta didik telah siap dengan *computer* masing-masing. Langkah-langkahnya adalah:

1. Peserta didik diminta *login* dengan menggunakan *username* dan *password* yang ada dalam kartu peserta kemudian tekan tombol *login*, jika *username* dan *password* benar maka akan muncul halaman konfirmasi data peserta, kemudian peserta didik diminta melengkapi data kemudian mengklik *submit*.
2. Peserta didik akan masuk ke halaman soal (tampilan soal literasi) Pada halaman ini peserta didik dikenalkan dengan beberapa fitur yang akan digunakan untuk menjawab soal. Seperti *font* soal yang digunakan untuk mengatur ukuran font soal untuk memilih ukuran yang diinginkan siswa. Kemudian ada informasi soal, sisa waktu dan daftar soal.
3. Menjawab soal Peserta diminta memilih daftar soal. kemudian akan muncul nomor-nomor soal dengan warna tertentu. Pada halaman ini akan muncul berbagai jenis soal beserta alternative jawabannya, misalnya pilihan ganda, ganda kompleks, benar salah, uraian singkat dan lain sebagainya, peserta diajarkan untuk menjawab soal sesuai apa yang disajikan pada halaman soal.
4. Menjawab survey Selain menjawab soal ujian, peserta didik juga akan diminta untuk menjawab survey. Terdapat dua jenis survey, yaitu survey karakter dan survey lingkungan belajar.

Setelah semua angket telah terisi, maka akan muncul halaman konfirmasi tes. Pada halaman konfirmasi ini terdapat dua tombol berwarna, tombol selesai tes jika telah menyelesaikan semua tes, dan tombol kembali jika ingin kembali ke tombol isian.



Gambar 4. Ketua Tim bersama Kepala Sekolah

SIMPULAN

Adapun hasil yang didapat dari kegiatan pelatihan dan simulasi yaitu dengan terlaksanannya pelatihan keterampilan dasar penggunaan komputer siswa siswi SD Swasta Muhammadiyah 1 Kisaran pada tanggal 15-16 Nopember 2021 sebagai persiapan dalam pelaksanaan ANBK, siswa siswi SD Muhammadiyah mendapatkan keterampilan dan pengetahuan tambahan tentang penggunaan komputer secara umum serta pengenalan tentang aplikasi ANBK yang akan digunakan dalam asesmen.

Bagi pihak sekolah, pelatihan ini dapat meningkatkan pemahaman dan kesiapan guru dan pihak sekolah dalam menghadapi ANBK dan secara umum juga ikut sekolah siap mendukung program Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terkait dengan pelaksanaan ujian atau asesmen berbasis komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanafri, M. I., Iqbal, M., & Prasetyo, A. B. (2019). Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1).
- Rokhim, D. A., Rahayu, B. N., Alfiah, L. N., Peni, R., Wahyudi, B., Wahyudi, A., Widarti, H. R., & Malang, U. N. (2021). Analisis Kesiapan Peserta Didik Dan Guru Pada Asesmen Nasional. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4.
- Sudianto, S., & Kisno, K. (2021). Potret kesiapan guru sekolah dasar dan manajemen sekolah dalam menghadapi asesmen nasional. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jamp.v9i1.39260>
- Direktorat Sekolah Dasar Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. (2021) <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/mengenal-exambrowser-aplikasi-pelaksanaan-anbk/>