

Pendampingan Siswa dalam Penggunaan Perangkat Komputer Persiapan ANBK SDK Maumere 2 Kabupaten Sikka

Cornelia Hildegardis¹, Anastasia Merdekawati Noralita Soludale², Febriyanti Alwisye Wara³, Maria Carolin Tandafatu⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nusa Nipa

Email: childegardis4@gmail.com¹, norasoludale83@gmail.com², fwara840@gmail.com³, jo.carol26@gmail.com⁴

Abstract

Limitations in accessing computers, the internet, or the absence of expert teachers are some of the obstacles that are generally felt by students in the Eastern Region of Indonesia in obtaining an education. Based on these limitations, the Faculty of Engineering held a service activity, which is one of the annual activities to provide assistance needed by students, especially before ANBK. Activities are prioritized for schools that do not have infrastructure such as computers, so that one of the schools selected in 2021 is SDK Maumere 2. SDK Maumere 2 is an independent school and does not have computer facilities for students to use. This assistance is carried out by lecturers and students in the hope that, in operating computers, students at school do not experience significant obstacles when ANBK is carried out.

Keywords: ANBK; East Nusa Tenggara; student assistance; computers.

Abstrak

Keterbatasan dalam mengakses komputer, internet maupun tidak adanya pengajar ahli merupakan beberapa faktor hambatan yang umumnya dirasakan siswa-siswi yang berada di Wilayah Timur Indonesia dalam mengenyam pendidikan. Berdasarkan keterbatasan tersebut, Fakultas Teknik mengadakan kegiatan pengabdian yang merupakan salah satu kegiatan tahunan guna memberikan pendampingan yang dibutuhkan siswa siswi khususnya menjelang ANBK. Kegiatan diutamakan pada sekolah yang tidak memiliki sarana prasarana seperti komputer sehingga salah satu sekolah terpilih pada tahun 2021 yakni SDK Maumere 2. SDK Maumere 2 merupakan salah satu sekolah mandiri dan tidak memiliki sarana komputer untuk digunakan siswanya. Sehingga pendampingan yang dilakukan dosen maupun mahasiswa ini dengan harapan agar dalam mengoperasikan komputer, siswa siswi di sekolah tidak mengalami kendala berarti ketika ANBK dilaksanakan.

Kata Kunci: ANBK; Nusa Tenggara Timur; pendampingan siswa; komputer.



Pendahuluan

Perangkat keras dan perangkat lunak merupakan suatu jaringan komputer dalam sebuah teknologi. Penggunaan teknologi tidak hanya digunakan dalam beberapa sektor atau bidang kehidupan. Salah satu sektor yang berperan penting dalam penggunaan teknologi adalah sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi pada sektor ini secara tidak langsung menuntut setiap warga sekolah yakni kepala sekolah, guru dan para siswa siswi untuk peka terhadap perkembangan teknologi tersebut.

Dikutip dari CNN Indonesia oleh Yohanie (2015) penggunaan teknologi di sekolah dipandang penting sebagai salah satu keterampilan abad 21, namun mengalami kendala pada beberapa hal seperti kurangnya pelatihan bagi guru, tidak adanya listrik yang memadai dan tidak adanya dukungan pemeliharaan alat maupun tersedianya sarana prasarana yang lengkap.

Tidak tersedianya sarana prasarana seperti komputer, merupakan kendala terbesar yang dialami pada beberapa sekolah di Indonesia, termasuk yang berada di wilayah Nusa Tenggara Timur, khususnya Kabupaten Sikka. Dikemukakan oleh Dryden & Jeanette (2001) dan Jamil (2019) bahwa salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer yang terkontrol dalam bentuk pengawalan, pengawasan dan pemanfaatan yang tepat dalam pendidikan dan pembelajaran. Selain itu, hal tersebut merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk mengoptimalkan potensi siswa di sekolah. Salah satu sekolah yang belum dapat memanfaatkan teknologi ini yakni SDK Maumere 2.

SDK Maumere 2, merupakan salah satu sekolah tertua di Kabupaten Sikka dan terletak di pusat Kota Maumere. Sekolah dipimpin oleh Ibu Yosephina, S.Pd.SD,

selaku kepala sekolah dan merupakan salah satu sekolah Mandiri dalam pelaksanaan ANBK tahun 2021. Berdasarkan hasil wawancara bersama Kepala Sekolah maupun pengamatan langsung di lapangan, diketahui bahwa Sekolah mengalami beberapa kendala dalam pelaksanaan ini, antara lain tidak adanya komputer sebagai sarana prasarana utama dalam pelaksanaan ANBK dan tidak adanya tenaga pendidik yang paham dalam penggunaan perangkat dan teknologi komputer. Komputer yang digunakan, merupakan satu buah komputer yang hanya digunakan untuk kebutuhan administrasi sekolah. Kesulitan-kesulitan ini merupakan faktor yang mendasari keberhasilan ataupun tidaknya siswa siswi dalam mengikuti ANBK nantinya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka Tim dosen dan mahasiswa Fakultas Teknik melakukan pendampingan yang bertujuan agar siswa siswi di SDK Maumere 2 memperoleh pengetahuan perihal penggunaan perangkat komputer dasar dan mampu menguasainya, agar dapat diterapkan pada ANBK nantinya.

Metode Pelaksanaan

Salah satu solusi yang diberikan dalam mengatasi hambatan pemanfaatan TIK yang dapat diterapkan yakni dengan membawa peralatan itu sendiri atau lebih dikenal dengan istilah BYOD. BYOD (*Bring Your Own Device*) merupakan istilah membawa perangkat pribadi atau milik sendiri seperti laptop, atau perangkat selular, sebagai sarana yang dapat menunjang seseorang dalam melaksanakan tugas atau pekerjaan (Education, 2010). BYOD diterapkan dengan harapan dapat membantu siswa-siswi dalam menyimpan data, mengerjakan tugas dengan mudah tanpa mengenal tempat ataupun waktu (Beauchamp & Kennewell, 2010).

BYOD ini dipilih untuk diterapkan dengan beberapa pertimbangan yakni mengu-

rangi biaya sekolah, menghemat anggaran dalam pengadaan perangkat keras, perangkat lunak, dan dapat meningkatkan mobilitas, fleksibilitas, produktivitas dan kepuasan siswa dalam pembelajaran. Penerapan BYOD ini diterapkan oleh mahasiswa dan Dosen Fakultas Teknik dengan membawa sendiri perangkat elektronik yang kemudian dimanfaatkan oleh setiap siswa SDK Maumere 2. Selain membawa, setiap dosen dan mahasiswa langsung bertugas memberikan pengajaran perihal cara menggunakan perangkat komputer dan mampu mengoperasikannya dengan baik.



Gambar 1. Metode BYOD yang diterapkan pada SDK Maumere 2

Kegiatan pendampingan bertempat di Ruang Kelas SDK Maumere 2. Pendampingan menggunakan 2 (dua) ruang kelas yang disatukan, masing-masing dengan jumlah 15 orang siswa-siswi kelas V. Pendampingan berlangsung selama 1 (satu) bulan lamanya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pendampingan, sebagai berikut:

- Langkah 1: mendampingi siswa pengenalan perangkat komputer seperti menghidupkan atau mematikan komputer.
- Langkah 2: Mendampingi siswa dan siswi dalam penggunaan keyboard dan mouse.
- Langkah 3: Mendampingi dalam mengakses aplikasi dan fitur-fitur lainnya di komputer dan cara mengakses internet google chrome.
- Langkah ke 4: menggunakan aplikasi Exam yang diunduh agar dapat mempe-

lajari soal-soal ujian nantinya sekaligus cara mengisi identitas saat ANBK berlangsung.



Gambar 2. Pendampingan yang dilakukan mahasiswa pada siswa kelas V

Hasil Dan Pembahasan

Terdapat beberapa sarana yang telah disiapkan SDK Maumere 2 dalam melaksanakan kegiatan pendampingan ini, antara lain: a) ruang kelas yaitu ruang yang digunakan untuk kegiatan ini adalah ruang kelas di SDK Maumere 2 yang mampu menampung 30 siswa siswi yang akan mengikuti kegiatan pendampingan; b) fasilitas pendukung yaitu berupa jaringan Internet dan listrik untuk memperlancar kegiatan pendampingan yang dilakukan di sekolah.

Kegiatan Pendampingan Siswa dalam Persiapan Assmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) secara mandiri dan *full online/daring* dilaksanakan pada tanggal 08 Oktober s.d. 11 November 2021. Kegiatan ini dihadiri oleh 30 (tiga puluh) Siswa yang didampingi oleh 8 (delapan) orang dosen dan 30 (tiga puluh) mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Nusa Nipa (gambar 2).

Siswa maupun guru terlihat antusias dengan pendampingan yang diberikan. Hal ini terlihat dari awal hingga akhir kegiatan pendampingan dilakukan. Semua siswa maupun guru mengikuti dengan baik. Terdapat beberapa test yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman menggunakan perangkat komputer maupun

pengisiannya pada lembar jawaban ketika ujian berlangsung. Test yang dilakukan antara lain: 1) Test penguasaan perangkat keras seperti mouse, keyboard. 2) Cara mengetik pada keyboard dan mengarahkan mouse.

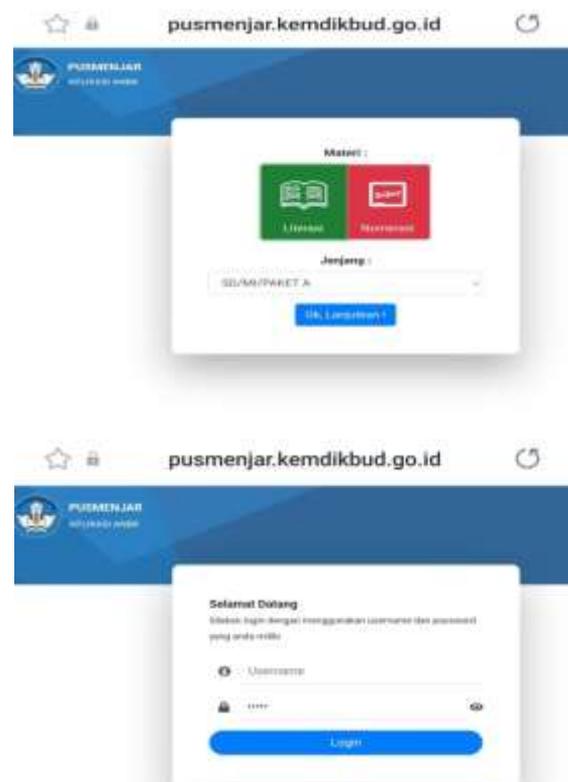


Gambar 3. Tes penguasaan dalam menggunakan perangkat keras

Setelah berhasil melalui kedua tahap di atas, siswa kemudian diminta untuk berlatih untuk login ke dalam akun yang telah diberikan oleh kemendikbud sebagai proses latihan. Akun yang diberikan adalah pusmenjar.kemdikbud.go.id, yang merupakan aplikasi yang akan digunakan siswa saat berlangsungnya ANBK. Akun yang diperoleh diberikan kepada siswa untuk diisi berdasarkan username dan password yang telah diperoleh sekolah sebagai bahan latihan.

Setelah berhasil masuk pada akun, siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal yang telah disiapkan pada akun, dengan memperhatikan waktu yang telah diberikan. Waktu yang diberikan adalah 1 (satu) jam dalam pengerjaan soal baik numerasi maupun literasi. Tingkat keberhasilan yang diamati dan yang dijadikan catatan dalam kegiatan pengabdian ini antara lain: 1) Keberhasilan semua siswa dalam memasukkan username dan password. 2) Keberhasilan memasukkan identitas diri yang diperlukan sebelum masuk pada soal yang diberikan. 3) Keberhasilan memasukkan token. 4) Keberhasilan mengerjakan soal sebelum batas waktu yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil kegiatan dapat diidentifikasi mengenai tingkat pemahaman siswa dan guru dalam pendampingan persiapan ANBK secara mandiri dan *Full Online/daring* adalah bahwa 100% siswa memahami proses pengisian identitas diri, penguasaan dalam menggunakan perangkat hingga pada pengerjaan contoh soal yang diberikan.



Gambar 4. Tampilan aplikasi ANBK

Kegiatan ini merupakan kegiatan nyata yang dibutuhkan siswa-siswi di SDK Maumere 2. Kurangnya pengetahuan akan ujian berbasis online ataupun menggunakan perangkat komputer bagi guru disadari sebagai bentuk kelemahan sekolah dalam mengikuti kegiatan ANBK nantinya. Kepala sekolah dan guru pun bertanggungjawab atas kegiatan pendampingan ini agar dapat meningkatkan mutu pendidikan siswa di sekolah terutama dalam kualitas belajar mengajar yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Keberhasilan dari kegiatan pendampingan yang dilakukan Tim dosen dan mahasiswa fakultas Teknik UNIPA tidak lepas dari beberapa faktor pendukung maupun faktor penghambat. Lancarnya pendampingan yang dilaksanakan tidak lepas dari tingginya antusiasme dari warga SDK Maumere 2, khususnya siswa-siswi kelas V, yang akan mengikuti ANBK. Antusiasme siswa terlihat dari banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan tidak adanya siswa yang membolos selama kegiatan pendampingan dilakukan. Hambatan yang dianggap sebagai kendala dalam kegiatan ini adalah adanya hambatan gangguan internet sehingga memperlambat proses, untuk siswa dapat bergabung dengan akun yang telah ditentukan dalam kegiatan ANBK.



Gambar 5. Foto bersama tim dosen dan mahasiswa UNIPA bersama kepala sekolah dan siswa

Penutup

Simpulan

Kegiatan Pendampingan Siswa Dalam Persiapan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) Secara Mandiri dan *Full Online/Daring* untuk siswa siswi di SDK Maumere 2 dapat berjalan dengan lancar. Hampir semua peserta baik dari guru maupun siswa siswinya antusias dan merasakan manfaat dari pendampingan yang dilakukan dimana hal ini diharapkan dapat memberikan hasil yang positif pada proses pembelajaran perihal teknologi kedepannya.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang diterapkan pada SDK

Maumere 2 dapat disimpulkan berhasil sampai pada tahap penulisan karya ilmiah hasil kajian bidang studi. Keberhasilan ini ditunjukkan juga dengan adanya respon positif dari Guru dan siswa mengingat pendampingan ANBK ini merupakan kebutuhan dari sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Saran

Berdasarkan pertanyaan maupun tanggapan yang diberikan selama kegiatan pendampingan ANBK, maka dirasa perlu adanya pelatihan dalam menggunakan perangkat komputer/TIK bagi siswa siswi sebelum mengikuti kegiatan ANBK. Selain itu perlu adanya kerjasama dengan pihak lain yang mampu menyediakan sarana prasarana berupa perangkat komputer sebagai tempat berlatih siswa siswi dalam menggunakan perangkat tersebut serta perlunya kreativitas dari guru dalam mengembangkan soal yang menyerupai materi yang terdapat pada ANBK, sehingga siswa siswi dapat terlatih dalam mengerjakannya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah SDK Maumere 2, Ibu Yosephina, S.Pd.SD, kepada guru dan siswa siswi yang telah mendukung proses kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Teknik ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Beauchamp, G., & Kennewell, S. (2010). Interactivity in the classroom and its impact on learning. *Computers & Education*, 54(3), 759–766.
- Dryden, G., & Jeanette, V. (2001). Revolusi Belajar. In *The Learning Revolution*. Bandung: Kaifa.
- Education, A. (2010). *Making a difference: Meeting diverse learning needs with differentiated instruction*. Edmonton: Alberta Education.
- Jamil, F. (2019). *Peranan Komputer*

Dalam Dunia Pendidikan.

Yohanie, L. (2015). *Masih Banyak Siswa dan Guru Indonesia yang Gagap Teknologi*. Retrieved from CNN Indonesia
<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150624150511-185-62108/masih-banyak-siswa-dan-guru-indonesia-yang-gagap-teknologi>