

Pelatihan Keterampilan Dasar Penggunaan Komputer bagi Siswa SD Kelas 5 di Desa Linggamanik untuk Persiapan ANBK 2023

Training on Basic Computer Skills for 5th Grade Elementary School Students in Linggamanik Village in Preparation for the ANBK 2023

Nisa Hakiki ^{1*}, Fitri Nurfadilah², Via Apipah³, Aditya Kurniawan Putra⁴

^{1,4}Fakultas Pertanian Universitas Garut, Indonesia

²Fakultas Komunikasi dan Informasi Universitas Garut, Indonesia

³Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Garut, Indonesia

*Corresponding author: icaniahakiki@gmail.com

ABSTRAK

Kata Kunci:
ANBK,
Siswa,
Komputer

Dunia pendidikan tidak lepas dari kemajuan teknologi, salah satunya adalah komputer. Pengetahuan mengenai teknologi dan informasi terutama komputer sangat dibutuhkan oleh sekolah dasar yang berada di Desa Linggamanik yaitu sebagai persiapan dilaksanakannya Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan ketrampilan dasar penggunaan komputer bagi peserta didik dalam pelaksanaan ANBK SD di Desa Linggamanik untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan komputer untuk persiapan pelaksanaan ANBK. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan metode pelatihan dan simulasi yang diberikan kepada anak sekolah dasar kelas 5 secara langsung oleh para pengajar (mahasiswa KKN) dan para siswa dasar kelas 5 dengan total 65 orang, diantaranya 24 orang dari SDN linggamanik 1, 11 orang dari SDN linggamanik 2, dan 30 orang dari SDN Linggamanik 4. Hasil dari kegiatan pengabdian ini siswa sekolah dasar bisa mengikuti dengan baik pelatihan yang diberikan. Pelatihan ini dapat memberikan kemampuan siswa sekolah dasar dalam mengoperasikan komputer serta mengenali fungsi dari berbagai tombol yang ada di komputer. Pelatihan ini dapat memberikan pemahaman kepada siswa sekolah dasar mengenai penggunaan aplikasi Microsoft Word dan Aplikasi ANBK dengan melalui simulasi pengetikan biodata sendiri di Microsoft Word dan simulasi lewat website ANBK.

ABSTRACT

Keywords:
ANBK, Students,
Computer

The world of education is inseparable from technological advancements, one of which is computers. Knowledge of technology and information, especially computers, is greatly needed by elementary schools located in Linggamanik Village, as preparation for the implementation of Computer-Based National Assessment (ANBK). This community service activity aims to provide basic computer skills to students in Linggamanik Village to facilitate their use of computers in preparation for ANBK. The community service activities are carried out through training and simulation methods provided directly to fifth-grade elementary school students by instructors (KKN students) and fifth-grade elementary school students, totaling 65 people, including 24 from SDN

Linggamanik 1, 11 from SDN Linggamanik 2, and 30 from SDN Linggamanik 4. The results of this community service activity show that elementary school students can participate well in the training provided: 1. The training provides elementary school students with the ability to operate computers and recognize the functions of various buttons on the computer. 2. The training provides elementary school students with an understanding of the use of Microsoft Word and ANBK applications through simulations of typing their own biodata in Microsoft Word and simulations through the ANBK website.

PENDAHULUAN

Salah satu desa yang berada di Kecamatan Cikelet yaitu Desa Linggamanik, berdiri pada zaman pemerintah Orde Baru sehingga mempunyai nilai historis yang panjang. Sarana berupa transportasi, layanan komunikasi, akses informasi dan pendidikan di Desa Linggamanik masih terbatas sehingga masalah pendidikan terutama di bidang teknologi dan informasi masih terbatas. Mudahnya akses teknologi dan informasi akan mempermudah ilmu pengetahuan dan pendidikan akan memberikan nilai tambah dan luasnya publikasi (Rohmadi *et al.*, 2023)

Pengaruh yang besar terdapat dari majunya ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Dewasa ini pendidikan merupakan suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dan memiliki andil besar dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pada sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2010) Dunia pendidikan tidak lepas dari kemajuan teknologi, salah satunya adalah komputer. Komputer merupakan suatu alat untuk mengolah data sesuai apa yang diperintahkan dan mengeluarkan instruksi sesuai apa yang diperintahkan (Husda *et al.*, 2016) Pengetahuan mengenai teknologi dan

informasi terutama komputer sangat dibutuhkan oleh sekolah dasar yang berada di Desa Linggamanik yaitu sebagai persiapan dilaksanakannya Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) atau dengan kata lain yaitu Penilaian Nasional (Wijaya dan Dewi, 2020). Asesmen adalah kegiatan untuk mengetahui kualitas proses dan hasil pembelajaran (Resti *et al.*, 2022) Asesmen berbeda dengan evaluasi, dimana evaluasi hanya berorientasi pada kemampuan kognitif yang berhubungan dengan nilai (Resti *et al.*, 2022). Asesmen bertujuan bukan hanya melakukan evaluasi terhadap tingkat tercapainya siswa, akan tetapi evaluasi serta memetakan sistem pendidikan yaitu input, proses, dan hasil. Tujuan asesmen nasional adalah untuk menunjukkan tujuan utama satuan pendidikan, yaitu mengembangkan kemampuan dan kepribadian siswa. Penilaian secara nasional dapat memberikan suatu gambaran tentang unsur penting satuan pendidikan yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut (Farolai, 2022)

Bukan hal mudah untuk melaksanakan ANBK di tingkat SD. Permasalahan yang muncul pertama infrastruktur; tidak semua SD di Desa Linggamanik memiliki sarana komputer sebanyak jumlah siswa. Namun ANBK tetap harus dilaksanakan sebagai salah satu syarat mengikut ujian kelulusan bagi siswa-siswi tingkat SD/Madrasah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Tematik Universitas Garut merasa perlu melakukan kegiatan pelatihan dan simulasi bagi peserta didik dalam memahami penggunaan komputer untuk persiapan ANBK tahun 2023.

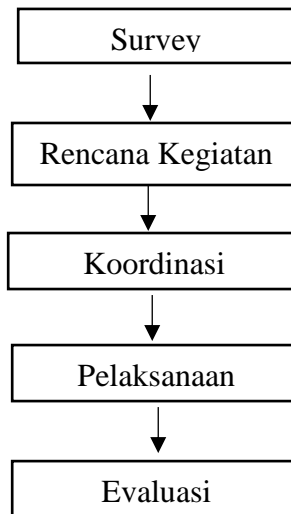
Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Tematik Universitas Garut kelompok 39 Desa Linggamanik melakukan kegiatan pengabdian dalam membantu memberikan pelatihan kepada anak-anak sekolah dasar yang berada di Desa Linggamanik diantaranya SDN Linggamanik 1, SDN Linggamanik 2, dan SDN Linggamanik 4. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan keterampilan dasar penggunaan komputer bagi peserta didik dalam pelaksanaan ANBK SD

di Desa Linggamanik untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan komputer untuk persiapan pelaksanaan ANBK.

METODE

Tempat kegiatan pelatihan dan simulasi keterampilan sekolah dasar menggunakan komputer yang difasilitasi oleh sekolah dan mahasiswa KKN karena masih ada sebagian sekolah yang belum mencukupi fasilitasnya. Kegiatan pelatihan dan simulasi ANBK 2023 ini dilakukan di ruang kelas dan ruang guru disesuaikan dengan kesepakatan di masing-masing sekolah untuk persiapan melakukan ANBK 2023.

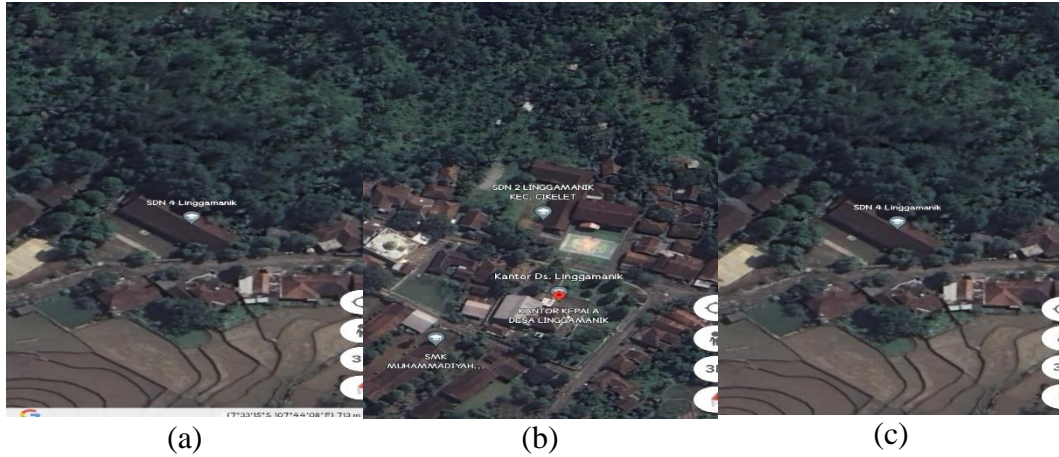
Metode kegiatan pengabdian seperti yang terdapat pada bagan alir berikut:



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian dilakukan pada tanggal 29 Juli- 9 Agustus 2023, mulai pukul 08.00 s/d12.00 WIB dengan jadwal yang telah ditentukan. Peserta kegiatan yaitu para kelas 5 yang

berada di SDN Linggamanik 1 sebanyak 24 orang , SDN Linggamanik 2 sebanyak 11 orang, dan SDN Linggamanik 4 sebanyak 30 orang.



Gambar 2 lokasi kegiatan pengabdian: (a) SDN Linggamanik 1 (b) SDN linggamanik 2 (c)SDN Linggamanik 4

Berikut merupakan jadwal tiga sekolah dasar di desa pengabdian yang terbagi menjadi linggamanik.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer

Hari/ Tanggal	Jam	Tempat	Pelaksanaan
Sabtu, 29 Juli 2023	08.00-12.00	SDN Linggamanik 1	Pengenalan Dasar Komputer, Penggunaan Keyboard Komputer
Senin, 31 Juli 2023	08.00-12.00	SDN Linggamanik 2	Pengenalan Dasar Komputer, Penggunaan Keyboard Komputer
Selasa, 1 Agustus 2023	08.00-12.00	SDN Linggamanik 1	Pengenalan Dasar Komputer, Penggunaan Keyboard Komputer
Rabu, 2 Agustus 2023	08.00-12.00	SDN Linggamanik 4	Pengenalan Dasar Komputer, Penggunaan Keyboard Komputer
Senin, 7 Agustus 2023	08.00-12.00	SDN Linggamanik 2	Pelatihan dan Simulasi Penggunaan Aplikasi ANBK
Selasa, 8 Agustus 2023	08.00-12.00	SDN Linggamanik 1	Pelatihan dan Simulasi Penggunaan Aplikasi ANBK
Rabu, 9 Agustus 2023	08.00-12.00	SDN Linggamanik 4	Pelatihan dan Simulasi Penggunaan Aplikasi ANBK

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini terdapat 2 kegiatan, yaitu pengenalan dasar komputer bagi peserta didik dan pengenalan dan

simulasi aplikasi ANBK bagi peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan metode pelatihan dan simulasi yang diberikan kepada anak sekolah dasar kelas 5 secara langsung *face to face* para pengajar (mahasiswa KKN) dan para siswa dasar kelas 5 yang berada di masing-masing sekolahnya.

1. Pengenalan Dasar dan Simulasi Penggunaan Komputer bagi Peserta Didik

Kegiatan diawali dengan materi pengenalan dasar komputer kepada para murid kelas 5 SD dengan metode *face to face* perorang yang dilakukan secara bergiliran. Pengenalan dasar komputer dilakukan untuk membantu para siswa yang masih sulit dalam mengoperasikan komputer, oleh sebab itu pelatihan dasar sangat dibutuhkan (Sudiatmika *et al.*, 2020) Pengenalan komputer berisi tentang pengertian komputer dan keyboard, penggunaan keyboard serta aplikasi word. “Komputer merupakan alat untuk mengolah data sesuai perintah yang sudah dirumuskan dengan sistem yang cepat dan tepat, serta terorganisir secara otomatis dalam penerimaan dan penyimpanan data berdasarkan intruksi yang telah diberikan” (Hanafri *et al.*, 2019)

Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada para siswa tentang pengertian komputer dan keyboard secara sederhana, fungsi tombol-tombol yang ada di keyboard, serta dilatih untuk terbiasa mengetik dengan menggunakan keyboard di aplikasi Microsoft word. Menurut Irawati *et al.*, (2023) bahwa penggunaan microsoft ini penting terutama dalam menyelesaikan tugas

siswa. Peserta didik juga diarahkan untuk mengetahui cara menggunakan komputer secara langsung seperti cara menghidupkan dan mematikan komputer serta penggunaan keyboard dan word secara dasar. Berikut cara menghidupkan dan mematikan komputer yaitu:

1. Pastikan komputer yang akan digunakan telah terinstal dengan baik aplikasi serta sistem operasinya.
2. Hidupkan tombol *power* yang ada di keyboard komputer.
3. Tunggu beberapa saat hingga layar menyala dan terlihat tampilan yang ada di layar. Pilih aplikasi yang akan digunakan dengan menggunakan touchpad atau mouse.
4. Untuk mematikan komputer pilih *windows*, lalu klik tombol *power* dan pilih *shutdown*.

Selain itu, diajarkan juga fungsi dan cara menggunakan keyboard secara dasar seperti tombol *delete*, *backspace*, *enter*, *tab*, *capslock*, *shift*, tombol huruf dan tombol angka yang berada di keyboard. Dalam melatih kelenturan tangan dalam menggunakan keyboard para peserta dilatih untuk menggunakan word serta dasar tampilan yang ada di word seperti *bold*, *italic*, *underlines* cara memblok tulisan, mengganti ukuran dan jenis tulisan serta cara menyimpan file word.

Dengan adanya kegiatan pelatihan dasar komputer bagi peserta didik akan terbiasa mengetik di word dan menggunakan keyboard untuk persiapan dalam melaksanakan ANBK 2023 serta terlatih bagaimana menggunakan aplikasi microsoft word secara dasar.



Gambar 3. Pelatihan Dasar Latop Kepada Peserta Didik. (a) SDN Linggamanik 1, (b) SDN Linggamanik 2 dan (c) SDN Linggamanik 4.

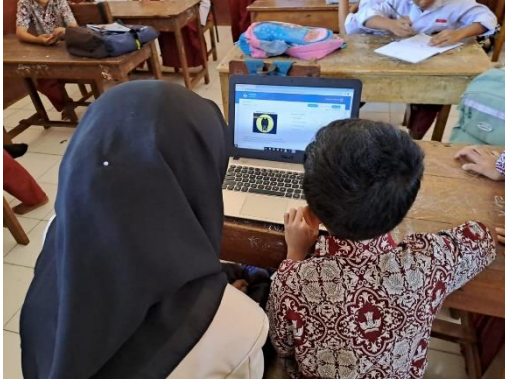
2. Pengenalan dan Simulasi Aplikasi ANBK Bagi Peserta Didik

Pengenalan aplikasi ANBK diberikan kepada peserta didik supaya melatih para peserta untuk melaksanakan ANBK dengan baik serta menambah pengetahuan dan pemahaman para peserta. Selanjutnya para peserta melakukan simulasi penggunaan aplikasi ANBK, yang dilakukan secara bergiliran karena komputer masih terbatas. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Peserta didik sudah disiapkan website untuk ANBK selanjutnya di halaman konfirmasi data peserta diminta untuk mengisi data diri peserta didik berupa nama, jenis kelamin, tanggal lahir dan token ANBK.
2. Peserta didik akan masuk ke halaman soal, dan diajarkan bagaimana cara scrool ke bawah – ke atas ke kiri- ke kanan, kemudian dijelaskan sisa waktu dan daftar soal.
3. Menjawab lima buah soal dikarenakan fasilitas komputer

yang masih terbatas. Peserta diminta memilih daftar soal. kemudian akan muncul nomor-nomor soal. Soal yang berwarna putih belum dijawab, warna biru sudah dijawab dan warna kuning ragu-ragu Pada halaman ini akan terdapat beberapa jenis soal serta alternatif jawabanya, misalnya dalam pilihan ganda, ganda kompleks, benar salah, uraian singkat dan lain sebagainya, peserta diajarkan untuk menjawab soal disesuaikan dengan yang tertera pada soal.

4. Setelah selesai untuk mengerjakan 5 buah soal selama dua kali percobaan, untuk percobaan pertama di dampingi oleh mahasiswa, sedangkan untuk percobaan kedua, peserta didik mengerjakan secara mandiri. Setelah selesai peserta didik log out dari website ANBK dan dilanjutkan dengan peserta didik yang mendapat giliran selanjutnya sampai selesai.



(a)



(b)

Gambar 4. Simulasi ANBK bagi peserta didik (a) SDN Linggamanik 2, (b) SDN Linggamanik 4

Dengan adanya simulasi sebelum melaksanakan ANBK peserta akan terbiasa untuk mengisi data peserta dan mengerjakan soal ANBK dengan berbagai macam tipe soal, seperti pilihan ganda, benar salah, uraian singkat dan lain sebagainya dengan waktu yang telah ditentukan.

SIMPULAN

Dengan adanya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini maka kesimpulannya yaitu:

1. Pelatihan ini dapat memberikan kemampuan siswa sekolah dasar dalam mengoperasikan komputer serta mengenali fungsi dari berbagai tombol yang ada di komputer.
2. Pelatihan ini dapat memberikan pemahaman kepada siswa sekolah dasar mengenai penggunaan aplikasi Microsoft Word dan Aplikasi ANBK dengan melalui simulasi pengetikan biodata sendiri di Microsoft Word dan simulasi lewat website ANBK.
3. Pengabdian telah berpartisipasi membantu program pemerintah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya siswa sekolah dasar dengan

memberikan pendidikan non-formal.

4. Rencana selanjutnya yaitu melakukan evaluasi dan pemantauan berkala supaya ANBK untuk kelas 5 berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Farolai, N. (2022). Pelatihan Dasar-dasar Komputer Sebagai Persiapan Menyambut Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer Pada Siswa SD Negeri 218 Congkoe. *Informatika*, 3(1), 44.
- 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).
- Muhson, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

- Resti, Y., Zulkarnain, Z., & Kresnawati, E. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Pelatihan Dalam Bentuk Tes Untuk Asesmen Kompetensi Minimum Bagi Guru Sdit Auladi Sebrang Ulu II Palembang. *Seminar Nasional AVoER 2020*.
- Rohmadi, M., Hartanto, W., Yudistiana N., Nurhasanah, R.L., Putri, E.I., & Akbar, A. (2023). Penyuluhan penggunaan Media Sosial dan Motivasi Belajar di SMPN 3 Kapuas Murung Desa Palingkau Asri. *Jurnal Empati*, 4 (2): 92-100
- Husda., Nur E., & Yvonne W. (2016). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Badaose Media.
- Wijaya, I.N.Y.A., & Dewi, E.G.A., (2020). Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer Pada SDN 2 Gilimanuk. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat* 4(2): 344–49.
- Irawati, N., Siagian, Y., & Syah, A.Z., (2023). Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi Dalam Persiapan ANBK Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat* 3(1): 17-20
- Sudiatmika, Ida, B.K., Ketua, Q.F., & Ni, L.P.N.S.P.A. 2020. Pelatihan Keterampilan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar Negeri 3 Munduk. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat* 4(2): 270–75. Upa

