

Pengenalan Teori-Praktik Komputer Dasar Untuk Anak-Anak Di Desa Tajur Halang Melalui Program KKN

Annisa Putry ¹⁾, Suryana Siregar ²⁾, Riska Asriwiguna ³⁾, Siti Khomsatun ^{4,*}

^{1,2,3,4} Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, Indonesia

Email: annisaputry543@gmail.com¹, suryanasiregar1397@gmail.com², riskaasriw29@gmail.com³, siti.khomsatun@unusia.ac.id^{4*}

Abstract: *Computer courses are training programs to help someone learn about computers so that they can understand and operate them properly. Education in Indonesia also requires the use of computers because exams in schools are currently mostly done computer-based, not using paper and pens. However, the understanding and skills of elementary school children in RT 3, RW 07, Dusun Kandang Panjang, Tajur Halang Village, Tajur Halang District, Bogor do not meet the standards. For this reason, the purpose of implementing this program is first to introduce basic computer theory. Second, to teach the practice of using computers from Microsoft Word, Excel and PowerPoint. Activities are carried out once a week with a time span from August 12 to October 10, 2024. The methods used in the implementation are lectures, watching relevant videos, direct practice and interspersed with games and giving incentives and small prizes. After implementing this program, the children in the hamlet can understand the basics of computers well and can operate Microsoft Office well. Although not yet fluent, this is a good first step for their provisions in the future.*

Abstrak : *Kursus komputer merupakan program pelatihan untuk membantu seseorang dalam mempelajari bidang komputer sehingga bisa paham dan dapat mengoperasikan secara tepat. Pendidikan di Indonesia juga mengharuskan penggunaan komputer karena ujian di sekolah saat ini banyak dilakukan dengan computer based, tidak menggunakan kertas dan pulpen. Namun, pemahaman dan keterampilan anak-anak usia SD di RT 3, RW 07, Dusun Kandang Panjang, Desa Tajur Halang, Kecamatan Tajur Halang, Bogor tidak memenuhi standar. Untuk itu, tujuan pelaksanaan program ini adalah yang pertama mengenalkan teori komputer dasar. Kedua, mengajarkan praktik penggunaan komputer dari Microsoft word, excel dan powerpoint. Kegiatan dilaksanakan sepekan sekali dengan rentang waktu dari tanggal 12 Agustus s.d 10 Oktober 2024. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan adalah ceramah, menonton video yang relevan, paktik langsung dan diselingi dengan games serta pemberian insentif dan hadiah kecil. Setelah pelaksanaan program ini, anak-anak dusun dapat memahami dasar komputer dengan baik dan bisa mengoperasikan Microsoft office dengan baik. Meskipun belum lancar, namun ini langkah awal yang baik untuk bekal mereka di kemudian hari.*

Keywords : *Basic Computer Course, Computer Theory, Computer Practicum, Tajur Halang Village*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 20 Ayat 2 menyatakan bahwa: “Perguruan tinggi memiliki otonomi untuk mengelola sendiri

lembaga sebagai pusat penyelenggaraan pendidikan tinggi, penelitian ilmiah dan pengabdian kepada masyarakat” (Undang-Undang, 2003). Salah satu bentuk tri dharma perguruan tinggi tersebut, yaitu pengabdian masyarakat dapat diimplementasikan melalui program Kuliah kerja nyata (KKN). Pengabdian kepada Masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa (Hasanah, 2017). KKN bagi mahasiswa diharapkan dapat menjadi suatu pengalaman belajar yang baru untuk menambah pengetahuan, kemampuan, dan kesadaran hidup bermasyarakat. Bagi masyarakat, kehadiran mahasiswa diharapkan mampu memberikan motivasi dan inovasi dalam bidang sosial kemasyarakatan, yang dapat menjadi mitra kerja dalam menjalankan program yang akan terlaksana dari pihak desa atau bisa menjalankan program yang belum ada di desa (Adi, 2015). Mahasiswa diharapkan juga mampu mengidentifikasi dan memberikan solusi atas permasalahan masyarakat di tempat KKN.

Salah satu tempat KKN mahasiswa dari Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (Unusia) Jakarta adalah Desa Tajur Halang, Kabupaten Bogor. Desa Tajur Halang sebelumnya pernah ada pemekaran karna faktor lokasi desa yang sangat luas, Desa Tajur Halang kini terpecah menjadi dua yakni Desa Cimande Jaya dan Desa Tajur Halang itu sendiri. Jumlah penduduk (jiwa) Desa pada tahun 2023 adalah 13.277 jiwa dengan jenis kelamin laki-laki 6.756 jiwa dan perempuan 6.521 jiwa. Luas wilayah Tajur Halang yaitu 359,2100 ha. Tajur Halang terdiri dari 7 RW dan 36 RT. Secara spesifik kelompok KKN Mahasiswa Unusia kelompok 7 bertempat di RT 03 RW 07 Desa Tajur Halang, Kecamatan Tajur Halang, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Kegiatan KKN berpusat pada RT tersebut.

Dari hasil survei yang telah dilakukan, terdapat beberapa permasalahan yang ada di desa Tajur Halang, khususnya RT 03 RW 07. Permasalahan yang paling krusial adalah cara menghadapi tantangan sumber daya manusia di zaman era modern, khususnya bagi anak sekolah atau anak usia dini, terutama mengenai teknologi dan informasi dalam menggunakan komputer. Penggunaan gadget sudah marak, namun ada gap bahwa anak-anak usia dini ini tidak mempunyai pengetahuan yang memadai perihal komputer atau turunannya yaitu laptop. Penyebab permasalahan yaitu kurangnya pemahaman masyarakat akan pentingnya manfaat komputer, tenaga pengajar yang minim, serta fasilitas yang tidak memadai.

Kondisi ini menginspirasi mahasiswa untuk mengambil peran sebagai agen problem solving bagi permasalahan yang ada di masyarakat RT 03 RW 07 Tajur Halang. Melalui kegiatan KKN, mahasiswa membuat sebuah program pendidikan luar sekolah, yaitu Kursus Komputer untuk anak usia dini. Tujuan dari pembelajaran luar sekolah dengan kursus ini adalah, yang pertama mengenalkan teori tentang komputer, dari sejarah, perkembangan, hingga pengenalan perangkat lunak (software) dan perangkat

keras (hardware). Tujuan kedua adalah mengajarkan praktik langsung, yaitu mengenalkan Microsoft office yang terdiri dari ms. Word, excel dan powerpoint.

Kegiatan ini kami anggap penting untuk anak usia dini karena penggunaan teknologi dan informasi sebagai penunjang sarana Pendidikan dan ujian yang dilakukan berbasis komputer, khusus bagi anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah pertama (SMP). Harapan yang ingin kami capai dari kegiatan ini yaitu, melalui program Mengajar Kursus komputer, memberikan dampak yang positif bagi masyarakat, terutama untuk anak-anak agar memahami dan mengetahui seluk-beluk komputer dan mampu menggunakan. Anak-anak dipersiapkan dapat mengetik dengan baik dari usia sejak dini. Penggunaan dawai seperti handphone tidak asing bagi mereka tapi penggunaan komputer masih kurang.

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan seperangkat alat yang mencakup perangkat lunak, perangkat keras, jaringan, sistem operasi yang saling terkait dan memungkinkan manusia dan organisasi berinteraksi dalam dunia komputasi digital (Saputri & Astuti, 2024; Vouglanis, 2023). Pemanfaatan komputer dengan tepat dan baik akan bermanfaat bagi anak-anak usia SD dalam menunjang pembelajaran yang efektif (Purba, 2024; Yuliantri, 2022). Kegiatan praktik langsung ke komputer akan membuat anak-anak belajar dari yang dikerjakan dan mendorong anak untuk merefleksikan pengalaman tersebut. Pembelajaran prakti lansung dapat meningkatkan keterampilan anak melalui berbagai metode yang relevan dan instrumen yang tepat sasaran. Pelaksanaan kursus komputer ini juga dapat menggunakan video pembelajaran yang diputar saat kelas, penggunaan internet dan interaksi langsung dengan komputer (Nur, 2020; Susanti, 2020).

Pada akhir program, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pengetahuan dan keterampilan anak-anak usia dini tentang komputer meningkat. Materi yang disampaikan dengan diselingi permainan dan ice breaking membuat anak-anak nyaman dan tertarik untuk semangat belajar dan berlatih computer. Program ini diharapkan memang membawa manfaat serta akan berdampak pada dunia pendidikan yang berguna sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi dan prestasi siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan media berbasis teknologi digital. Peserta didik mungkin lebih termotivasi untuk mengeksplorasi strategi baru jika mereka dilatih dengan tepat untuk menggunakannya (Ully & Nugraheni, 2024).

METODE

Dalam mencapai hasil sesuai yang diharapkan dari program kegiatan kursus komputer untuk anak usia dini ini, maka perlu digunakan sebuah perencanaan dan metode agar pelaksanaannya dapat berjalan lancar dan hasilnya tepat sasaran. Para penulis yang melakukan pengabdian sebelumnya tentang

pelatihan komputer banyak yang dilakukan di sekolah (Djamdjuri & Prasetya, 2020; Momo et al., 2023; Neno, 2024; Pinandita et al., 2023). Berbeda dengan para penulis tersebut, kami melaksanakan program ini di luar sekolah dengan harapan dapat mengisi waktu kosong anak-anak dengan pengenalan komputer yang diselingi dengan permainan. Program pengenalan komputer ini dilakukan dengan bentuk pemberdayaan masyarakat melalui pendidikan di luar sekolah, khususnya mengenai bimbingan belajar ilmu atau teori pengetahuan dan teknologi, serta praktik langsung.

Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Nahdatul Ulama Indonesia Jakarta dalam rangkaian kegiatan KKN yang bertempat di RT 03 RW 07 desa Tajur Halang, Kecamatan Tajur Halang, Kabupaten Bogor yang berlangsung dari tanggal 12 Agustus s.d 10 Oktober 2024. Kegiatan dilaksanakan dalam rentang selama 60 hari. Tahapan dalam dari perencanaan hingga pelaksanaan tertera pada table 1 berikut ini:

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pengenalan dan Praktik Komputer

No.	Metode	Kegiatan	JKEM	Personil Yang Terlibat
1.	Perizinan	Meminta izin kepada RT 03/07, Tajur halang dan diskusi mengenai pelaksanaan dengan masyarakat	1 X 100	Semua anggota unit
2.	Pelaksanaan	Penyelenggaraan program kursus computer, dilakukan di posko KKN, serta di lab computer desa Tajur Halang	1 X 100	3-5 anggota dalam 1x pertemuan
3.	Program Praktik	Pembuatan program-program edukasi tentang computer dan pentingnya belajar computer	1 X 100	3-5 anggota dalam 1x pertemuan
4.	Evaluasi Tujuan dan Manfaat	Agar anak-anak paham manfaat dari computer itu sendiri dan cara penggunaannya	1 X 100	3-5 anggota dalam 1x pertemuan

Sumber: Hasil dokumentasi pengabdian masyarakat KKN Kelompok 7 Unusia (2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di desa Tajur Halang, khususnya RT 03 RW 07, pengetahuan anak-anak tentang komputer dasar masih minim. Hal tersebut diakibatkan karena kondisi dan partisipasi masyarakat terhadap perkembangan teknologi kurang memadai. Pengetahuan dan keterampilan komputer sangat penting, khususnya bagi anak-anak yang duduk dibangku sekolah, supaya anak tidak gagap teknologi (gaptek) dalam menghadapi dunia yang terus maju dan berkembang. Pengenalan dan praktik komputer untuk anak-anak ini akan bermanfaat Ketika mereka nanti sudah duduk di bangku

SMP, yaitu lebih memudahkan menghadapi Ujian Nasional Berbasis Komputer atau Computer Base Test yang biasa disingkat UNBK/CBT.

Oleh karena itu, mahasiswa KKN berinisiatif membantu kegiatan bimbingan belajar tentang pengenalan komputer melalui program kerja pemberian kursus komputer, mengajak anak-anak desa Tajur Halang untuk berpartisipasi dalam kegiatan kursus komputer. Tujuannya agar tidak jauh ketinggalan dari kemajuan dan perkembangan teknologi informasi khususnya komputer, dalam proses melakukan edukasi kami menekankan pada anak-anak dalam penggunaan komputer yang baik agar anak-anak tidak salah menggunakan komputer sebagai alat bantu dan media pembelajaran.

Program kegiatan dilaksanakan dengan melengkapi administrasi diantaranya dengan foto-foto pelaksanaan kursus pengenalan teori dan praktik komputer untuk anak usia dini yang dilakukan oleh sekelompok mahasiswa KKN Sandy Sahwahita dengan peserta anak-anak desa Tajur Halang. Gambar 1 menunjukkan suasana pengenalan komputer dasar secara teori. Kegiatan diawali dengan memutar video pengenalan komputer dan dilanjutkan penjelasan langsung dari pendamping. Video yang ditampilkan berdurasi 3 – 6 menit.



Sumber: Dokumentasi KKN Kelompok 7 Unusia (2024)

Gambar 1. Pengenalan Teori Dasar Komputer

Pengenalan teori komputer ini dilakukan di awal kursus. Materi yang disampaikan meliputi: Sejarah komputer, dasar operasional komputer, Hardware, Software, Brainware, hingga aplikasi komputer dalam kehidupan bermasyarakat dan pada Pendidikan. Materi tersebut tidak dilaksanakan sekali waktu, namun dilakukan dalam rentang pelaksanaan program, yaitu tanggal 12 Agustus s.d 10 Oktober 2024, dengan frekuensi satu pekan sekali pertemuan. Gambar 2 berikut ini adalah contoh materi yang disampaikan oleh pendamping (mahasiswa KKN).



Sumber: tangkapan layar dari video materi pembelajaran
<https://youtu.be/BDcfJlykGrE?si=yVj0ZH0vSgJE1w1V> (2024)

Gambar 2. Salah Satu Contoh Materi

Berikutnya, kegiatan kursus komputer ini, mahasiswa KKN menyampaikan materi tentang edukasi mengenai pentingnya belajar komputer, pengenalan mengenai Microsoft excel, dan Microsoft word di tingkat SD-SMP. Pelaksanaan ini bertujuan untuk mensosialisasikan penggunaan dari menu-menu fungsi yang ada pada Operating Sytem (OS) Microsoft agar dapat menambah wawasan siswa-siswi SD- SMP.

Pelaksanaan praktik komputer dilakukan dengan perangkat seadanya, yaitu laptop-laptop yang dibawa oleh kakak-kakak mahasiswa KKN. Gambar 3 menyajikan seorang peserta mempraktikkan penggunaan komputer dengan dipandu oleh pendamping. Kemampuan mengetik masih rendah, bahkan mengetik ini masih dilakukan dengan satu jari. Secara perlahan, pendamping mengajarkan bagaimana seharusnya mengetik dan menggunakan kedua tangan atau semua jari.



Sumber: Dokumentasi KKN Kelompok 7 Unusia (2024)
 Gambar 3. Salah Satu Peserta Mendemokan Praktik Komputer

Untuk melepas kebosanan, pembelajaran diselingi dengan permainan dan ice breaking. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini tidak terdokumentasikan dengan baik. Berbarengan dengan masa KKN berakhir, kegiatan kursus pengenalan teori dan praktik komputer untuk anak usia dini ini berakhir. Gambar 4 menunjukkan foto para peserta dan para pendamping. Jumlah ini memang tidak banyak, namun konsisten dari awal pelaksanaan hingga akhir. Anak-anak dan juga para orang tua menyampaikan bahwa mereka senang ada kegiatan ini di wilayah mereka.



Sumber: Dokumentasi KKN Kelompok 7 Unusia (2024)

Gambar 4. Para Peserta Kursus dan Pendamping Foto Bersama Sesuai kelas

Pelaksanaan kegiatan pengabdian juga mengidentifikasi permasalahan, evaluasi dan pelaksanaan solusi. Berdasarkan pengamatan dalam pelaksanaan program kursus ini diidentifikasi beberapa permasalahan. Kurangnya minat dan motivasi, anak-anak di desa kemungkinan kurang tertarik atau termotivasi untuk mengikuti les komputer karena beberapa faktor. Faktor yang diidentifikasi yaitu kurangnya kesadaran, kurangnya akses anak-anak, serta kurangnya dukungan orang tua. Anak-anak di wilayah KKN belum sepenuhnya memahami pentingnya belajar komputer untuk masa depan mereka. Hal ini ditunjukkan jumlah yang mengikuti kursus tidak sebanyak yang direncanakan. Akses ke perangkat komputer dan internet di desa terbatas, sehingga anak-anak masih belum familiar dengan teknologi komputer, meskipun hal yang dasar. Orang tua mungkin tidak menyadari manfaat belajar komputer atau tidak mampu menyediakan fasilitas yang memadai bagi anak-anak mereka untuk meningkatkan kemampuan komputer dan teknologi lainnya. Selain permasalahan diatas juga keterbatasan fasilitas. Desa tajur halang mungkin memiliki keterbatasan fasilitas komputer dan pada akhirnya dalam mengajar anak-anak kursus komputer di dalam posko KKN dengan fasilitas seadanya.

Dari identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, beberapa solusi dilakukan selama pelaksanaan berlangsung. Meningkatkan minat dan motivasi. Beberapa usaha dilakukan oleh mahasiswa KKN untuk meningkatkan minat dan motivasi anak-anak. Usaha yang dilakukan yaitu, pertama, mahasiswa menjelaskan manfaat belajar komputer secara jelas dan menarik bagi anak-anak, seperti mempermudah proses belajar, meningkatkan peluang kerja di masa depan. Kedua, materi disampaikan se-menarik mungkin. Materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti menggunakan game edukatif, video pembelajaran, dan proyek kreatif. Ketiga, membangun hubungan baik dengan anak-anak dan orang tuanya, sehingga merasa nyaman dan termotivasi. Keempat, menawarkan insentif, seperti pemberian kecil seperti hadiah atau sertifikat kepada anak-anak yang berpartisipasi aktif dalam program.

Mengatasi keterbatasan fasilitas, untuk mengatasi keterbatasan fasilitas pembelajaran, mahasiswa bekerja sama dengan pihak desa, seperti menggunakan ruang kelas yang dilengkapi komputer atau mencari sponsor untuk menambah jumlah komputer di lab komputer. Namun untuk usulan ini tidak terlaksana. Alternatifnya, mahasiswa KKN memanfaatkan fasilitas yang tersedia secara optimal, seperti menggunakan proyektor untuk menampilkan materi, menggunakan speaker untuk memberikan instruksi dengan jelas, dan menggunakan papan tulis untuk menuliskan catatan penting, serta menggunakan laptop yang tersedia di posko KKN.

Mengoptimalkan waktu pelaksanaan, pelaksanaan pengenalan ini tidak lama sebagaimana kursus pada umumnya, untuk itu perlu mengoptimalkan waktu dan sumber daya yang tersedia. Mahasiswa KKN memilih materi yang relevan dengan kebutuhan anak-anak dan fokus pada topik-topik yang paling penting, seperti pengenalan komputer, Microsoft Word, dan Microsoft Excel. Selain itu, mahasiswa KKN dapat menggunakan metode pembelajaran yang efisien, seperti demonstrasi, latihan langsung, dan diskusi kelompok. Latihan tambahan juga dilakukan untuk anak-anak yang perlu waktu lebih dan mengalami kesulitan sehingga mereka tetap percaya diri bisa mengikuti seperti teman-teman lain yang lebih cepat memahami.

KESIMPULAN

Program kursus komputer di RT 03, RW 07, desa Tajur Halang memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini di desa. Dengan mengatasi permasalahan yang dihadapi dan menerapkan solusi yang tepat, mahasiswa KKN Unusia Kelompok 07 dapat memberikan manfaat bagi masyarakat Dusun Kandang Panjang, Desa Tajur Halang. Program kursus komputer ini sangat penting dikarenakan zaman teknologi yang semakin maju. Bahkan dalam dunia Pendidikan saat ini sudah memakai sistem Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Evaluasi yang dilakukan secara terbatas menunjukkan bahwa anak-anak sudah mulai mengenal Sejarah dan teori komputer. Mereka juga mulai bisa menggunakan komputer terutama untuk Microsoft word. Meskipun jumlahnya tidak banyak,

namun peserta konsisten mengikuti hingga akhir. Menyampaikan materi dengan diselingi games dan hadiah-hadiah kecil membuat antusias peserta kursus. Semoga dengan adanya kursus komputer di RT 03 RW 07, Dusun Kandang Panjang, Desa Tajur Halang, Kecamatan Tajur Halang, Kabupaten Bogor dapat menjadikan anak-anak yang mengikuti kursus komputer tersebut bisa memahami dan menerapkannya di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. R. (2015). *Intervensi Komunitas & Pengembangan Masyarakat Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat*.
- Djandjuri, D. S., & Prasetya, G. C. K. P. (2020). Memperkenalkan Cara Pengaplikasian Komputer Terhadap Anak Sekolah Dasar (Ciampea Udik, Caringin Jangkung). *Abdi Dosen: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 146–151.
- Hasanah, S. (2017, September 27). Kewajiban Mahasiswa Mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN). *HukumOnline.Com*<https://Www.Hukumonline.Com/Klinik/a/Kewajiban-Mahasiswa-Mengikuti-Kuliah-Kerja-Nyata-Kkn-Lt59c1c8d1f40d1/>.
- Momo, L. L., Malo, M. W., Kadiwano, I. A., Anakoda, G. L., Lere, A. K., Laura, O. T. A., Saingo, M., Bulu, R. A., Kariam, D., & Kana, J. R. (2023). Sosialisasi Pengenalan Perangkat Keras Dan Lunak Kepada Siswa-Siswi SD Inpres Ngadu Bonnu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 90–95.
- Neno, K. J. T. (2024). Pelatihan pengenalan dasar-dasar komputer bagi anak SD di Desa Nekbaun-Amarasi Barat. *Devotion: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 22–27.
- Nur, H. (2020). Hubungan aktivitas penggunaan teknologi untuk pembelajaran pengembangan oleh Guru PAUD. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(02), 28–39.
- Pinandita, K., Marhalim, M., Santana, P. J., & Karindra, R. (2023). Pengenalan Komputer Dasar Pada Siswa SD 43 bengkulu. *Jurnal Pengabdian*, 2(1), 13–18.
- Purba, E. (2024). Pengenalan Komputer Dasar Di SMP Muhammadiyah-35 Sigambal. *Marsipature Hutanabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 105–110.
- Saputri, I. K., & Astuti, W. (2024). Analisis Usia terhadap Pembelajaran Praktik Komputer pada Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 485–496.
- Susanti, S. S. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 65–76.
- Ullly, C. S., & Nugraheni, N. (2024). Teknologi Berperan Penting Dalam Pendidikan Lanjutan Khususnya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(3), 133–141.
- Undang-Undang, R. I. (2003). no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Citra Umbara.

Vouglanis, T. (2023). The use of ICT in the education of students with dyslexia. *Magna Scientia Advanced Research and Reviews*, 8(2), 141–149.

Yuliantri, R. D. A. (2022). Conservation Practice Values in Museology and History of Tourism Courses Through Experiential-Based Learning Methods. *Karmawibangga: Historical Studies Journal*, 4(1), 41–52.

-