

MENGEMBANGKAN MOTIVASI LITERASI DAN PENDIDIKAN ANAK-ANAK DUSUN SEDAU DESE MELALUI KONFIGURASI PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI

Paenal Juni Harian^{1*}, Ruli Auliya Ataki², Imam Malik³

^{1,2,3}Pendidikan Sosiologi, FKIP, University of Mataram, Indonesia

*E-mail: faenaljuni15@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya motivasi literasi dan semangat pendidikan di Indonesia menjadi tugas besar yang belum kunjung terselesaikan oleh pemerintah, sehingga pembangunan dan pengembangan sumber daya manusia (SDM) masih terhambat. Dusun Sedau Dese, Desa Sedau, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat menjadi salah satu bukti nyata kurangnya perhatian masyarakat terhadap urgensi pendidikan. Meskipun demikian, sebagian besar masyarakat Dusun Sedau Dese, termasuk pula kalangan anak-anak sudah memiliki ponsel pintar yang pada umumnya mereka gunakan hanya untuk sarana hiburan dan komunikasi. Oleh sebab itu, pengabdian ini memiliki tujuan agar masyarakat terkhusus anak-anak dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana dan media belajar melalui program pengenalan pendidikan berbasis teknologi dengan memanfaatkan *website* Quizizz. Dengan dilaksanakannya program ini, tersirat harapan agar anak-anak Dusun Sedau Dese mulai akrab dengan ponselnya dalam ruang lingkup pembelajaran.

Kata kunci: Teknologi; Pendidikan; Literasi Digital; Quizizz.

ABSTRACT

The low motivation for literacy and limited enthusiasm for education in Indonesia pose a significant challenge that the government has yet to fully address. Consequently, the development and improvement of human resources are still hindered. A clear example of this lack of public attention to the urgency of education can be found in Sedau Dese Hamlet, Sedau Village, Narmada District, West Lombok Regency. Despite this, it's noteworthy that the majority of people in Sedau Dese Hamlet, including children, already own smartphones. However, these devices are predominantly used for entertainment and communication purposes. The aim of this initiative is to encourage the community, especially children, to leverage technology as a learning tool through a technology-based education introduction program that utilizes Quizizz. By implementing this community service program, the intention is for the children of Sedau Dese to become more familiar with their smartphones in the context of learning. This shift in approach is expected to promote the utilization of technology for educational purposes, fostering a more positive attitude toward learning within the community.

Keywords: Technology; Education; Digital Literacy; Quizizz.

Article History:	
Diterima	: 03-11-2023
Disetujui	: 27-11-2023
Diterbitkan <i>online</i>	: 25-12-2023

PENDAHULUAN

Secara umum, pendidikan nasional sebagaimana yang disebutkan dalam pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memiliki tujuan agar potensi peserta didik dapat berkembang menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan dapat dikatakan tercapai apabila keseluruhan unsur dapat terimplementasikan, termasuk menjadi manusia yang berilmu, cakap, dan kreatif. Selain itu, pendidikan juga ada agar manusia dapat memperoleh eksistensi kemanusiaannya secara penuh sebagai makhluk Tuhan yang berakal (Sastrawan dan Primayana, 2020).

Dewasa ini, pengaplikasian teknologi yang memengaruhi hampir semua sektor kehidupan termasuk pendidikan sudah menjadi suatu keharusan dalam setiap proses pembelajaran, baik oleh guru maupun peserta didik berupa visual, audio, maupun kombinasi kinestetik (Sindi et al., 2021). Teknologi juga menjadi alat jitu pada masa modern ini dalam upaya mengimprovisasi individu agar menjadi pribadi yang berilmu, cakap, dan kreatif dalam tahap pembelajaran. Kendati demikian, kehadiran teknologi pun tidak serta-merta menyingkirkan subjek utama yaitu manusia sebagai pengendali penggunaan alat teknologi tersebut agar tepat guna (Agustian & Salsabila, 2021).

Di era yang semakin bergantung pada situasi global ini, pendidikan berbasis teknologi yang diaplikasikan sejak jenjang pendidikan dasar bahkan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) harus digalakkan dan dioptimalkan. Sebab, begitu banyak manfaat dan pengaruh positif dari teknologi bagi proses pembelajaran (Sudarsana, 2018). Seperti halnya yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Mataram yang tergabung dalam Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi (HMPS Pendsos) saat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan nama kegiatan "Pendsos Mengabdi 2023" selama sepuluh hari di Dusun Sedau Dese, Desa Sedau, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

HMPS Pendidikan Sosiologi memilih Dusun Sedau Dese sebagai lokasi pengabdian dikarenakan kondisis masyarakat yang masih jauh

dari kata maju dan cerdas, bahkan tergolong sangat minim atensi dan minat terhadap literasi. Hal itu dibuktikan dengan data statistik kependudukan yang didapat dari Pemerintah Desa Sedau. Data tersebut menunjukkan bahwa di RT 1 dan RT 2 yang merupakan lokasi utama pengabdian yang berjumlah total 96 Kepala Keluarga (KK) pada kedua RT tersebut, tidak ada satu pun masyarakat yang menempuh pendidikan pada jenjang perguruan tinggi di tahun 2023. Sehingga, data tersebut mengindikasikan kurangnya atensi masyarakat akan urgensi budaya literasi dan pendidikan.

Di sisi lain, berdasarkan keterangan dari beberapa individu masyarakat yang ditemui dan diwawancarai, bahwa secara umum penduduk Dusun Sedau Dese, khususnya di RT 1 dan RT 2 lebih memilih pekerjaan dengan mendayagunakan tenaga dengan alasan mudahnya mendapatkan pundi-pundi uang setiap harinya. Nihilnya data yang menunjukkan keberadaan penduduk RT 1 dan RT 2 Dusun Sedau Dese yang tengah menempuh pendidikan tinggi menafsirkan suatu algoritma bahwa para orang tua di dua RT tersebut enggan menginvestasikan harta yang dimilikinya sebagai bekal anaknya menempuh jenjang pendidikan tinggi, agar anak tersebut dapat menjadi harapan memperbaiki kondisi ekonomi keluarga di masa depan, sebab makin tinggi jenjang yang dicapai seseorang, maka makin besar peluang untuk sukses dan bermanfaat bagi orang lain (Fajar dan Mulyanti, 2019).

Data verbal yang didapatkan tim pengabdian pada hari pertama juga berimbang dengan hasil observasi lapangan yang dijalankan semenjak hari kedua hingga hari kesembilan pengabdian. Mengacu pada hasil observasi, RT 1 dan RT 2 di Dusun Sedau Dese akan hening pada waktu pagi hingga siang menjelang sore, karena sebagian besar penduduknya termasuk para pemuda dengan usia kuliah akan berangkat kerja ke tempat penambangan pasir dan batu. Hanya ada beberapa orang yang terlihat, seperti misalnya ibu-ibu yang berjualan sayur keliling dan pedagang di kios-kios. Adapun anak-anak usia PAUD, SD dan SMP tetap menjalani aktivitas seperti biasa dengan mengayuh kaki ke sekolah tujuan di RT 4 dengan berjalan kaki sekitar 600 meter pada jalanan menanjak. Sementara itu, terdapat satu PAUD swasta di RT 1 dengan murid berjumlah 15 orang.

Rendahnya motivasi literasi dan pendidikan di tempat tersebut tidak terlepas dari kurangnya peran pemerintah setempat memberikan sosialisasi terkait pentingnya pendidikan tinggi, padahal kini disediakan beasiswa KIP-Kuliah bagi masyarakat kurang mampu jika memang alasannya adalah karena faktor finansial. Sejatinya, informasi terkait hal tersebut sudah didapatkan oleh para remaja di dusun tersebut, mengingat teknologi berupa ponsel pintar alias *smart phone* yang telah mereka miliki masing-masing. Dorongan orang tua yang

lemah juga menjadi alasan kuat para remaja SMA di Dusun Sedau Dese tidak termotivasi untuk mengejar gelar sarjana.

Melihat kondisi demikian, motivasi literasi dan pendidikan masyarakat Dusun Sedau Dese semenjak dini sangat perlu dikembangkan. Anak-anak yang sekarang duduk di bangku PAUD, dan SD terlebih lagi SMP dan SMA harus disuntikkan doktrin pendidikan sebagai urgensi di masa depan. Oleh karena itu, tim Pengabdian HMPS Pendidikan Sosiologi menginisiasi satu kegiatan yang merupakan salah satu program utama pada saat pengabdian untuk memberikan stimulus ringan kepada anak-anak Dusun Sedau Dese agar lebih peka terhadap pendidikan dan korelasinya dengan teknologi, dengan nama kegiatan "Pengenalan Pendidikan Berbasis Teknologi".

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program Pengenalan Pendidikan Berbasis Teknologi ini adalah dengan cara memberikan imbauan dan sosialisasi di tempat bermain sekelompok anak yang menjadi sasaran dari program yang dimaksud sebagai langkah awal agar sasaran memiliki gambaran tentang program yang akan dijalankan, sehingga akan menarik minat mereka untuk hadir pada pelaksanaan program.

Setelah melakukan pendekatan kepada kelompok sasaran, pada pelaksanaan inti program, tim Pendsos Mengabdi melakukan bimbingan kepada anak-anak PAUD dan SD dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz yang dapat diakses melalui perangkat ponsel pintar sebagai media pembelajaran. Dengan bantuan laptop dan LCD proyektor, tim menyajikan kuis sederhana dengan menebak gambar-gambar buah, binatang, dan hal-hal yang sehari-hari mereka kerjakan, baik di rumah maupun di sekolah, seperti berhitung, membaca tulisan pendek pada gambar, ataupun mendeskripsikan suatu aktivitas. Semua intruksi kuis yang tertera pada layar dikerjakan melalui ponsel yang ada, baik milik pribadi atau menggunakan milik tim Pendsos Mengabdi.

Setelah anak-anak memahami mekanisme pembelajaran, selanjutnya anak-anak diberikan kesempatan untuk menjawab secara mandiri untuk melihat sudah sejauh mana pemahaman mereka akan metode belajar yang dijalankan. Tim Pendsos Mengabdi kemudian melakukan monitoring dan bimbingan lanjutan jika sasaran masih merasakan kesulitan.

Pada tahap akhir, tim Pendsos Mengabdi melakukan evaluasi untuk mengetahui perkembangan dan ketercapaian target dari kegiatan yang diprogramkan. Selain itu, tim juga melakukan monitor sekaligus pembinaan secara fleksibel di waktu dan tempat lain di luar pelaksanaan program.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang diperlukan manusia dalam melangsungkan kehidupan. Pendidikan akan menggerogoti setiap sendi kehidupan manusia pada setiap tahap perkembangannya (Fatira, et al., 2021). Pada tahap perkembangan awal atau usia dini, anak-anak sangat perlu mendapatkan asupan pendidikan dasar yang dapat menyesuaikan dengan kondisi zaman akan tetapi tetap dirasa menyenangkan, sehingga anak-anak akan selalu semangat dalam belajar. Cinta terhadap budaya literasi menjadi misi utama dilaksanakannya program tersebut, karena meningkat Indonesia menjadi negara yang cukup tertinggal dibanding negara lain dari segi minat baca, padahal membaca merupakan jembatan mendapatkan ilmu yang tiada batasnya (Mulasih dan Hudhana, 2020). Oleh sebab itu, pelaksanaan program pengenalan pendidikan berbasis teknologi kepada anak-anak PAUD dan SD di Dusun Sedau Dese, Desa Sedau menjadi upaya pembaharuan metode ajar bagi anak-anak yang sebelumnya hanya mengenal sistem belajar manual dengan buku dan papan tulis agar tumbuh kegemaran belajar dan membaca anak-anak melalui bantuan media elektronik.

Kegiatan pengenalan pendidikan berbasis teknologi dilakukan melalui beberapa tahap, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi serta monitoring.

1. Tahap Persiapan (Pendekatan dan Sosialisasi)

Sebelum pelaksanaan kegiatan pengenalan pendidikan berbasis teknologi sebagai program akhir pada kegiatan pengabdian, tim Pendsos Mengabdi tahun 2023 melakukan sosialisasi dan pendekatan yang intens kepada masyarakat terutama kalangan anak-anak Dusun Sedau Dese. Selama 10 hari mendiami dusun tersebut dari tanggal 2-10 Juli 2023, tim Pendsos Mengabdi aktif melakukan kunjungan ke rumah-rumah warga dan meramaikan kegiatan rutin warga seperti pengajian dan hiziban (Red: kegiatan nuansa keagamaan dengan membaca ayat-ayat Al-Qur'an dan salawat yang dilakukan oleh jamaah ormas Islam Nahdatul Wathan). Selain itu, tim Pendsos mengabdi juga mengajar anak-anak mengaji di masjid selepas salat Zuhur dan membantu mengajar siswa dan siswi PAUD KB Dharma Bakti II yang merupakan satu-satunya PAUD yang ada di Dusun Sedau Dese dengan jumlah siswa 15 orang dan pengajar 2 orang. Selain sebagai proses transfer ilmu, hal tersebut juga dilakukan dengan tujuan agar anak-anak lebih merasa akrab terhadap setiap individu di tim Pendsos Mengadi, sehingga ketika pelaksanaan program, anak-anak akan menjadi lebih antusias dan bersemangat.

Setelah melakukan pendekatan secara personal maupun kolektif kepada anak-anak PAUD dan SD Dusun Sedau Dese, tim Pendsos Mengabdi kemudian memberikan informasi kepada anak-anak pada

dua hari sebelum pelaksanaan kegiatan yang akan berlangsung pada tanggal 8 Juli 2023 tersebut. Tidak hanya itu, tim juga berkoordinasi dengan pengurus PAUD agar lebih menguatkan penyampaian informasi tersebut kepada anak-anak. Tim juga sekaligus meminta izin kepada pengurus untuk melaksanakan tersebut di lingkungan PAUD KB Dharma Bakti II.



Gambar 1. Sosialisasi dan pendekatan tim Pendsos Mengabdi 2023 kepada anak-anak Dusun Sedau Dese.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan program, tim Pendsos Mengabdi 2023 memulai dengan mengumpulkan anak-anak PAUD dan SD RT 1 dan RT 2 Dusun Sedau Dese di teras PAUD Dharma Bakti. Kemudian, 15 orang tim Pendsos Mengabdi ikut berbaur dengan anak-anak, baik yang sudah memiliki ponsel maupun yang belum. Tim mendampingi dan membimbing anak-anak dalam mengoperasikan ponsel untuk mengaplikasikan metode belajar berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi atau *website* Quizizz. Selanjutnya, tiga orang tim Pendsos Mengabdi mempresentasikan cara menjawab soal kuis pada *website* Quizizz di depan anak-anak PAUD dan SD Dusun Sedau Dese yang hadir di lokasi. Setelah tim mempresentasikan cara pengerjaan kuis, 15 orang tim Pendsos Mengabdi mendapat tanggung jawab untuk mengarahkan dan membimbing satu atau dua anak agar dapat mengerti serta memahami soal dan cara pengerjaannya.

Pendampingan yang dilakukan oleh tim Pendsos Mengabdi bertujuan untuk mengkonfigurasi skil dasar dan minat anak-anak Dusun Sedau Dese dalam memanfaatkan ponsel yang mereka miliki sebagai media dan sarana belajar. Sebab tidak bisa dipungkiri, teknologi dan internet yang telah menyebar luas ke segala sendi kehidupan menjadi media akselerasi pengembangan informasi maupun ilmu pengetahuan di berbagai bidang (Alam dan Forhad, 2023). Tim Pendsos Mengabdi melakukan pendampingan kepada anak-anak selama lebih kurang 10 menit atau tergantung pada kecepatan anak menangkap penyampaian pendampingnya, sehingga ia dapat menjawab soal kuis secara mandiri.



Gambar 2. Proses pengenalan dan pembimbingan pembelajaran dengan kuis melalui *website Quizizz*.

3. Tahap Evaluasi dan Monitoring

Pada tahap ini, tim Pendsos Mengabdi melakukan evaluasi pada malam hari dari jam 21.00 sampai dengan 23.30 Wita guna membahas kekurangan dan ketercapaian indikator kegiatan mengenal pendidikan berbasis teknologi yang telah dilaksanakan. Pada saat evaluasi berjalan, terdapat banyak koreksi dan saran atas pelaksanaan kegiatan yang telah dijalankan. Adapun koreksi yang diberikan salah satu anggota tim Pendsos Mengabdi saat evaluasi adalah terkait kendala sinyal atau jaringan di lokasi kegiatan yang menghambat berjalannya kegiatan disebabkan kurangnya observasi dan pematangan persiapan sebelum kegiatan oleh tim pelaksana, anak-anak PAUD yang merasa masih kesulitan meskipun tim sudah bersusah payah membimbing dan mengajarkan cara pengerjaan soal kuis pada *website Quizizz*, dan anak-anak yang kurang kondusif serta kurang kooperatif selama pelaksanaan kegiatan.

Terdapat beberapa saran yang diberikan oleh beberapa anggota tim Pendsos Mengabdi saat pelaksanaan evaluasi diantaranya terkait perlunya persiapan yang matang sebelum pelaksanaan kegiatan baik itu persiapan tempat ataupun teknis pelaksanaan kegiatan dan perlunya kemampuan khusus bagi setiap individu tim untuk mengkondusifkan suasana dan mengalihkan perhatian anak-anak agar fokus terhadap penjelasan mengenai mekanisme atau cara menjawab soal kuis.

Selanjutnya, pada tahap monitoring yang dilakukan satu minggu setelah program dijalankan, beberapa orang tim Pendsos Mengabdi kembali berkunjung ke Dusun Sedau Dese untuk menanyakan beberapa pertanyaan kepada 10 anak guna menguji ketercapaian indikator yang dirancang, yaitu sejauh mana anak-anak Dusun Sedau Dese mengenal dan mengimplementasikan pendidikan berbasis teknologi.



Gambar 3. Proses evaluasi membahas kegiatan yang telah berlangsung

Terdapat tiga pertanyaan dasar yang diajukan kepada 10 anak Dusun Sedau Dese diantaranya:

1. Apakah Anda merasa senang belajar menggunakan kuis pada *website Quizizz*?
2. Apakah ada kesulitan yang Anda rasakan saat menjawab soal kuis dengan *website Quizizz*?
3. Apakah Anda ingin belajar lagi menggunakan kuis pada *website Quizizz*?

Dari 10 anak yang diwawancari yang terdiri dari 5 anak PAUD dan 5 anak SD menghasilkan jawaban bahwa, 4 dari 5 anak PAUD menyatakan kurang suka, merasa kesulitan, dan tidak tertarik lagi belajar dengan format kuis pada *website Quizizz*. Sementara itu, 5 dari 5 anak SD menyatakan suka, senang, tidak merasa kesulitan, dan tertarik untuk kembali belajar dengan format kuis pada *website Quizizz*. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan, bahwa sebagian besar anak pada jenjang PAUD di Dusun Sedau Dese kurang menyukai, atau bahkan sulit memanfaatkan teknologi sebagai sarana dan media belajar. Sedangkan, anak pada jenjang SD di Dusun Sedau Dese sudah dapat mengenal dan menikmati teknologi sebagai media dan sarana belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengenalan pendidikan berbasis teknologi sebagai salah satu program utama yang dilaksanakan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat oleh tim Pendsos Mengabdi 2023 merupakan suatu bentuk keperhatian terhadap fenomena anak-anak yang sudah dapat mengoperasikan ponsel pintar akan tetapi hanya untuk hal-hal yang berbau hiburan seperti gim dan media sosial. Dengan adanya program pengenalan pendidikan berbasis teknologi tersebut diharapkan anak-anak di Dusun Sedau Dese dapat mengetahui bahwasanya perangkat ponsel yang mereka miliki bukan hanya untuk hiburan semata, akan tetapi dapat mereka pergunakan sebagai media dan sarana dalam proses pembelajaran.

Quizizz dipilih sebagai media pembelajaran dikarenakan mekanisme jawab soal yang sederhana dan menyenangkan karena disajikan dalam bentuk kuis yang pertanyaan dapat ditentukan sendiri oleh tim Pendsos Mengabdi, baik yang berupa tulisan maupun tebak-tebakan gambar, sehingga anak-anak dapat lebih memahami maksud soal dengan tampilan yang menarik minat anak-anak untuk belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tak terhingga kami sampaikan kepada para pihak yang telah terlibat dalam pelaksanaan pengabdian Pendsos Mengabdi 2023, mulai dari pihak Universitas Mataram, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sosiologi, Pemerintah Desa Sedau terkhususnya Kepala Desa Sedau, Kepala Dusun Sedau Dese, Ketua RT 1, 2, dan 3, serta tak lupa pula segenap masyarakat Dusun Sedau Dese yang telah turut memberikan andil sekaligus berpartisipasi, sehingga program-program yang telah dicanangkan dapat dilaksanakan, meskipun masih banyak kekurangan yang dapat menjadi bahan evaluasi dan acuan untuk kegiatan pengabdian di tahun berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133. DOI: <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- Alam, G. M., & Forhad, M. A. R. (2023). The Impact of Accessing Education via Smartphone Technology on Education Disparity—A Sustainable Education Perspective. *Sustainability*, 15(14). DOI: <https://doi.org/10.3390/su151410979>.
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Supeningsih, S., Lestarinigrum, A., Suyatno, A., ... & Sidik, N. A. H. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. CV Widina Media Utama.
- Fajar, C.M., & Mulyanti, D. (2019). Meningkatkan taraf perekonomian dan kesejahteraan melalui perencanaan investasi pendidikan. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 89-95. DOI: <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i1.4971>.
- Fatira, M.A.K., Ferawati, Darmayani, S., Nendissa, S.J., Arifudin, O., Anggaraeni, F.D., Hidana, R., Marantika, N., Arisah, N., Ahmad, N., Febriani, R., & Handayani, F.S. (2021). *Pembelajaran Digital*. Penerbit Widina.
- Mulasih, M., & Hudhana, W. D. (2020). Urgensi Budaya Literasi Dan Upaya Menumbuhkan Minat Baca. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 19-23. DOI: <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v9i2.2894>.

Pemerintah Indonesia. *Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. LL. Sekretariat Negara Nomor 4301. Jakarta.

Sastrawan, K. B., & Primayana, K. H. (2020). Urgensi Pendidikan Humanisme Dalam Bingkai A Whole Person. *Haridracarya: Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 1(1), 1-11. DOI: <https://doi.org/10.55115/haridracarya.v1i1.619>.

Sindi, A., Stanfield, J., & Sheikh, A. (2021). Technology in Education: Attitudes towards using Technology in Nutrition Education. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(2).

Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi penggunaan teknologi dalam implementasi kurikulum di sekolah (persepektif teori konstruktivisme). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 8-15.