



Kelayakan Literasi Digital pada Siswa SDN Ciherang 01 terhadap Asesmen Nasional Berbasis Komputer

Cahyo Yoga Adhitama¹, Nadya Rachel², Maria Marvella³, Bagus Mulyawan*⁴

¹Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta

²Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta

³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, Jakarta

⁴Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta

Article Info

Article history:

Received Oct 29, 2024

Revised Nov 22, 2024

Accepted Nov 23, 2024

Keywords:

Literasi Digital
Siswa
Pelatihan Komputer
ANBK
Sekolah Dasar

ABSTRACT

ANBK Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) adalah program evaluasi yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia. ANBK bertujuan untuk mengukur mutu pendidikan di tingkat sekolah, baik Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), maupun Sekolah Menengah Atas (SMA), dengan lebih objektif dan berbasis data. Komputer adalah alat yang digunakan untuk melaksanakan ANBK. Komputer juga bermanfaat dalam mendukung literasi digital karena menjadi alat utama untuk mengakses, memproses, dan berkreasi dengan informasi di era digital. Kemampuan siswa dalam menggunakan komputer ini perlu ditingkatkan lagi agar komputer ini dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh para siswa dalam proses belajar. Penggunaan komputer pada siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) 01 Ciherang ini masih menghadapi kendala dalam mengoperasikan komputer dan memanfaatkan teknologi informasi secara optimal dikarenakan minimnya fasilitas dan kurangnya pendidikan teknologi digital di sekolah ini. Oleh karena itu kegiatan pelatihan penggunaan komputer ini sangat tepat dilaksanakan di sekolah ini. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dasar siswa dalam mengoperasikan komputer.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Bagus Mulyawan*

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara

Jalan Letjen S. Parman No 1, Jakarta Barat 11440, DK Jakarta, Indonesia

Email: bagusm@fti.untar.ac.id

1. PENDAHULUAN

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengimplementasikan potensi dan keterampilan untuk mengelola serta memahami informasi, terutama saat melakukan aktivitas membaca dan menulis [1]. Literasi menjadi salah satu bagian penting dalam keberhasilan seseorang karena dapat memudahkan untuk memahami informasi baik secara lisan maupun tertulis [1]. Namun, perkembangan teknologi digital seperti komputer dan internet telah mengubah kebiasaan membaca masyarakat [2]. Hal ini menjadi tantangan baru, terutama di era Revolusi Industri 4.0, di mana teknologi digital semakin berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari [2].

Dalam menghadapi tantangan di era ini, diperlukannya metode baru berbasis digital yang dimanfaatkan untuk peningkatan kemampuan literasi digital [3]. Literasi digital merupakan pemahaman seseorang dalam menggunakan alat komunikasi digital untuk mencari, menghasilkan, dan mengevaluasi informasi secara tepat, kritis, dan bijaksana [4]. Saputra & Nasution (2024) menjelaskan bahwa literasi digital juga melibatkan

keterampilan seseorang dalam berkomunikasi dan berkolaborasi secara *online*, serta kemampuan dalam menggunakan teknologi untuk menyelesaikan suatu masalah [5].

Literasi digital merupakan hal penting yang perlu diajarkan kepada generasi penerus agar memiliki keterampilan yang relevan dan mendalam. Hal tersebut dikarenakan teknologi terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari, salah satunya dalam bidang kurikulum Pendidikan [6]. Namun berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa para siswa tidak mendapatkan pembelajaran terkait literasi digital dan implementasi dalam penggunaan teknologi komputer. Salah satu penyebab kurangnya kemampuan para siswa dalam menggunakan teknologi komputer adalah keterbatasan fasilitas teknologi komputer itu sendiri.

Dalam meningkatkan kemampuan penggunaan komputer kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi membuat modul literasi digital pada siswa SD yang bertujuan mengasah kemampuan dalam menggunakan komputer atau media digital secara bijak untuk membantu proses belajar mengajar [7]. Menurut penelitian Putri, Emiyanti & Ningsih pada SMP Muhammadiyah Pangkalan Bun pelaksanaan literasi digital dilakukan menggunakan laptop, proyektor, speaker, WiFi yang digunakan untuk proses belajar mengajar dengan mengidentifikasi teks [8]. Adapun penelitian Chairuddin et al. yang di mana siswa SMP Negeri 7 Langsa melakukan pembelajaran literasi digital dengan pengenalan tentang pengertian literasi digital, budaya digital, keamanan online, etika online, pelaksanaan pembuatan email kemudian pada tahap akhir mencari dan menyimpan informasi [9]. Rendahnya literasi digital dapat membuat dampak negatif, seperti *cyberbullying*, konten negatif, dan ketergantungan pada internet [10]. Kemampuan adaptasi pada literasi digital dapat mempermudah proses pembelajaran. Hal tersebut mencakup pencarian materi, interaksi antara guru dan murid ketika tidak memungkinkan untuk melakukan pelajaran secara offline [11]. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aziz et al. yang menyatakan bahwa literasi digital membantu siswa mendapatkan pengetahuan baru serta kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi digital yang bijak [12]. Hal ini berakibat pada siswa dalam melaksanakan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK).

ANBK merupakan program evaluasi yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). Asesmen Nasional sama dengan pelaksanaan ujian nasional dengan menggunakan media komputer untuk pengujinya, sehingga tidak lagi disebut Asesmen Nasional (AN) melainkan ANBK. Ujian nasional dan assesmen nasional dilakukan berbasis komputer. Adapun perbedaan jelas dari pelaksanaan dan tujuan antara ujian nasional dan assesmen nasional. Tujuan dari ANBK adalah untuk mengukur hasil belajar kognitif, nonkognitif, dan kualitas program belajar mengajar [13]. ANBK siswa perlu mempersiapkan diri tidak hanya dalam literasi dan numerasi, tetapi juga kemampuan literasi digital dan teknologi, berpikir kritis, manajemen waktu, dan kemampuan beradaptasi dengan format digital. Selain itu, kesiapan mental dalam mengikuti ujian dengan format digital dan interaktif menjadi kunci keberhasilan [14]. Pelatihan dan pembiasaan dengan ujian berbasis komputer akan sangat membantu siswa menghadapi ANBK dengan percaya diri. Pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Ciherang 1, sangat penting untuk mengevaluasi kelayakan digital siswa dalam menghadapi ANBK. Literasi digital yang baik sangat penting untuk memastikan siswa dapat berpartisipasi dalam asesmen berbasis komputer dengan efektif dan mencapai hasil yang maksimal. Pelatihan ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kesiapan siswa di SDN Ciherang 01 dalam menghadapi ANBK dari sudut pandang literasi digital, serta memberikan saran kepada pihak sekolah untuk merancang program-program pendidikan yang dapat secara menyeluruh meningkatkan keterampilan digital siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pelatihan penggunaan komputer di SDN Ciherang 01 dilakukan selama 4 hari dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Universitas Tarumanagara, guru kelas 5, dan siswa-siswi kelas 5 untuk mengikuti simulasi ANBK. Kegiatan PKM ini dimulai dari survei lokasi, berkoordinasi dengan sekolah hingga menghasilkan laporan kegiatan.

1. Survei Lokasi

Pada tahap survei dilakukan kunjungan ke lokasi sekolah untuk melihat lingkungan sekitar. Selain itu, pada tahap ini dilakukan observasi sasaran dan target kegiatan sesuai permasalahan dan kebutuhan sekolah. Lokasi kegiatan pelatihan ini di SDN Ciherang 01, Kec. Pacet, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat.

2. Koordinasi Dengan Sekolah

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk membahas jadwal dan sasaran kegiatan serta kebutuhan yang diperlukan peserta pada saat kegiatan dilaksanakan.

3. Penyusunan Materi Pelatihan

Pada tahap ini menyusun materi pelatihan yang mencakup materi dasar seperti pengenalan komputer, cara menghidupkan komputer, dan cara mengetik dengan benar menggunakan komputer.

4. Pada tahap ini menyusun materi pelatihan yang mencakup materi dasar seperti pengenalan komputer, cara menghidupkan komputer, dan cara mengetik dengan benar menggunakan komputer.

Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka/*offline* di ruang kelas 5 SDN Ciherang 01. Urutan pelaksanaan kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut:

- a. Pembukaan oleh tim PKM.
- b. Pre-test untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa dalam menggunakan komputer.
- c. Pemaparan materi tentang pengoperasian komputer.

- d. Praktik penggunaan komputer.
- e. Simulasi ANBK
- f. Post-test untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi pelatihan.

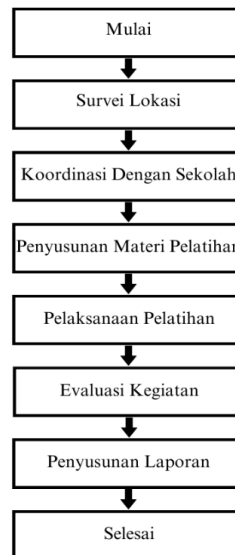
5. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan dan efektivitas dari kegiatan pelatihan ini. Metode yang digunakan dalam evaluasi ini adalah para siswa menuliskan apa saja yang didapat dari pelatihan ini, yang memungkinkan tim untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi dan dapat mengaplikasikannya saat mengerjakan simulasi. Selain itu, hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menilai peningkatan literasi digital siswa dalam menggunakan komputer untuk simulasi ANBK.

6. Penyusunan Laporan

Kegiatan Pembuatan laporan kegiatan dilakukan untuk mendokumentasikan kegiatan ini dan sebagai bahan laporan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara sebagai instansi yang menaungi kegiatan pelatihan ini.

Tahapan-tahapan Kegiatan PKM yang dilaksanakan di SDN Ciherang 01 terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pelatihan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan komputer ini dilaksanakan oleh dosen dan Mahasiswa Universitas Tarumanagara di SDN Ciherang 01 dengan jumlah peserta 34 siswa. Kegiatan ini berlangsung selama 4 hari pada tanggal 23 sampai 26 September 2024. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi tiga bagian kegiatan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan pelatihan diawali dengan tim melakukan survei untuk lokasi pelaksanaan kegiatan yaitu di SDN Ciherang 01, Kec. Pacet, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat. Selanjutnya, tim berkoordinasi dengan pihak sekolah dengan melakukan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang ada. Selanjutnya, untuk mengetahui hambatan apa saja yang terjadi di sekolah untuk menjalani simulasi ANBK. Dari analisa yang ditemukan oleh tim, hampir semua siswa tidak mengerti cara menggunakan laptop dikarenakan fasilitas yang terbatas. Atas dasar permasalahan ini, tim pun memberikan solusi yang nantinya akan diwujudkan dalam bentuk pelatihan cara penggunaan komputer untuk menghadapi ANBK dan menyediakan fasilitas komputer untuk sementara seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tim Berkoordinasi dengan Pihak Sekolah

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 23-26 September 2024 bertempat di ruang kelas 5 SDN Ciherang 01. Peserta pelatihan berjumlah 34 siswa kelas 5 di SDN Ciherang 01. Pada tahap pertama para siswa diminta untuk mengisi pre-test sebelum pemaparan materi untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman yang telah dimiliki siswa tentang cara penggunaan komputer untuk simulasi ANBK seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pengerjaan Pre-Test

Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang cara penggunaan komputer seperti cara mengetik, cara menghidupkan komputer, dan menjelaskan fungsi dari tombol pada komputer seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pemaparan Materi Pelatihan

Penggunaan komputer ini masih belum familiar bagi peserta maka peserta diberi kesempatan secara langsung untuk mempraktekkan penggunaan komputer ini. Peserta juga diberikan contoh kasus penggunaan komputer seperti cara menuliskan nama yang benar sehingga peserta dapat memahami cara penggunaan komputer seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Praktek Menggunakan Komputer

Selanjutnya, para siswa diminta untuk mengikuti simulasi ANBK secara mandiri setelah mengikuti rangkaian pelatihan yang telah dilakukan secara langsung seperti terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Siswa Mengikuti Simulasi ANBK

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi terkait kegiatan yang sudah terlaksana, dilakukan setelah kegiatan selesai. Tim juga meminta para siswa untuk menuliskan hal apa saja yang didapat dari pelatihan ini, evaluasi ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta terkait pemahaman peserta tentang materi pelatihan dan kepuasan peserta terhadap pelatihan yang diberikan. Dari hasil *survey* tersebut, peserta kegiatan yaitu para siswa kelas 5 SDN Ciherang 01 merasakan bahwa peserta merasa puas dengan adanya kegiatan pelatihan ini. Banyak keuntungan yang telah diperoleh melalui pelatihan ini, para siswa merasa terbantu atas pelatihan yang dilakukan dan meningkatkan kemampuan para siswa dalam menggunakan komputer dan pemahaman siswa tentang ANBK.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa, literasi digital adalah keterampilan penting yang perlu diajarkan kepada generasi penerus dengan relevan dan mendalam. Namun untuk memaksimalkan pendidikan digital diperlukannya fasilitas yang layak dan merata pada sekolah-sekolah. Diadakannya upaya pelatihan literasi digital dapat membantu memperluas pengetahuan murid mengenai cara kerja komputer dan memperlancar proses kegiatan ANBK.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim SDN Ciherang 01 mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Tarumanagara atas pendanaan seluruh kegiatan *Pelatihan Komputer dalam Rangka Mengikuti ANBK bagi Siswa SD di Desa Ciherang*. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dr. Dra. Fransisca Iriani Roesmala Dewi, M.Si, Novario Perdana, S.Kom., M.T., Viniy Christianti Mawardi, S.Kom., M.Kom., Sri Tiatry, M.Si., Ph.D., Psikolog, Dr. Mei Ie, S.E., M.M., Desi Arisandi, S.Kom., M.T.I., Bagus Mulyawan, S.Kom., M.M., serta Ir. Jap Tji Beng, MMSI, M.Psi., Ph.D. Terima kasih juga kepala desa Ciherang Acep Haryadi S.E, dan juga kepada Kepala Sekolah SDN Ciherang 1, Ai Rohaeni, S.Pd, serta para guru dan Jelita Sihite selaku mentor PKM yang turut mendukung keberhasilan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Oktariani and E. Ekadiansyah, "Peran literasi dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis," *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, vol. 1, no. 1, pp. 23–33, 2020.
- [2] N. F. Fuadiah, "Integrasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Abad 21," in *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*, 2021.
- [3] R. Hendaryan, T. Hidayat, and S. Herliani, "Pelaksanaan literasi digital dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa," *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, vol. 6, no. 1, pp. 142–151, 2022.
- [4] A. F. Haya, K. Kurniawati, N. Hardiyanti, and I. A. Saputri, "Pentingnya Penerapan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Tsaqofah*, vol. 3, no. 5, pp. 850–862, 2023.
- [5] T. A. Syahputra and Muhammad Irwan Padli Nasution, "Peran Inovasi Teknologi dalam Meningkatkan Literasi di Era Digital," *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, vol. 3, no. 4, pp. 2402–2412, Jun. 2024, doi: 10.56799/jceki.v3i4.4155.
- [6] R. E. Cynthia and H. Sihotang, "Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 3, pp. 31712–31723, 2023.
- [7] K. Pendidikan, D. Teknologi Direktorat, J. Paud, P. Dasar, and D. P. Menengah, "MODUL LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR."

- [8] I. I. M. Putri, R. Rmiyanti, and E. R. Ningsih, "REALISASI GERAKAN LITERASI DIGITAL SEBAGAI IMPLEMENTASI GERAKAN LITERASI NASIONAL DI SEKOLAH MUHAMMADIYAH PANGKALAN BUN," *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, vol. 2, no. 2, pp. 87–99, Dec. 2020, doi: 10.23917/blbs.v2i2.12836.
- [9] C. Chairuddin, S. Asra, A. Rahman, and G. A. Wibowo, "Pelatihan Pengenalan Literasi Digital Bagi Siswa SMP Negeri 7 Langsa," *JILPI: Jurnal Ilmiah Pengabdian dan Inovasi*, vol. 1, no. 2, pp. 197–208, 2022.
- [10] I. W. P. Utami, "Upaya Pengendalian Dampak Negatif Literasi Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar," *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 8, no. 2, 2024.
- [11] K. Waruwu, "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pendidikan Di Indonesia," 2022.
- [12] M. Z. Alfariq *et al.*, "PENGENALAN INTERNET, DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SERTA FUNGSI INTERNET DI DUNIA PENDIDIKAN SDN 3 RAWA BUNTU," *APPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 34–38, 2024.
- [13] H. Setiyowati, E. Suryati, and R. Rina, "Analisis Pelaksanaan asesmen nasional berbasis komputer (ANBK) di madrasah Ibtidaiyah Negeri 9 hulu Sungai Utara," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 3, pp. 803–818, 2022.
- [14] M.R.Gunawan *et al.*, "Pemanfaatan lahan rumah melalui program unggulan Apotek hidup dengan tanaman rempah herbal. *Inovasi Teknologi Masyarakat (INTEKMAS)*. Vol. 2, No. 1. 2024. pp. 29-33.