



PENINGKATAN SDM ANAK SEKOLAH DASAR (SD) DESA SLUKATAN MELALUI PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KOMPUTER UNTUK KEPERLUAN ANBK

**Issaq Maulana^{1*}, Ziko Frebi Dwi Riyanto², Putri Falda Asvia³, Lailatul Firdaus⁴,
Hermawan⁵**

^{1*}Teknik Informatika, FASTIKOM, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

²Teknik Sipil, FASTIKOM, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

³Komunikasi dan Penyiaran Islam, FKSP, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

⁴Perbankan Syariah, FSH, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

⁵Arsitektur, FASTIKOM, Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

Email : ^{1*}maulanaissaq@gmail.com, ²Fianafrebi@gmail.com, ³Putrifalda06@gmail.com,

⁴firdalaila8@gmail.com, ⁵hermawanarsit@gmail.com

Abstract

Human Resources (HR) is the ability of each individual to think and carry out physical activities that are influenced by various things, one of them is education level, one example is the lack of skills of elementary school children in operating computers for study activities and exams. The purpose of holding this computer education and training activity is to improve understanding and skills in operating computers in elementary schools in Slukatan Village. The method used is pretest, training, then posttest. This aims to measure the basic abilities of the training participants, then given training according to their level of ability and an exam is carried out to find out how much impact the training has had. In addition to improving human resources in computer operating skills, this activity is also useful in helping schools prepare their students for ANBK activities that soon will be held.

Keywords: training, education, ANBK, human resources, computers

Abstrak

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan kemampuan setiap individu dalam berpikir dan melakukan kegiatan fisik yang dipengaruhi berbagai macam hal, salah satunya yaitu tingkat pendidikan. Salah satu contohnya yaitu kurangnya keterampilan anak sekolah dasar dalam mengoperasikan komputer untuk kegiatan belajar maupun ujian. Tujuan diadakannya kegiatan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) komputer ini untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mengoperasikan komputer di sekolah dasar yang ada di Desa Slukatan. Metode yang digunakan yaitu *pretest*, pelatihan, lalu *posttest*. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan dasar peserta diklat, lalu diberikan pelatihan sesuai tingkat kemampuannya serta dilakukan ujian untuk mengetahui seberapa besar dampak diselenggarakannya diklat. Selain untuk meningkatkan SDM dalam keterampilan mengoperasikan komputer, kegiatan ini juga bermanfaat membantu sekolah dalam mempersiapkan peserta didiknya untuk kegiatan ANBK yang akan segera dilaksanakan.

Kata Kunci: pelatihan, pendidikan, ANBK, SDM, komputer

A. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi begitu cepat. Teknologi Informasi Komunikasi menjadi hal yang melekat erat pada kehidupan manusia saat ini, begitu pula di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dan

komunikasi mempermudah berbagai kegiatan pembelajaran. Awalnya komputer hanya digunakan untuk administrasi, namun sekarang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran.

ANBK adalah Asesmen Nasional Berbasis Komputer yang diselenggarakan oleh

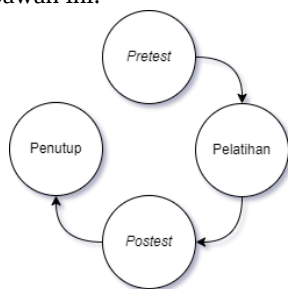
Kemendikbudristek untuk menilai mutu setiap sekolah. ANBK menggunakan komputer sebagai sarana untuk penilaian yaitu soal tes dan jawaban diinput melalui komputer. Maka dari itu peserta ANBK yaitu siswa sekolah harus bisa mengoperasikan komputer, seperti mengetik menggunakan *keyboard* dan menekan tombol yang ada dilayar dengan cara menggeser kursor dengan *mouse*.

Pendidikan dan pelatihan (Diklat) yaitu penyelenggaraan pembelajaran dan pelatihan dalam rangka meningkatkan kompetensi maupun keterampilan peserta Diklat. Diklat Komputer Dasar ini bertujuan untuk melatih keterampilan anak SD agar dapat menggunakan komputer yaitu mengetik dan menggerakkan *mouse* serta agar dapat melaksanakan ANBK dengan lancar.

Desa Slukatan terletak di Kecamatan Mojotengah Kabupaten Wonosobo Jawa Tengah. Jumlah penduduk di Desa Slukatan sekitar 4.000 jiwa, dengan mata pencaharian utama mereka yaitu petani sayuran. Terdapat 2 sekolah dasar yaitu SDN 1 Slukatan dan SDN 2 Slukatan. Namun lokasi yang jauh dari perkotaan dengan infrastruktur yang masih kurang, keterampilan komputer peserta didik masih kurang. ANBK dilaksanakan setiap tahun, maka dari itu perlu diadakannya pelatihan agar peserta didik siap dalam menghadapi ANBK.

B. PELAKSANAAN METODE

Kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat yang dilakukan di Sekolah Dasar sekitar Desa Slukatan yaitu dengan metode Pendidikan dan pelatihan (Diklat). Diklat dilaksanakan sebanyak 10 kali pertemuan dalam kurun waktu 4 minggu. Berikut skema diklat yang dilaksanakan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Skema Diklat

Berikut penjelasan dari gambar 1 skema diklat.

1. Pretest

Pada pertemuan pertama akan diadakan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan dasar peserta diklat mengenai komputer. Hasil *pretest* dapat menjadi acuan mengenai materi pelatihan yang tepat untuk dilaksanakan.

2. Pendidikan dan pelatihan

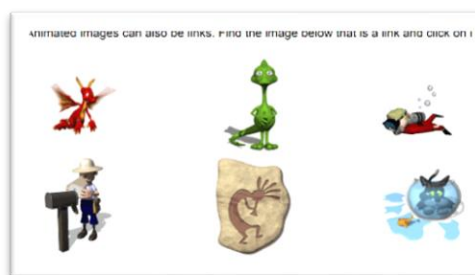
Materi dan pengajaran akan disampaikan selama 8 kali pertemuan. Pertemuan kedua dan ketiga akan membahas mengenai pemahaman komputer, serta komponen-komponen komputer seperti *mouse* dan *keyboard*. Lalu pertemuan keempat sampai dengan ketujuh dilakukan pelatihan praktikum *mouse* dan *keyboard* dengan aplikasi yang sudah kami sediakan. Pertemuan kedelapan dan kesembilan pengenalan ANBK dengan menggunakan aplikasi simulasi yang disediakan Pusmenjar serta praktikum seperti login kedalam sistem, menjawab soal, sampai selesai simulasi. Diklat komputer ini menggunakan beberapa aplikasi yang tersedia diinternet seperti :

a) Mousercise

Mousercise adalah sebuah aplikasi berbasis web yang bertujuan untuk melatih keterampilan responden dalam menggunakan *mouse*. *Mousercise* dibuat oleh *The Palm Beach County Library System*. Berikut gambar tampilan aplikasi *mousercise*.



Gambar 2. Tampilan Mousercise



Gambar 3. Tampilan Mousercise Bergambar

Dari gambar diatas dapat dilihat tampilan dari aplikasi *mousercise*. Disetiap *level* (tingkatan), terdapat petunjuk untuk responden lakukan. Contoh pada gambar 2, responden diminta untuk mengklik angka yang terdapat di layar, pada gambar 3 responden diminta untuk mengklik gambar satu demi satu hingga *level* berganti.

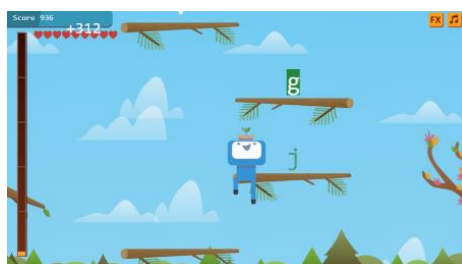
b) Gim Keyboard Jump

Keyboard Jump merupakan gim yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan anak-anak agar tidak bosan belajar mengetik karena belajar sembari bermain gim.

Keyboard Jump dapat diakses melalui laman <http://typing.com>. Berikut tampilan gim *Keyboard Jump*.



Gambar 4. Tampilan Menu Pilihan Kesulitan dan Mode



Gambar 5. Tampilan In-Game *Keyboard Jump*

c) Simulasi AKM

Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) merupakan bentuk penilaian baru untuk mengukur kemampuan literasi dan numerasi. Aplikasi simulasi AKM disediakan oleh Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmendik) dan dapat diakses pada laman https://pusmenjar.kemdikbud.go.id/an/simulasi_akm. Berikut tampilan aplikasi simulasi AKM.

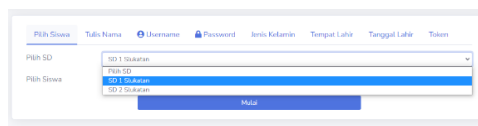


Gambar 6. Tampilan Pemilihan Materi AKM

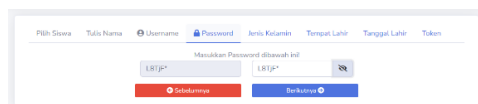


Gambar 7. Tampilan Soal AKM

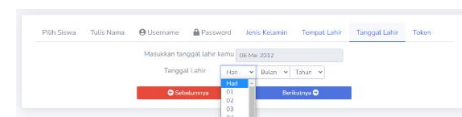
Selain aplikasi yang terdapat diinternet, kami juga membuat aplikasi untuk responden berlatih menggunakan *mouse* dan *keyboard*. Berikut tampilan aplikasi yang dibuat.



Gambar 8. Tampilan Aplikasi Pembelajaran : Pilih Responden



Gambar 9. Tampilan Aplikasi Pembelajaran : Masukkan Password



Gambar 10. Tampilan Aplikasi Pembelajaran : Masukkan Tanggal Lahir

3. *Posttest*

Pertemuan terakhir yaitu pertemuan kesepuluh diadakan *posttest*. *Posttest* berguna untuk mengukur seberapa besar dampak dilaksanakan pelatihan atau diklat. Dari *posttest* kita dapat mengetahui manfaat adanya diklat sehingga berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para peserta, serta mengetahui apakah diklat berhasil atau tidak. Soal *posttest* sama dengan soal *pretest*, sehingga dapat diukur perbedaannya sebelum pelatihan dengan sesudah diadakannya pelatihan.

4. Penutup

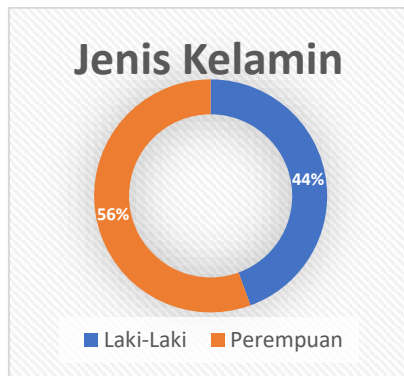
Setelah diklat selesai, kuisisioner *pretest* dan *posttest* diolah untuk dapat dijadikan materi dalam artikel maupun laporan kegiatan KPM, serta dokumentasi kegiatan diklat dikumpulkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas mengenai profil responden, hasil *pretest* dan *posttest*, serta dampak dari dilaksanakannya diklat. Berikut pengelompokan profil responden diklat komputer dengan total sebanyak 45 responden :

a. Jenis Kelamin

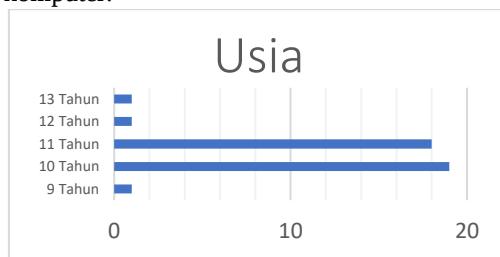
Diklat melibatkan 25 responden perempuan (56%) dan 20 responden laki-laki (44%), dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 11. Persentase Jenis Kelamin Responden

b. Usia

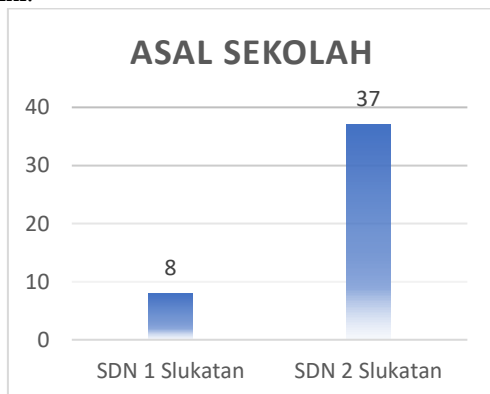
Diklat komputer melibatkan responden dengan usia 9 tahun (1 responden), 10 tahun (19 responden), 11 tahun (18 responden), 12 tahun (1 responden), dan 13 tahun (1 responden). Berikut diagram rentang usia responden diklat komputer.



Gambar 12. Diagram Usia Responden

c. Asal Sekolah

Diklat komputer dilaksanakan di SDN 1 Slukatan dan SDN 2 Slukatan, berikut diagram responden dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 13. Diagram Asal Sekolah Responden

d. Tingkat Pendidikan

Tingkat pendidikan responden yang ikut serta dalam diklat hanya satu tingkat yaitu kelas 5 SD dengan jumlah sebanyak 45 responden.

Pretest yang dilaksanakan untuk mengetahui dasar pengetahuan dan keterampilan responden dapat menjadi acuan materi dan praktikum diklat, sedangkan *posttest* berguna untuk mengetahui seberapa besar dampak diadakannya diklat. Berikut

soal *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh responden.

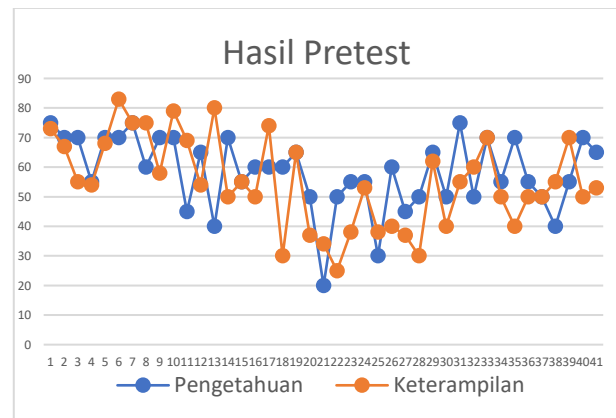
Tabel 1. Soal *Pretest* dan *Posttest*

Pengetahuan	
No	Pertanyaan
1	Apa yang anda ketahui tentang komputer?
2	Apakah kegunaan dari Keyboard yang ada di komputer?
3	Apakah kegunaan dari Mouse yang ada di komputer?
4	Apakah kegunaan dari Layar Monitor yang ada di komputer?
5	Bagaimana cara menghidupkan komputer?

Keterampilan

No	Metode
1	Penggunaan Mouse dengan aplikasi Mousercise (30 detik, dihitung level yang terlampai).
2	Penggunaan Keyboard dengan Gim Keyboard Jump difficulty Easy dan word list All Letters (maksimal 1 menit, 9 kesalahan dan dihitung total karakter yang terlampai).
3	Penggunaan Keyboard dengan Gim Keyboard Jump difficulty Hard dan word list Easy Words (maksimal 1 menit, 3 kesalahan dan dihitung total kalimat yang terlampai).

Pretest dilaksanakan pada pertemuan pertama, dengan hasil sebagai berikut.



Gambar 14. Diagram Hasil Pretest

Dari gambar diatas, dapat dilihat hasil *pretest* dengan rincian sebagai berikut :

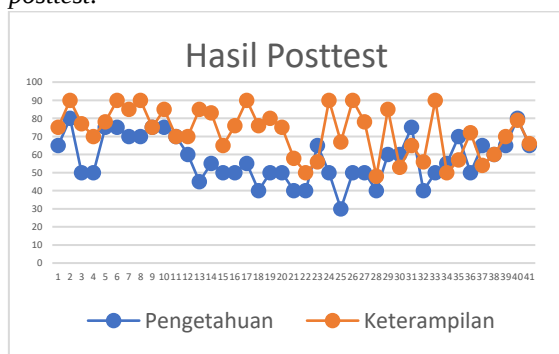
- **Pengetahuan**
Nilai rata-rata pengetahuan yaitu 58,29. Nilai pengetahuan terendah yaitu 20 (responden 21). Nilai pengetahuan tertinggi yaitu 75 (responden 31).
- **Keterampilan**
Nilai rata-rata keterampilan yaitu 54,90. Nilai keterampilan terendah yaitu 25 (responden 22). Nilai keterampilan tertinggi yaitu 83 (responden 6).

Dengan didapatkannya data hasil *pretest* diatas bisa menjadi acuan untuk kegiatan diklat komputer yang dilaksanakan. Berikut tabel kegiatan diklat yang dilaksanakan selama 8 kali pertemuan.

Tabel 2. Kegiatan Diklat

Dapat dilihat pada Tabel 2 Kegiatan Diklat diatas, pertemuan ke-2 sampai dengan pertemuan ke-7 responden diberikan pemahaman dan pelatihan praktikum mengenai penggunaan *mouse* dan *keyboard*. Lalu pada pertemuan ke-8 dan ke-9, responden diberi pemahaman mengenai aplikasi ANBK. Hal ini bertujuan untuk membantu sekolah desa setempat dalam melatih peserta didiknya dalam keperluan ANBK yang akan segera dilaksanakan. Maka dari itulah, kegiatan diklat ini sangat membantu sekolah desa setempat, agar nantinya peserta didik dapat mengerjakan soal ANBK dengan lancar berkaitan dengan keterampilan peserta didik dalam menggunakan komputer khususnya penggunaan *mouse* dan *keyboard* dalam keperluan *login*, menjawab soal, dan mengganti soal, serta agar peserta didik familiar dengan aplikasi yang akan digunakan saat ANBK dilaksanakan.

Setelah 8 pertemuan kegiatan diklat, pertemuan terakhir yaitu pertemuan ke-10 dilaksanakan *posttest*. *Posttest* bertujuan untuk mengukur seberapa besar dampak dengan diadakannya diklat. Berikut hasil yang didapat saat pelaksanaan *posttest*.



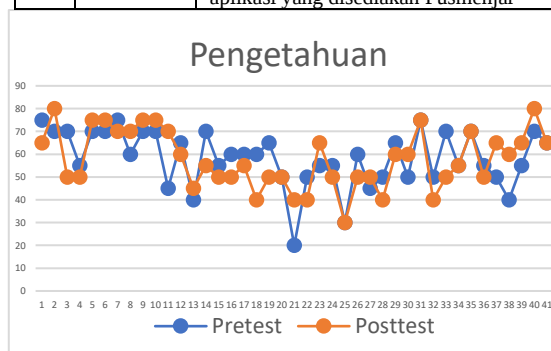
Gambar 15. Diagram Hasil *Posttest*

Dari gambar diatas, dapat dilihat hasil *posttest* dengan rincian sebagai berikut :

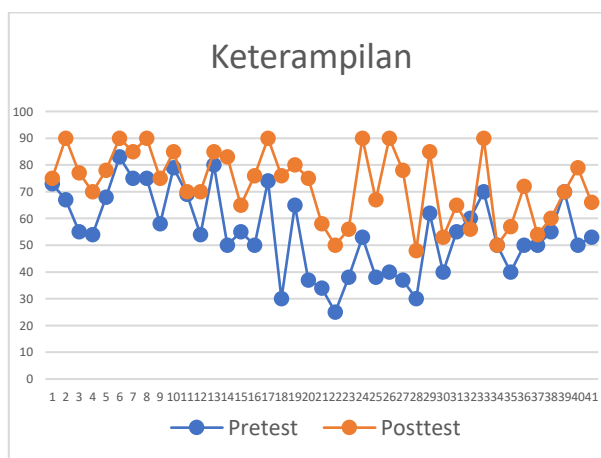
- Pengetahuan
Nilai rata-rata pengetahuan yaitu 57,80. Nilai pengetahuan terendah yaitu 30 (responden 25). Nilai pengetahuan tertinggi yaitu 80 (responden 2).
- Keterampilan
Nilai rata-rata keterampilan yaitu 72,65. Nilai keterampilan terendah yaitu 48 (responden 28). Nilai keterampilan tertinggi yaitu 90 (responden 2, 6, 8, 17, 24, 26, 33).

Perbandingan hasil *pretest* dengan hasil *posttest* dapat dilihat digambar diagram berikut ini.

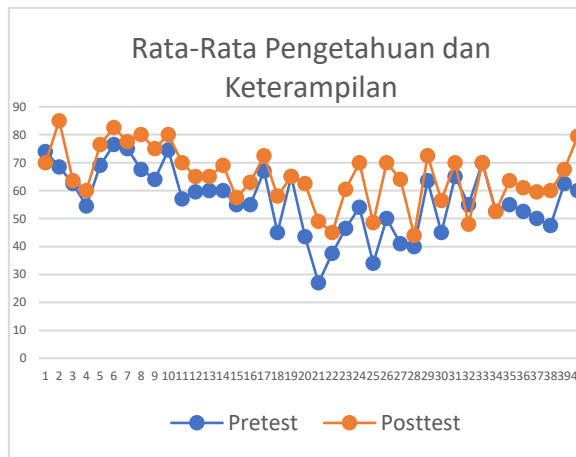
No.	Pertemuan	Materi
1	Ke-2	Pemahaman mengenai <i>Mouse</i> (pengertian, sejarah singkat, komponen <i>mouse</i>)
2	Ke-3	Pemahaman mengenai <i>Keyboard</i> (pengertian, sejarah singkat, komponen, jenis)
3	Ke-4	Praktikum <i>mouse</i> melalui aplikasi <i>Mousetracer</i> .
4	Ke-5	Praktikum <i>keyboard</i> melalui gim <i>Keyboard Jump</i>
5	Ke-6	Praktikum mengetik dan memencet tombol dengan aplikasi buatan sendiri.
6	Ke-7	
7	Ke-8	Pengenalan aplikasi ANBK
8	Ke-9	Praktikum simulasi ANBK dengan aplikasi yang disediakan Pusmenjar



Gambar 16. Diagram Perbandingan Hasil *Pretest* dengan Hasil *Posttest* : Pengetahuan



Gambar 17. Diagram Perbandingan Hasil *Pretest* dengan Hasil *Posttest* : Keterampilan



Gambar 18. Diagram Perbandingan Hasil *Pretest* dengan Hasil *Posttest* : Rata-rata

Dari gambar 16, gambar 17, dan gambar 18, didapatkan kesimpulan meliputi :

- **Pengetahuan**
Dilihat dari gambar 16, hasil *posttest* beberapa responden cenderung lebih rendah dari hasil *pretest* contohnya responden 14, 15, 16 dan lainnya, walau beberapa responden mendapatkan hasil *posttest* lebih tinggi dari *pretest* contohnya responden 2, 6, 7, serta 40.
- **Keterampilan**
Dilihat dari gambar 17, hasil *posttest* beberapa responden cenderung lebih tinggi dari hasil *pretest* walau ada satu responden dengan hasil *posttest* lebih rendah daripada hasil *pretest*nya, contohnya seperti responden 32. Namun rata-rata nilai *posttest* keterampilan meningkat setelah mengikuti diklat.
- **Rata-rata Pengetahuan dan Keterampilan**
Dilihat dari gambar 18, rata-rata hasil *posttest* lebih tinggi daripada hasil *pretest*. Namun beberapa responden memiliki nilai rata-rata *posttest* lebih rendah dibanding dengan nilai *pretest*nya.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan diklat komputer ini memiliki dampak walaupun dibuktikan dengan diagram rata-rata nilai pengetahuan dan keterampilan pada gambar 18. Namun dapat dilihat pada gambar 17 bahwa nilai keterampilan responden rata-rata meningkat atau keahlian responden diklat dalam keterampilan menggunakan *mouse* dan *keyboard* meningkat.

D. PENUTUP

Simpulan

Beberapa kesimpulan yang diperoleh dengan diadakannya kegiatan diklat komputer ini meliputi :

1. Peserta atau responden diklat memahami mengenai komponen-komponen yang terdapat pada komputer, khususnya komponen perangkat keras *input* yaitu *mouse* dan *keyboard*.

2. Keterampilan responden dalam menggunakan perangkat *mouse* dan mengetik menggunakan perangkat *keyboard* meningkat.
3. Responden dapat melaksanakan ANBK dengan lebih siap, karena dalam diklat sudah dikenalkan aplikasi ANBK sehingga responden tidak terkejut lagi saat melaksanakan kegiatan ANBK.
4. Kegiatan diklat berjalan dengan baik, serta tujuan diadakannya diklat tercapai dibuktikan dengan peningkatan keterampilan responden dalam menggunakan *mouse* dan *keyboard*.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo khususnya LP3M yang telah mengadakan kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) ini. Tidak lupa terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah SDN 1 Slukatan dan Kepala Sekolah SDN 2 Slukatan yang telah bersedia dan memberikan ijin pelaksanaan diklat di sekolah setempat. Serta kepada anak-anak peserta didik yang bersedia menjadi responden dalam kegiatan diklat komputer ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Koesnandar, Ade. 2021. *Tumbuhnya Kreativitas Dan Inovasi Pembelajaran Di Era Pandemi*. Diakses 3 September 2022, dari <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2021/09/tumbuhnya-kreativitas-dan-inovasi-pembelajaran-di-era-pandemi/>
- Palm Beach County Library System. 2008. *Mousing Around and mousercise exercises*. Diakses 3 September 2022, dari <http://www.pbclibrary.org/>
- Tri Octafian, D dan Andri Saputra. 2022. *Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi OBS Studio bagi Guru SD IT Alhanan Palembang*. Diakses 5 September 2022, dari SOROT: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat FASTIKOM UNSIQ
- Yanuar. 2021. *Asesmen Nasional itu Menilai Mutu Sekolah Secara Kolektif*. Diakses 10 September 2022, dari <https://puslapdik.kemdikbud.go.id/artikel/asesmen-nasional-itu-menilai-mutu-sekolah-secara-kolektif>