

## PENGENALAN KOMPUTER PADA PERSIAPAN PELAKSANAAN ANBK DI SD SWASTA PANTI BUDAYA KISARAN

Jeperson Hutahaean<sup>\*1</sup>, Neni Mulyani<sup>2</sup>, Zulfi Azhar<sup>3</sup>, Aulia khairani Nasution<sup>4</sup>,  
Tia Zulaika Aulia Pane<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Prodi Sistem Informasi, STMIK Royal Kisaran, Kisaran, Indonesia

[jepersonhutahean@gmail.com](mailto:jepersonhutahean@gmail.com)<sup>1</sup>, [neni.muliani@gmail.com](mailto:neni.muliani@gmail.com)<sup>2</sup>, [zulfi\\_azhar@yahoo.co.id](mailto:zulfi_azhar@yahoo.co.id)<sup>3</sup>,  
[auliagalaxy7@gmail.com](mailto:auliagalaxy7@gmail.com)<sup>4</sup>, [tiapane9@gmail.com](mailto:tiapane9@gmail.com)<sup>5</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** Menurut hasil penelitian terdahulu bahwa ANBK harus diikuti dengan menggunakan komputer oleh siswa yang sudah terdaftar sebagai peserta ujian ANBK. Untuk pelaksanaan ANBK di sekolah ini, punya beberapa kendala dalam mengoperasikan perangkat keras seperti mengoperasikan komputer, laptop dan perangkat lunak, yang berdampak pada kenyamanan dalam melaksanakan ANBK di sekolah. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan sistem ANBK dengan baik. Metode pelatihan yang dilaksanakan dengan cara diskusi dan praktek untuk menyampaikan pengetahuan pengenalan komputer dan latihan penggunaan aplikasi ANBK kepada peserta pelatihan sebagai perlunya sosialisasi Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Pelatihan ini mampu memberikan pemahaman dan pengetahuan yang dapat diimplementasikan siswa pada sistem ANBK di komputer. Semua peserta mengikuti kegiatan ini hingga selesai. Penilaian kegiatan ini menggunakan pretest dan posttest dimana para peserta sudah mampu menyelesaikan materi ini, berdasarkan hasil pretest nilai rata-ratanya 52 dan nilai posttest dengan nilai rata-ratanya 91,333.

**Kata Kunci:** ANBK; komputer; pelatihan; sistem; siswa.

**Abstract:** According to the results of previous studies that ANBK must be followed by using a computer by students who are already registered as ANBK exam participants. For the implementation of ANBK in this school, there are several obstacles in operating hardware such as operating computers, laptops and software, which have an impact on comfort in implementing ANBK at school. The purpose of community service activities is to improve students' ability to use the ANBK system properly. The training method is carried out by means of discussion and practice to convey knowledge of computer introduction and training in using the ANBK application to training participants as the need for socialization of the Computer-Based National Assessment (ANBK). This training is able to provide understanding and knowledge that can be implemented by students in the ANBK system on a computer. All participants participated in this activity until it was finished. The assessment of this activity uses a pretest and posttest where the participants have been able to complete this material, based on the results of the pretest the average score is 52 and the posttest score is 91.333.

**Keywords:** ANBK; computer; training; system; student.



#### Article History:

Received: 09-02-2022

Revised : 23-04-2022

Accepted: 28-04-2022

Online : 11-06-2022



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. LATAR BELAKANG

Komputer memiliki beberapa peranan penting misalnya untuk membantu mempermudah pekerjaan, melihat informasi terbaru tentang kehidupan sekitar tentunya dengan koneksi internet dan bisa dipakai untuk belajar baik yang berhubungan dengan komputer maupun ilmu pengetahuan lain. mengingat bahwa informasi selalu dibutuhkan dalam dunia pendidikan, pekerjaan, bahkan dalam hal berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain. Namun masih banyak orang yang belum mengetahui dan mampu mengoperasikan komputer. Informasi petunjuk untuk mempelajari penggunaan komputer bisa didapatkan dengan membeli buku-buku yang berhubungan dengan komputer atau pergi ke warnet dan melihat petunjuk pemakaian komputer lewat internet, tapi seiring berkembangnya teknologi berbagai informasi pembelajaran bisa dimuat dalam satu aplikasi yang bisa di-*download* lewat *gadget* dengan mudah (Bastian et al., 2016). Sekolah-sekolah di Indonesia melaksanakan pendidikan berbasis teknologi dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran di sekolah. Namun di sisi lain, hal ini mengharuskan sekolah untuk mempunyai sarana prasarana yang mendukung terselenggaranya pembelajaran berbasis teknologi. Bagi sekolah yang tidak mempunyai sarana prasarana yang mendukung maka tidak dapat melaksanakan pendidikan berbasis teknologi. Hal ini menjadi salah satu penyebab pembelajaran berbasis teknologi belum diterapkan secara optimal di Indonesia (Riswandi & Hanum, 2013). Dunia pendidikan tidak lepas dari kemajuan teknologi, salah satunya adalah komputer. Menurut Sanders (1985), komputer merupakan perangkat elektronik yang bertujuan mengolah data secara tepat dan cepat serta dirancang dan diorganisasikan secara otomatis untuk menerima dan menyimpan data input, mengolah, dan memprosesnya untuk menghasilkan output sesuai dengan instruksi yang telah tersimpan di memori (Chendrasari, Christine, 2019).

Sistem Informasi Manajemen berbasis komputer mengandung arti bahwa komputer memainkan peranan penting dalam sebuah sistem informasi manajemen. Kesuksesan organisasi berkaitan erat dengan kompetensi teknis, kemampuan organisasi dalam melaksanakan adaptasi terhadap lingkungan eksternal dan internal (Sudjiman et al., 2021). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah lama dimanfaatkan untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran terutama teknologi komputer memudahkan para pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan jauh dari penalaran peserta didik menjadi mudah dijangkau atau dipahami. Melalui teknologi pembelajaran para pendidik akan mudah melakukan simulasi pembelajaran mendekati kondisi nyata dari suatu materi pembelajaran yang abstrak, misalnya penjelasan tentang gerakan lempeng tektonik yang menimbulkan banyak korban mudah diuraikan dengan bantuan simulasi teknologi. Simulasi gerakan lempeng tektonik

melalui animasi akan memudahkan pemahaman dan penghayatan peserta didik untuk materi pembelajaran tersebut (Pakpahan, 2016). Teknologi Komunikasi dan Informasi adalah aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang digunakan manusia dalam mengalirkan informasi atau pesan dengan tujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan manusia (aktivitas sosial) agar tercapai tujuan komunikasi (Setiawan, 2018).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Pendidikan adalah cara untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kreativitas melalui kegiatan pembelajaran. Keberhasilan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan untuk berfikir membutuhkan peran pendidik dalam suatu pembelajaran. Namun saat ini, dunia sedang berada dalam masa sulit pandemik Covid-19 yang mempengaruhi beberapa sektor kehidupan seperti sektor wisata, sektor manufaktur, sektor ekonomi, sektor transportasi termasuk sektor Pendidikan. Karena dampak tersebut aktivitas pada sektor pendidikan diharapkan dapat dilakukan dari rumah sehingga menimbulkan beberapa kendala seperti kurangnya kesiapan orang tua dalam mendampingi anaknya belajar *online*, keterbatasan sarana dan prasarana orang tua yang diberikan kepada anaknya, dan kurangnya penjelasan materi dari guru kepada peserta didik (Sofyan et al., 2021).

Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Standar penilaian oleh pendidik menurut BSNP mencakup standar umum, standar perencanaan, standar pelaksanaan, standar pengolahan dan pelaporan hasil penilaian serta standar pemanfaatan hasil penilaian. Masing-masing standar ini memiliki prinsip-prinsip dan kriteria yang ditetapkan oleh BSNP. Sementara itu, penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh satuan pendidikan memiliki dua standar pokok yang harus diperhatikan, yaitu: standar penentuan kenaikan kelas dan standar penentuan kelulusan (Umi Salamah, 2018). Ujian akhir sekolah atau saat ini sering disebut Ujian Akhir Nasional merupakan salah satu sumber kecemasan siswa. Prevalensi dari kecemasan ujian banyak diteliti dengan menggunakan dua metode yang berbeda. Metode pertama menggunakan inventori yang memfokuskan pada kecemasan secara umum. Pengukuran tersebut dengan menggunakan ratusan pertanyaan yang ditanyakan mengenai ketakutan dan kekhawatiran yang dialami individu dalam suatu situasi tertentu. Metode yang kedua yang dipelopori oleh Sarasaon dkk. yang mengembangkan pengukuran dengan *self report* untuk anak-anak dan dewasa (Nurlaila,

2011). Untuk mengukur kemampuan siswa, guru memberikan tes kepada siswa yang dapat dipertanggung jawabkan dalam segi kelayakan, validitas, reliabilitas, ketafsiran, dan efektifitas butir soal yang meliputi tingkat kesukaran (kesulitan) dan daya pembeda soal. Untuk mengetahui tercapai tidaknya materi yang telah dipelajari, penjelasan yang diberikan oleh guru, dan daya serap yang dimiliki siswa dalam pembelajaran maka haruslah dilakukan evaluasi (Mania et al., 2020). Ujian yang diselenggarakan Satuan Pendidikan dan Ujian Sekolah (US) adalah penilaian dari hasil belajar yang dilakukan oleh satuan pendidikan yang bertujuan untuk melihat pencapaian standar kompetensi semua mata pelajaran yang dilulusi, baik bentuk ujian Satuan Pendidikan serta Ujian Sekolah berupa portofolio, penugasan, tes tertulis, dan bentuk lain yang ditetapkan dalam Satuan Pendidikan berdasarkan kompetensi yang diukur sesuai Standar Ujian Nasional Satuan Pendidikan (Setiawan, 2018).

Pemerintah melalui surat edaran Mendikbud Nomor 1 Tahun 2021 memutuskan bahwa Ujian Nasional ditiadakan dan digantikan dengan Asesmen Nasional. Asesmen adalah kegiatan untuk mengungkapkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dalam pelaksanaannya dilakukan berbasis komputer sehingga dinamakan Asesmen Nasional Berbasis Komputer. ANBK adalah Asesmen atau penilaian yang dilaksanakan disetiap jenjang sekolah mulai dari SD, SMP, SMA/SMK sederajat (Rahmawati et al., 2021). Asesmen Nasional atau Asesmen berbasis komputer (ANBK) ini dilakukan oleh pemerintah untuk pemetaan mutu sistem pendidikan pada tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah atas dengan menggunakan instrument. Assesmen Kompetensi Minimum (AKM) merupakan uji kompetensi dengan literasi membaca dan numerasi, survei karakter dan survei lingkungan belajar. Tujuannya untuk mengetahui mutu dari sistem pendidikan yang ada di sekolah tersebut. Jika rendah nilai hasil ujian siswa maka pengaruhnya terhadap sekolah adalah rendahnya sistem pendidikan yang diterapkan di sekolah namun sebaliknya jika hasil ujian assesmen baik maka sistem pendidikan disekolah berhasil. Assesmen ini dilaksanakan oleh Kemdikbud dan Kementerian Agama (Kemenag) (Saputra et al., 2022). Esensi dari analisis nasional berbasis komputer untuk melihat kondisi mutu pendidikan dan diharapkan terjadi pemerataan kualitas yang sama seluruh daerah di Indonesia dengan memberikan standar nilai kelulusan yang sama. Analisis nasional bukanlah sesuatu yang salah bahkan dengan adanya analisis nasional, sebab evaluasi model ini dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan (Berbasis et al., 2021)(Syahrani et al., 2021). 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 (Ramdhan et al., 2021).

Berdasarkan penggambaran dari permasalahan di atas, bahwa tim PKM STMIK Royal dapat mengidentifikasi permasalahan utama yang dimiliki oleh mitra yaitu perlunya sosialisasi Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) di SD Swasta Panti Budaya Kisaran, Kabupaten Asahan. Menurut hasil penelitian terdahulu bahwa ANBK harus diikuti dengan menggunakan komputer oleh siswa yang sudah terdaftar sebagai peserta ujian ANBK. Untuk pelaksanaan ANBK di sekolah ini, punya beberapa permasalahan yaitu dalam dalam mengoperasikan perangkat keras seperti mengoperasikan komputer, laptop dan perangkat lunak. Selain itu ada juga kesulitan yang dihadapi seperti jaringan internet yang kurang bagus, yang berdampak pada kenyamanan dalam melaksanakan ANBK di sekolah. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan menggunakan metode pelatihan berupa pelatihan program pengenalan komputer pada persiapan pelaksanaan ANBK Tingkat SD/MADRASAH Tahun 2021 di SD Swasta Panti Budaya Kisaran, Kabupaten Asahan dengan melakukan beberapa kegiatan sosialisasi latihan yaitu: (1) Pengenalan komputer secara umum kepada siswa. (2) Latihan penggunaan komputer kepada siswa. (3) Penggunaan aplikasi ANBK dengan panduan dari admin sekolah dan Tim PKM dari STMIK Royal Kisaran.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan melakukan beberapa kegiatan seperti penyajian materi, praktek dan pendampingan selama kegiatan pelatihan berlangsung. Penyajian materi berupa pengenalan tentang komputer secara umum, latihan penggunaan komputer dan penggunaan aplikasi ANBK, dengan secara latihan dan implementasinya. Metode pelaksanaan menggunakan cara mempraktekkan secara langsung dengan menggunakan komputer dan laptop. Pembicara narasumber dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu Dosen STMIK Royal Kisaran berjumlah 3 orang, didampingi 2 orang mahasiswa sebagai bagian yang membantu terlaksananya kegiatan ini. Peserta siswa yang ikut dalam kegiatan ini ada berjumlah 30 orang, hadir juga guru-guru dan admin sekolah SD Swasta Panti Budaya Kisaran, seperti terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kegiatan Pelatihan Aplikasi ANBK

No.	Deskripsi Kegiatan	Pembicara	Jam
1.	<i>Opening</i> (Pembukaan)	Perangkat Sekolah	2
2.	Pengenalan Komputer dan Latihan	Narasumber	4
3.	Penggunaan Aplikasi ANBK	Narasumber	8
4.	<i>Closing</i> (Penutup)	Perangkat Sekolah	2
Total			16

Pada tabel 1 di atas merupakan kegiatan pelatihan dalam 16 jam belajar, selama 2 hari (8 jam belajar per hari) dimulai dari jam 08.00 sampai dengan jam 16.00 wib. Lokasi pelatihan dilaksanakan di ruang serbaguna SD Swasta Panti Budaya Kisaran, Kabupaten Asahan. Adapun jadwal training pelatihan dilaksanakan pada tanggal tanggal 15 sampai dengan 16 Nopember 2021 seperti terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Jadwal Pelatihan ANBK

Hari	Tanggal	Modul Materi	Jumlah Peserta
Senin	15 Nopember 2021	Pengenalan Komputer dan Latihan	30
Selasa	16 Nopember 2021	Penggunaan Aplikasi ANBK	30

Pelaksanaan dilakukan dengan tahapan-tahapan yang dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu:

1. Persiapan

Mengkoordinasikan dengan tim internal dalam merencanakan pelaksanaan kegiatan dan pembagian tugas dari tim PKM. Tim PKM menyediakan instrumen, daftar hadir peserta, formulir *pretest* dan *posttest*, konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi dan sebagainya.

2. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dihadiri oleh Kepala sekolah, guru dan admin sekolah dari SD Swasta Panti Budaya Kisaran, Kabupaten Asahan Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan berapa kegiatan yaitu :

- a. Penyajian Materi

Penyajian materi yang di sampaikan oleh ahli di bidang komputer dan ilmu teknologi informasi. Materi atau modul yang disampaikan dengan memberikan teori-teori penggunaan komputer secara umum beserta latihannya dengan cara praktek langsung. Narasumber dalam kegiatan ini menghadirkan 3 orang dosen tetap STMIK Royal Kisaran dengan para peserta yang ikut dalam kegiatan ini berjumlah 30 orang siswa.

- b. Praktek dan Pendampingan

Praktek dan pendampingan ini dengan penggunaan aplikasi program ANBK dengan bimbingan dari Tim PKM selama kegiatan berlangsung.

c. Evaluasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Para peserta wajibkan untuk menandatangani absensi kehadiran pada setiap hari pelatihan. Kegiatan ini menggunakan evaluasi dengan mengadakan penilaian secara *pretest* dan *posttest* kepada seluruh siswa peserta pelatihan. Menggunakan *pretest* bagi masing-masing peserta di awal pelatihan dan juga pada akhir pelatihan mereka melakukan *posttest* dimana jumlah dan isi soal pada *pretest* dan *posttest* adalah sama. Jumlah soal yang diberikan pada *pretest* dan *posttest* adalah 10 soal, dimana 1 soal mempunyai nilai 10, sehingga jumlah 10 soal akan memberi nilai 100 jika semua jawabannya benar.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Langkah-Langkah kegiatan

Melakukan kunjungan ke lokasi mitra, melakukan wawancara pada Kepala Sekolah SD Swasta Panti Budaya Kisaran, Kabupaten Asahan Melakukan diskusi atas permasalahan yang dihadapi mitra dan diikuti dengan implementasi dan sosialisasi serta validasi terhadap solusi yang ditawarkan.

a. Sosialisasi

Tim PKM melakukan diskusi bersama mitra tentang permasalahan yang dihadapi dan mengusulkan program-program yang akan direalisasikan dari solusi permasalahan tersebut. Pelaksanaan program berupa pelatihan dan pendampingan selama kurun waktu pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat dan mitra menyepakati waktu dan tempat pelaksanaan pelatihan dan pendampingan tersebut.

b. Pelatihan

Lokasi pelatihan dilaksanakan di ruang serbaguna SD Swasta Panti Budaya Kisaran, Kabupaten Asahan dengan beberapa materi pelatihan teori-teori penggunaan komputer secara umum beserta latihannya serta penggunaan sistem ANBK.

c. Pendampingan

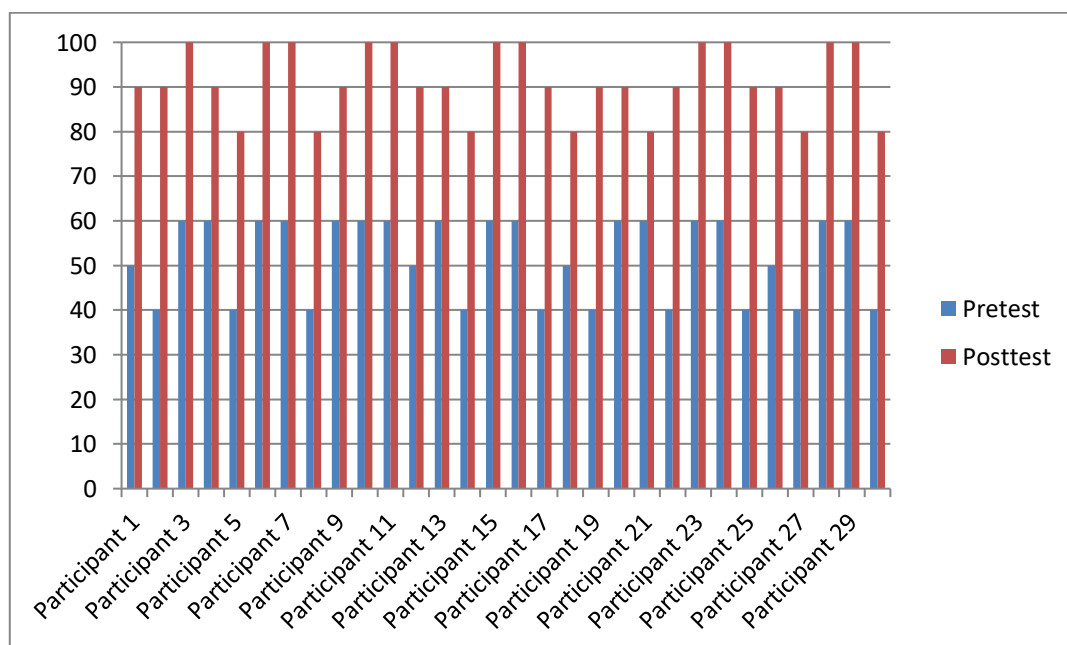
Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan dua mahasiswa untuk mendampingi peserta pelatihan saat menerima materi pelatihan teori-teori penggunaan komputer secara umum beserta latihannya serta penggunaan sistem ANBK. Pendampingan ini dilakukan bertujuan untuk memastikan materi yang diterima siswa dapat dipahami dengan baik dan benar, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman. Di bawah ini merupakan foto dokumentasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SD Swasta Panti Budaya Kisaran, Kabupaten Asahan, seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pengenalan Komputer Pada Peserta Dalam Rangka Persiapan Pelaksanaan ANBK

## 2. Monitoring dan Evaluasi

Pelaksanakan monitoring dan evaluasi oleh Tim PKM terhadap para peserta pada hasil akhir pelaksanaan pelatihan. Peserta yang hadir dalam kegiatan ini ada berjumlah 30 orang siswa, semua pesertanya mengikuti kegiatan ini sampai selesai. Hasil penilaian *pretest* para peserta yang mengikuti pelatihan ini adalah, nilainya dari 40 sampai dengan 60 dengan nilai rata-ratanya 52, hasil penilaian *posttest*, nilainya dari 80 sampai dengan 100 dengan nilai rata-ratanya 91,333. Para peserta siswa sudah mampu menyelesaikan materi pelatihan ini dengan baik dan lancar, seperti terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Hasil Penilaian Dari Para Peserta Pelatihan

Hasil dari pelatihan ini para peserta mendapat penilaian *pretest* yang mampu menjawab soal dengan benar paling banyak 6 soal dengan benar dengan nilai 60, pada hasil *posttest* mereka mampu menjawab benar paling banyak 10 soal dengan benar dari total 10 soal dengan nilai 100.



Berdasarkan dari hasil penilaian, monitoring dan evaluasi, peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh mitra sangat baik.

### 3. Kendala yang Dihadapi

Para peserta pelatihan belum banyak yang mengetahui tentang pengetahuan aplikasi sistem ANBK ini. Sehingga peserta harus diajarkan secara berulang-ulang untuk memahami tentang penggunaan aplikasi program ANBK ini. Pada akhirnya pelaksanaan kegiatan PKM ini berjalan dengan lancar dan memberikan pengetahuan yang lebih baik bagi para peserta pelatihan.

Saran dan rekomendasi yang akan datang dapat diusulkan untuk kegiatan lanjutan kepada mitra ini yaitu, pendampingan dalam kegiatan aplikasi lainnya dengan melibatkan beberapa instansi atau *stake holder* dalam meningkatkan produktivitas dan kemampuan para guru dan siswa SD Swasta Panti Budaya Kisaran Kabupaten Asahan dalam meningkatkan ilmu pengetahuan serta terjalinnya hubungan sinergis antara tim pengabdian dan instansi sekolah tersebut.

## D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan penggunaan sistem ANBK yang dilaksanakan oleh Tim PKM STMIK Royal Kisaran di SD Swasta Panti Budaya Kisaran Kabupaten Asahan ini, memberikan wawasan tentang teknologi informasi, pengenalan komputer secara umum dengan latihannya serta menggunakan sistem Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) yang merupakan penilaian yang dilaksanakan disetiap jenjang sekolah mulai dari SD, SMP, SMA/SMK sederajat. Peserta pelatihan mampu memahami materi yang disampaikan dengan mendapatkan nilai *posttest*, dari 80 sampai dengan 100 dengan nilai rata-ratanya 91,333. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat berlanjutnya dengan kerjasama yang baik lagi antara STMIK Royal dan juga SD Swasta Panti Budaya Kisaran, Kabupaten Asahan, dengan melibatkan banyak pihak juga terutama untuk meningkatkan produktivitas dan kemampuan peserta dalam membangun pengetahuan dan keahlian yang berkelanjutan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Bastian, H. B., Lumenta, A. S. M., Sugiarso, B. A. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Komputer Berbasis Android. *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(3), 71–79.
- Syahrani. (2021). Analisis Kesiapan Siswa Filial Dambung Raya Dalam Mengikuti Analisis Nasional Berbasis Komputer di SMAN 1 Bintang Ara Kabupaten Tabalong. *Journal of Educational and Language Research*, 1(3), 221–234.
- Chendrasari W.O1, Christine Natalia2, M. W. I. (2019). Pendampingan Persiapan Ujian Nasional Berbasis. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 2(1), 155–161.
- Sudjiman, P.E & Sudjiman, L.S. (2018). Analisis Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer Dalam Proses Pengambilan Keputusan. *Jurnal TeIKa*, 8(2)
- Mania, S., Majid, A. F., Ichiana, N. N., & Ika, A. (2020). Analisis Butir Soal Ujian

- Akhir Sekolah. 2(2), 274–284.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Salamah, U. (2018). Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan. *Evaluasi*, 2(1), 274–293.
- Nurlaila, S. (2011). Pelatihan Efikasi Diri Untuk Menurunkan Kecemasan Pada Siswa-Siswi yang Akan menghadapi Ujian Akhir Nasional. *GUIDENA*, 1(1).
- Pakpahan, R. (2016). Model Ujian Nasional Berbasis Komputer: Manfaat dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v1i1.225>
- Rahmawati, K., Nurhidayah, A. B., Syaharani, N. A., & Lasarus, Y. M. (2021). Implementasi ANBK Terhadap Kesiapan Mental Peserta Didik. *Education and Learning of Elementary School*, 1(1).
- Ramadhan, W., Rahayu, E., Informatika, M., & Informasi, S. (2021). Pelatihan keterampilan dasar menggunakan komputer pada persiapan pelaksanaan ANBK SD muhammadiyah. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 171 – 176.
- Riswandi, B. A., & Hanum, F. F. (2013). Peningkatan kualitas siswa terampil iptek dengan edukasi komputer bagi siswa SD di Dusun Wonolelo. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 94–98.
- Saputra, K., Jafar, A. K., & Fasa, M. iqbal. (2022). Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal. 4, 260–279. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i3.890>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture. *SIMBOLIKA*, 4(1), 62–72.
- Sofyan, A., Afidar, L., Yulianty, R., & Ramadhan, T. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Anak Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pendampingan Belajar Di Kampung Rancanumpang. November. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1, 137-144