

Pemberdayaan literasi digital siswa SMA melalui pelaksanaan *try out* dengan sistem *computer-based test* di SMA Negeri 1 Karangnongko

Muhammad Fakhri Ar Rouf*, Yasinta Harfahra Inna Dewi, Deddy Rahmadi

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Indonesia

*) Korespondensi (e-mail: 22106050082@student.uin-suka.ac.id)

Received: 19-November-25; Revised: 05-February-26; Accepted: 27- March-26

Abstract

This community service program aims to improve the digital readiness of 12th-grade students at SMA Negeri 1 Karangnongko in preparation for the Computer-Based National Selection Test (SNBT). Initial observations indicated that assessment activities were still conducted using paper-based methods, limiting students' exposure to digital examinations. To address this issue, a Computer-Based Test (CBT) system was implemented through socialisation, guided practice, and technical assistance during a try-out session. The program involved 172 students, all of whom successfully accessed and completed the CBT simulation. In addition, 118 students provided feedback through questionnaires, indicating positive responses toward system usability and examination experience. Most students reported that the CBT system was easy to use, helped reduce anxiety, and improved familiarity with computer-based examinations. These results indicate an improvement in students' digital readiness, particularly in operational skills and examination navigation. Furthermore, the implemented CBT system can be reused independently by the school, providing sustainable benefits for future digital assessment activities.

Keywords: CBT, Community Service, Digital Literacy, SNBT, Digital Assessment

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesiapan digital siswa kelas XII SMA Negeri 1 Karangnongko dalam menghadapi Seleksi Nasional Berbasis Tes (SNBT) yang menggunakan sistem Computer-Based Test (CBT). Berdasarkan observasi awal, proses evaluasi pembelajaran masih dilakukan menggunakan metode berbasis kertas sehingga siswa memiliki keterbatasan pengalaman dalam menghadapi ujian berbasis komputer. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian mengimplementasikan sistem CBT yang diintegrasikan dengan kegiatan sosialisasi, latihan penggunaan sistem, serta pendampingan teknis selama pelaksanaan try out. Kegiatan ini melibatkan 172 siswa kelas XII, di mana seluruh peserta berhasil mengakses dan menyelesaikan ujian berbasis komputer. Selain itu, sebanyak 118 siswa memberikan umpan balik melalui kuesioner yang menunjukkan respons positif terhadap kemudahan penggunaan sistem dan pengalaman mengikuti ujian digital. Mayoritas siswa menyatakan bahwa sistem CBT mudah digunakan, membantu mengurangi kecemasan, serta meningkatkan familiaritas terhadap ujian berbasis komputer. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kesiapan digital siswa, khususnya pada aspek keterampilan operasional dan navigasi ujian digital. Selain itu, sistem CBT yang diterapkan dapat digunakan kembali secara mandiri oleh pihak sekolah sehingga memberikan manfaat berkelanjutan bagi pelaksanaan evaluasi digital di masa mendatang.

Kata kunci: CBT, Pengabdian Masyarakat, Literasi Digital, SNBT, Evaluasi Digital

How to cite: Ar Rouf, M. F., Dewi, Y. H. I., & Rahmadi, D. (2026). Pemberdayaan literasi digital siswa SMA melalui pelaksanaan try out dengan sistem computer-based test di SMA Negeri 1 Karangnongko. *Penamas: Journal of Community Service*, 6(1), 271–282. <https://doi.org/10.53088/penamas.v6i1.2530>



1. Pendahuluan

Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 menghadapi tuntutan untuk berinovasi secara berkelanjutan, khususnya dalam proses evaluasi hasil belajar. Proses ini harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat (Fitrianti & Annur, 2024). Digitalisasi pendidikan menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta akurasi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran (Sihotang, 2025). Salah satu bentuk implementasi evaluasi digital adalah *Computer-Based Test* (CBT) yang kini digunakan secara nasional dalam Seleksi Nasional Berbasis Tes (SNBT). Metode ujian berbasis kertas digantikan dengan sistem digital yang menawarkan berbagai keunggulan, seperti transparansi pelaksanaan ujian, percepatan proses rekapitulasi nilai, serta pengurangan penggunaan kertas yang berdampak positif pada pelestarian lingkungan (Wati et al., 2018). Selain itu, CBT memberikan pengalaman ujian yang lebih realistis dan relevan dengan perkembangan SNBT yang sudah mengadopsi sistem berbasis komputer (Hendrawan & Wahyuni, 2023).

Namun, di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia, implementasi CBT masih terbatas karena berbagai kendala. Kendala tersebut meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi, rendahnya literasi digital di kalangan guru dan siswa, serta minimnya sumber daya manusia yang terlatih dalam pengelolaan sistem digital (Aksa, 2025). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) di sekolah mitra di Karangnongko, ditemukan bahwa meskipun terdapat antusiasme yang tinggi terhadap inovasi digital, sekolah belum memiliki sistem yang dapat melaksanakan evaluasi berbasis komputer secara serentak bagi seluruh siswa. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata di lingkungan sekolah untuk memperkenalkan sistem CBT sebagai bentuk pembiasaan digital sebelum siswa menghadapi ujian nasional. Kondisi ini berpotensi menurunkan tingkat kesiapan siswa menghadapi SNBT yang berbasis komputer secara penuh (Mulyana et al., 2021).

Permasalahan utama yang dihadapi oleh SMA Negeri 1 Karangnongko berkaitan dengan rendahnya kesiapan digital siswa dalam menghadapi evaluasi berbasis komputer. Proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan sebagian besar masih dilakukan secara manual menggunakan kertas sehingga siswa jarang berinteraksi dengan perangkat komputer dalam konteks ujian, dan interaksi mereka dengan komputer lebih banyak terbatas pada penggunaan dasar seperti mencari informasi atau mengerjakan tugas umum. Selain itu, sekolah belum memiliki sistem evaluasi digital yang mampu digunakan secara serentak untuk ratusan peserta, sehingga *try out* berbasis komputer belum pernah dilaksanakan. Fasilitas laboratorium komputer sebenarnya tersedia, namun belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana evaluasi digital. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak bagi sekolah untuk mulai memperkenalkan sistem *Computer-Based Test* (CBT) sebagai bentuk pembiasaan teknologi, terutama dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi Seleksi Nasional Berbasis Tes (SNBT) yang sepenuhnya menggunakan sistem digital. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat berupa penerapan sistem CBT dan pendampingan proses *try out* serentak dilaksanakan untuk membantu

sekolah meningkatkan literasi digital siswa dan menyediakan mekanisme modernisasi proses evaluasi pembelajaran yang lebih efisien.

Selain kesiapan infrastruktur dan literasi digital, faktor penerimaan pengguna terhadap teknologi juga menjadi aspek penting dalam keberhasilan implementasi sistem CBT di lingkungan sekolah. Dalam konteks pendidikan, penerimaan pengguna dapat dijelaskan melalui *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyatakan bahwa kebermanfaatan teknologi (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan dua faktor dominan yang memengaruhi minat dan kesediaan individu dalam menggunakan suatu sistem (Davis, 1989). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kedua konstruk ini memengaruhi niat penggunaan teknologi oleh siswa dan guru. Dalam penelitian Setiawati et al. (2021) pada pembelajaran akuntansi daring, *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terbukti signifikan memengaruhi niat menggunakan *e-learning* di masa pandemi. Studi yang dilakukan oleh Buana & Linarti (2021) yang mengukur penerimaan model TAM pada penggunaan *e-learning* di pendidikan tinggi, dengan temuan bahwa kemudahan penggunaan dan kualitas sistem berkorelasi kuat dengan persepsi manfaat yang dirasakan pengguna.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas implementasi *Computer-Based Test* (CBT) dalam konteks pendidikan, sebagian besar penelitian berfokus pada efektivitas sistem pada lingkungan yang telah memiliki kesiapan digital yang memadai. Namun, kegiatan pengabdian masyarakat yang secara khusus menitikberatkan pada peningkatan kesiapan digital siswa melalui implementasi CBT di sekolah yang belum pernah melaksanakan evaluasi digital secara serentak masih terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti aspek teknis sistem, sementara aspek pemberdayaan literasi digital siswa melalui pengalaman langsung penggunaan CBT belum banyak dibahas secara mendalam. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengimplementasikan sistem CBT yang disertai pendampingan dan pembiasaan digital guna meningkatkan kesiapan siswa menghadapi SNBT berbasis komputer.

Menanggapi kebutuhan tersebut, program pengabdian masyarakat dari mahasiswa KKN berperan dalam memperkenalkan dan mengimplementasikan sistem CBT Kuma EduLink sebagai media try out bagi siswa kelas XII. Platform ini dipilih karena mampu menyediakan sistem ujian berbasis komputer yang efisien dan mudah digunakan, serta mendukung pelaksanaan try out secara serentak dengan manajemen soal dan nilai yang terintegrasi. Melalui implementasi ini, siswa memperoleh pengalaman langsung menggunakan sistem ujian digital yang menyerupai SNBT. Selain meningkatkan kesiapan siswa, kegiatan ini juga memberikan manfaat berkelanjutan bagi sekolah dalam penyelenggaraan evaluasi digital secara mandiri. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan literasi digital siswa, tetapi juga mendukung transformasi digital pendidikan serta berpotensi direplikasi pada sekolah lain.

2. Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan *participatory community engagement*, yang menekankan keterlibatan aktif siswa dan pihak sekolah dalam setiap tahap penerapan sistem teknologi (Alfiana et al., 2023). Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Karangnongko yang berlokasi di Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Peserta kegiatan adalah seluruh siswa kelas XII yang berjumlah 172 siswa yang terbagi dalam 10 kelas. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Februari tahun 2025, dengan rangkaian kegiatan yang meliputi tahap persiapan, sosialisasi, dan pelaksanaan try out berbasis *Computer-Based Test* (CBT). Pemilihan peserta dilakukan secara menyeluruh terhadap siswa kelas XII karena mereka merupakan kelompok yang akan menghadapi Seleksi Nasional Berbasis Tes (SNBT) berbasis komputer. Pendekatan partisipatif ini sangat tepat karena memungkinkan interaksi dua arah antara tim pengabdian dan komunitas sekolah, serta menciptakan rasa kepemilikan terhadap sistem CBT yang diimplementasikan. Metode ini juga sejalan dengan model pemberdayaan komunitas yang memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana transformasi sosial (Jasmadi et al., 2024). Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama:

1. Persiapan dan koordinasi
2. Sosialisasi serta pembiasaan digital kepada siswa
3. Pelaksanaan try out serentak dengan sistem CBT yang diintegrasikan dengan pendampingan teknis secara langsung

Untuk memperoleh data hasil kegiatan, digunakan beberapa instrumen pengumpulan data, yaitu observasi langsung selama pelaksanaan *try out*, data operasional dari sistem CBT, serta kuesioner umpan balik siswa setelah kegiatan berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kendala teknis dan tingkat partisipasi siswa, sedangkan data sistem CBT digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan login dan penyelesaian ujian. Kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem, kesiapan siswa, serta pengalaman siswa selama mengikuti ujian berbasis komputer. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menghitung jumlah dan persentase respon siswa terhadap setiap indikator yang diukur. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan tingkat kesiapan digital siswa serta efektivitas implementasi sistem CBT dalam kegiatan try out. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan sekolah yang belum pernah melaksanakan evaluasi digital secara besar-besaran dan membutuhkan proses adaptasi bertahap bagi seluruh peserta.

Untuk memperkuat analisis deskriptif kuantitatif, data kuesioner dianalisis menggunakan nilai rata-rata, standar deviasi, serta persentase skor untuk mengetahui tingkat penerimaan siswa terhadap sistem CBT. Perhitungan nilai rata-rata dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Rata-rata Skor

Rata-rata dihitung untuk mengetahui rata-rata respons siswa untuk pernyataan tersebut, rumus yang digunakan:

$$\frac{\sum_{i=1}^N Si}{N}$$

Keterangan:

- Si = Skor yang diberikan oleh responden ke-i untuk pernyataan tersebut.
- N = Jumlah total responden
- $\sum_{i=1}^N Si$ = Jumlah total skor dari semua responden untuk pernyataan tersebut.

2. Standar Deviasi

Standar deviasi dihitung untuk mengukur seberapa variatif skor-skor responden dari nilai rata-ratanya. Standar deviasi yang kecil menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan skor yang mirip, sedangkan standar deviasi yang besar menunjukkan variasi respons yang lebih luas.

Rumus yang digunakan:

$$\sqrt{\frac{\sum_{i=1}^N (Si - \bar{S})^2}{N - 1}}$$

Keterangan:

- Si = Skor yang diberikan oleh responden ke-i untuk pernyataan tersebut.
- $\bar{S}$ = Rata-rata skor untuk pernyataan tersebut.
- N = Jumlah total responden.

3. Persentase

Persentase dihitung untuk mengubah rata-rata skor menjadi persentase untuk memudahkan interpretasi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

$$\left(\frac{\text{Rata - rata Skor}}{\text{Skor Maksimum per Pernyataan}} \right) \times 100\%$$

Di mana skor maksimum per pernyataan = 4, karena skala yang digunakan untuk setiap pernyataan adalah 1-4.

4. Interpretasi

Interprtasi dilakukan untuk memberikan makna kualitatif pada persentase skor yang diperoleh.

Tabel 1. Rentang dan Kriteria Interpretasi

Rentang Persentase	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Kuat / Sangat Puas
61% - 80%	Kuat / Puas
41% - 60%	Cukup Kuat / Cukup Puas
21% - 40%	Kurang Kuat / Tidak Puas
0% - 20%	Sangat Tidak Kuat / Sangat Tidak Puas

Untuk memperjelas alur kegiatan, Tabel 2 menyajikan ringkasan tahapan pelaksanaan pengabdian

1. Tahap pertama adalah persiapan dan koordinasi yang meliputi identifikasi kebutuhan sekolah, pemilihan platform CBT yang relevan, serta konfigurasi sistem agar dapat diakses oleh seluruh siswa kelas XII. Pada tahap ini dilakukan pula pengecekan perangkat, jaringan, dan kesiapan masing-masing siswa agar pelaksanaan kegiatan berjalan tanpa hambatan.

2. Tahap kedua adalah sosialisasi dan pembiasaan digital, yaitu edukasi cara mengakses sistem, penjelasan alur pengerjaan ujian digital, serta demonstrasi langsung penggunaan antarmuka CBT. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa sekaligus meminimalkan kecemasan atau hambatan teknis yang mungkin muncul saat ujian berlangsung (Afifah et al., 2024).

Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Tahap	Kegiatan Utama	Output
Persiapan & Koordinasi	Identifikasi kebutuhan, pemilihan platform CBT, konfigurasi sistem, pengecekan perangkat & jaringan	Sistem siap digunakan dan dapat diakses seluruh siswa
Sosialisasi & Pembiasaan Digital	Edukasi cara login, demonstrasi antarmuka CBT, latihan awal	Siswa memahami cara mengakses dan menggunakan sistem
Pelaksanaan Try Out CBT	Pengerjaan ujian serentak, pendampingan teknis, troubleshooting	Kegiatan terlaksana lancar dengan tingkat penyelesaian tinggi

3. Tahap ketiga adalah pelaksanaan *try out* CBT secara serentak, di mana seluruh siswa mengerjakan ujian digital sesuai jadwal yang telah disepakati. Selama proses berlangsung, tim pengabdian melakukan pendampingan teknis dan troubleshooting untuk mengatasi kendala secara cepat, seperti masalah ketika masuk ke sistem, koneksi, atau perangkat yang tidak responsif.

Pendekatan partisipatif dalam kegiatan ini memastikan bahwa seluruh proses tidak hanya berfokus pada penggunaan sistem, tetapi juga pada pemberdayaan siswa agar mampu beradaptasi dengan lingkungan ujian digital. Dengan demikian, metode pengabdian ini tidak hanya memfasilitasi pelaksanaan *try out*, tetapi juga meningkatkan kesiapan digital siswa secara langsung dan berkelanjutan.

3. Hasil Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa implementasi sistem *Computer-Based Test* (CBT) dan pendampingan *try out* serentak di SMA Negeri 1 Karangnongko menghasilkan beberapa capaian signifikan dalam peningkatan literasi digital siswa dan efektivitas evaluasi berbasis teknologi. Kegiatan ini diikuti oleh 172 siswa kelas XII yang terbagi dalam 10 kelas, dan seluruh peserta berhasil mengikuti *try out* berbasis komputer secara serentak. Tingkat partisipasi yang mencapai 100% menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian berhasil menjangkau seluruh sasaran program serta memberikan kesempatan merata bagi siswa untuk beradaptasi dengan sistem CBT. Tingginya tingkat partisipasi ini juga menunjukkan kesiapan siswa dalam mengikuti evaluasi berbasis komputer, meskipun sebelumnya sekolah belum pernah melaksanakan ujian digital secara serentak. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan CBT melalui kegiatan pengabdian masyarakat mampu menjadi sarana pembiasaan digital yang efektif bagi siswa dalam menghadapi SNBT berbasis komputer.

Berdasarkan Tabel 3, seluruh siswa berhasil login dan menyelesaikan ujian tanpa kendala teknis yang signifikan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa sistem CBT yang

diterapkan memiliki stabilitas yang baik dan mampu digunakan dalam pelaksanaan evaluasi berbasis komputer dalam skala besar. Selain itu, keberhasilan penyelesaian ujian oleh seluruh peserta juga menunjukkan bahwa siswa mampu beradaptasi dengan sistem digital setelah diberikan sosialisasi dan pendampingan teknis.

Tabel 3. Rekapitulasi Peserta dan Aktivitas Try Out CBT

Keterangan	Jumlah
Total siswa terdaftar	172
Siswa yang berhasil login	172
Siswa yang menyelesaikan ujian	172
Siswa yang memberikan ulasan	118

Dokumentasi berupa foto pelaksanaan kegiatan menggambarkan proses sosialisasi, pendampingan teknis, serta suasana pengerjaan try out di kelas masing-masing. Foto kegiatan tersebut memperlihatkan keterlibatan aktif siswa, kesiapan perangkat milik masing-masing siswa, dan interaksi antara tim pengabdian dengan peserta selama sesi ujian berlangsung. Secara umum, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti alur pengerjaan ujian digital dengan baik setelah diberikan pemahaman awal mengenai cara penggunaan sistem.

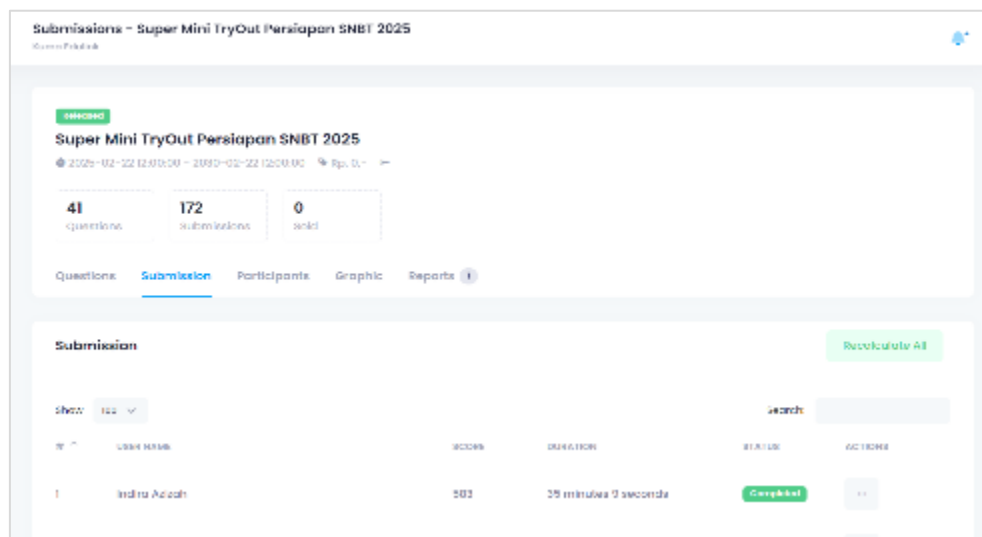


Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Try Out CBT di Kelas

Selain dokumentasi visual, data operasional dari sistem CBT menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil mengakses sistem dan menyelesaikan ujian hingga tahap pengiriman jawaban. Dari total 172 siswa, seluruhnya berhasil login dan menyelesaikan ujian, menunjukkan bahwa kendala teknis dapat diminimalisir melalui pendampingan langsung dan kesiapan jaringan sekolah. Keberhasilan ini juga menunjukkan bahwa sistem CBT memiliki stabilitas yang baik dan mampu digunakan dalam pelaksanaan evaluasi digital dalam skala besar.

Tingkat partisipasi umpan balik sebesar 68,6% menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon aktif terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengikuti kegiatan secara pasif, tetapi juga terlibat dalam evaluasi sistem yang digunakan. Respon positif dari siswa menunjukkan bahwa sistem CBT memiliki tingkat penerimaan yang baik, terutama dalam aspek

kemudahan penggunaan dan pengalaman ujian digital. Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas siswa menyatakan bahwa sistem mudah digunakan dan memiliki navigasi yang jelas. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa pengalaman mengikuti try out berbasis komputer membantu meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi SNBT yang menggunakan format serupa. Ulasan tersebut umumnya menunjukkan respons positif, seperti kemudahan memahami navigasi soal, tampilan yang sederhana dan jelas, serta pengalaman mengerjakan ujian yang menyerupai kondisi nyata SNBT.

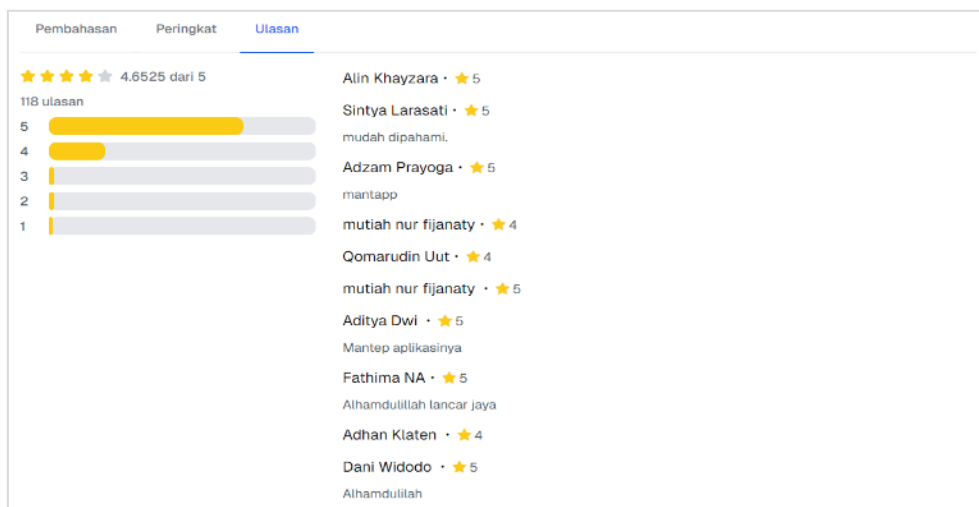


Gambar 2. Tampilan Data Operasional Sistem CBT (Bagian Submission)

Dari perspektif teori literasi digital, pengalaman langsung seperti ini berperan penting dalam meningkatkan digital competence siswa, terutama pada aspek operational skills dan information processing (Lia et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa interaksi langsung dengan teknologi menjadi kunci peningkatan literasi digital pada peserta didik (Solih & Julianto, 2025). Hasil ini menunjukkan bahwa kesiapan infrastruktur teknologi sekolah juga cukup memadai untuk mendukung pelaksanaan evaluasi digital. Dengan demikian, implementasi CBT tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga memperkuat kesiapan sekolah dalam melakukan transformasi digital pada proses evaluasi pembelajaran.

Kuesioner evaluasi juga diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan try out untuk mengetahui tingkat penerimaan terhadap sistem *Computer-Based Test* (CBT) yang digunakan. Dari total 172 peserta, sebanyak 118 siswa memberikan respon terhadap kuesioner yang disebarkan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan sistem CBT. Mayoritas siswa menyatakan bahwa sistem mudah digunakan, tampilan antarmuka jelas, serta membantu meningkatkan kesiapan menghadapi ujian berbasis komputer. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa pelaksanaan try out berbasis CBT memberikan pengalaman yang mirip dengan kondisi ujian SNBT sebenarnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan CBT tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga meningkatkan kesiapan mental dalam menghadapi ujian berbasis komputer. Secara umum, hasil kuesioner menunjukkan bahwa tingkat penerimaan siswa terhadap sistem

sangat tinggi, menunjukkan keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan kesiapan digital siswa.



Gambar 3. Halaman Ulasan Siswa

Untuk memperoleh gambaran yang lebih terukur mengenai tingkat penerimaan siswa terhadap sistem CBT, dilakukan analisis terhadap hasil kuesioner menggunakan nilai rata-rata, standar deviasi, serta persentase skor yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Umpan Balik Siswa terhadap Sistem Ujian CBT

Pernyataan	Rata-rata	Standar Deviasi	Persentase (%)	Interpretasi
Saya dapat login ke sistem tanpa kesulitan.	3,90	0,30	97,5%	Sangat Kuat
Tampilan sistem mudah dipahami	3,80	0,40	97,5%	Sangat Kuat
Saya tidak bingung saat mengerjakan soal di sistem ini	3,76	0,45	97,5%	Sangat Kuat
Sistem berjalan lancar selama ujian	3,50	0,60	97,5%	Sangat Kuat
Saya merasa nyaman menggunakan sistem CBT ini	3,70	0,40	97,5%	Sangat Kuat
Saya tidak mengalami error atau gangguan saat ujian	3,40	0,65	85,0%	Sangat Kuat
Saya ingin menggunakan sistem ini lagi untuk ujian berikutnya	3,84	0,35	96,0%	Sangat Kuat

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap sistem CBT yang digunakan. Persentase tertinggi terdapat pada aspek kemudahan penggunaan dan tampilan sistem, yang menunjukkan bahwa siswa dapat dengan mudah beradaptasi dengan sistem ujian digital. Selain itu, tingkat persetujuan yang tinggi pada aspek kesiapan menghadapi SNBT menunjukkan bahwa pengalaman try out berbasis CBT memberikan dampak positif terhadap kesiapan siswa. Nilai standar deviasi yang relatif rendah pada setiap indikator juga menunjukkan bahwa jawaban siswa cenderung homogen, sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa memiliki persepsi yang sama terhadap kemudahan dan stabilitas sistem CBT yang digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi CBT tidak

hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi ujian berbasis komputer.

Dari sisi sekolah, kegiatan pengabdian memberikan dampak positif terhadap pemahaman guru mengenai potensi penggunaan sistem evaluasi digital. Guru mengakui bahwa penggunaan CBT memungkinkan koreksi nilai dilakukan lebih cepat dan akurat dibanding metode manual. Selain itu, sekolah memperoleh pengalaman langsung untuk menyelenggarakan evaluasi digital secara mandiri di masa mendatang. Temuan ini sejalan dengan konsep *technology acceptance* dalam konteks pendidikan, di mana kebermanfaatan teknologi (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan faktor penting yang mendorong adopsi teknologi dalam lingkungan sekolah (Afifah et al., 2024).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan literasi digital siswa, memberikan pengalaman evaluasi berbasis komputer yang autentik, serta memperkenalkan mekanisme evaluasi yang efisien bagi sekolah. Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi sistem CBT bukan hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa pelaksanaan try out yang lebih terstruktur, tetapi juga manfaat jangka panjang berupa peningkatan kesiapan siswa menghadapi ujian nasional berbasis komputer dan peluang modernisasi sistem evaluasi pembelajaran di SMA Negeri 1 Karangnongko.

4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, implementasi sistem *Computer-Based Test* (CBT) di SMA Negeri 1 Karangnongko berhasil dilakukan dengan baik dan diikuti oleh 172 siswa kelas XII. Seluruh peserta dapat mengikuti try out berbasis komputer tanpa kendala teknis yang signifikan, menunjukkan bahwa sistem CBT mampu mendukung pelaksanaan evaluasi berbasis digital secara efektif. Hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan sistem CBT. Sebanyak 118 siswa memberikan umpan balik yang menunjukkan bahwa sistem mudah digunakan dan membantu meningkatkan kesiapan dalam menghadapi SNBT. Selain itu, kegiatan ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakan sistem ujian berbasis komputer, sehingga dapat meningkatkan kesiapan akademik dan mental siswa. Dengan demikian, implementasi CBT melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesiapan siswa menghadapi SNBT serta mendukung digitalisasi sistem evaluasi pembelajaran di sekolah. Kegiatan serupa dapat diterapkan di sekolah lain sebagai alternatif dalam meningkatkan kesiapan siswa menghadapi ujian berbasis komputer.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan kontribusi yang signifikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini hingga

penyelesaian penulisan artikel jurnal. Secara khusus, apresiasi sebesar-besarnya ditujukan kepada:

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga atas dukungan pendanaan dan fasilitasi program yang telah memungkinkan terlaksananya kegiatan implementasi sistem *Computer-Based Test* (CBT) ini dengan sukses.
2. Kepala Sekolah, Guru dan Staf SMA Negeri 1 Karangnongko yang telah bersedia menjadi mitra pelaksana, memberikan fasilitas, dan dukungan penuh selama kegiatan sosialisasi serta pelaksanaan try out serentak.
3. Siswa/i Kelas XII SMA Negeri 1 Karangnongko atas partisipasi aktif, antusiasme, dan kesungguhan mereka dalam mengikuti seluruh rangkaian program pengabdian masyarakat ini.

Referensi

- Afifah, H., Ibrahim, T., & Arifudin, O. (2024). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1353–1369. <https://doi.org/10.57171/jt.v5i9.665>
- Aksa, S. S. (2025). Transforming the Education System Amidst Technological Developments by Utilizing E-Learning in the Digital Era. *Ilmina: Journal of Education and Counseling*, 1(2), 77–85. <https://doi.org/10.63738/ilmina.v1i2.10>
- Alfiana, A., Mulatsih, L. S., Kakaly, S., Rais, R., Husnita, L., & Asfahani, A. (2023). Pemberdayaan masyarakat dalam mewujudkan desa edukasi digital di era teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 7113–7120. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.18698>
- Buana, A., & Linarti, U. (2021). Measurement of technology acceptance model (TAM) in using e-learning in higher education. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(2), 165–171. <https://doi.org/10.24036/jtip.v14i2.471>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Fitrianti, E., & Annur, S. (2024). Revolusi Industri 4.0: Inovasi dan Tantangan dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Culture*, 4(1), 28–35. <https://doi.org/10.58707/jec.v4i1.860>
- Hendrawan, T. P., & Wahyuni, E. (2023). Efektivitas CBT dalam Mereduksi Kecemasan Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK) SNBT pada Siswa SMA: Sebuah Studi Pustaka. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9685–9689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3298>
- Jasmadi, J., Maryam, D., Salim, A., AS, L. Z., Setiawati, R., & Jauhari, T. (2024). Digital Applications For Community Empowerment: Analysis Of Opportunities And Challenges In Ulu Belu District, Tanggamus Regency. *Jurnal Al-Ijtimauiyyah*, 10(2), 196–215. <https://doi.org/10.22373/al-ijtimauiyyah.v10i2.25768>
- Lia, I. K., Akrima, N. M., & Dinata, S. A. (2022). Peran Literasi Digital dalam Model Pembelajaran Blended Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak*

- Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 100–108. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22832>
- Mulyana, N., Meutia, I. F., & Utami, A. (2021). *Digital Divide Pelaksanaan Ujian Nasional Berbasis Komputer*. *Wacana Publik*, 15(2), 59–63. <https://doi.org/10.37295/wp.v15i2.119>
- Setiawati, I., Hadiprajitno, P. T. B., & Ardiansah, M. N. (2021). Perspektif Model TAM Dalam Adaptasi Pembelajaran Akuntansi Melalui E-Learning Selama Pandemi COVID-19. *J. Akunt. Bisnis*, 19(1), 36. <https://doi.org/10.24167/jab.v19i1.3471>
- Sihotang, D. H. (2025). Urgensi Manajemen Pendidikan dalam Menghadapi Era Digitalisasi. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2536–2541. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7207>
- Solih, M. J., & Julianto, I. R. (2025). Mengeksplorasi Literasi Digital pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(1), 35–39.
- Wati, L., Kasmawi, S. M., & Mawarni, S. (2018). Implementasi Computer Based Test (CBT) Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Batoboh*, 3(1). <https://doi.org/10.26887/bt.v3i1.491>