

MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN DIGITALISASI DI ERA SOCIETY 5.0

Ni Nyoman Padmawati^{1*}, Erni Suryati Pihung²

^{1,2} Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Jl. Seroja No. 57 Tonja, Denpasar Utara, Denpasar, Bali

Email: padmawatipadma78@gmail.com ; ernipihung@gmail.com

ABSTRACT

In using digitalized learning media in the era of society 5.0, society 5.0 in the world of education can be interpreted as a human-centered and technology-based learning concept. Educators have autonomy in choosing learning strategies to create active learning. The involvement of teachers and students in the learning process by exploring, discovering, discussing, critical thinking, and innovation in the use of technology. One good and effective solution is to use the whatsapp application and also eduppazole-based media. The purpose of this article is to explain the role of using the whatsapp application and also edpuzzle media in developing learning later that can be used by teachers in the learning process in the classroom so that learning is more fun. The writing of this article uses the literature study method by reviewing journals related to the whatsapp application and also the edpuzzle media. The results of this study are the use of WhatsApp applications and also edpuzzle-based media that can be applied in the world of education and can produce students who actively explore, discuss, think critically, and innovate.

Keywords: instructional media, WhatsApp application, media edpuzzle

ABSTRAK

Dalam menggunakan media pembelajaran digitalisasi di era society 5.0, society 5.0 dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai konsep pembelajaran yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Pendidik memiliki onotomi dalam memilih startegi pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang aktif. Keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara menggali, menemukan, berdiskusi, berfikir kritis, dan inovasi dalam pemanfaatan teknologi. Salah satu solusi yang baik dan efektif adalah dengan menggunakan aplikasi whatsapp dan juga media yang berbasi eduppazole. Tujuan artikel ini adalah untuk menjelaskan peranan dalam menggunakan aplikasi whatsapp dan juga media edpuzzle dalam mengembangkan pembelajaran nantinya yang bisa sigunakan oleh Guru dalam proses pembelajaran dikelas agar pembelajaran lebih menyenangkan. Penulisan artikel ini menggunakan metode studi literatur dengan meriview jurnal yang terkait dengan aplikasi whatsapp dan juga media edpuzzle. Adapun hasil dari penelitian ini adalah penggunaan aplikasi whatsapp dan juga media yang berbasis edpuzzle yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan dapat menghasilkan peserta didik yang aktif menggali, berdiskusi, berfikir kritis, dan inovasi.

Kata kunci: media pembelajaran, aplikasi whatsapp, media edpuzzl

PENDAHULUAN

Society 5.0 merupakan era baru dalam kehidupan bermasyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Konsep ini lahir sebagai pengembangan revolusi industri 4.0

yang dinilai berpotensi mendegradasi peran manusia. Society 5.0 sebenarnya tidak memiliki perbedaan yang jauh, akan tetapi konsep Society lebih focus pada konteks terhadap manusia. Jika revolusi industri menggunakan AI, dan

kecerdasan buatan sebagai komponen utamanya sedangkan Society 5.0 menggunakan teknologi modern hanya saja mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya.

Melalui Masyarakat 5.0, kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) akan mentransformasi big data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan menjadi suatu kearifan baru, yang akan didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam membuka peluang-peluang bagi kehidupan manusia (P. D. F. I Komang Sukendra, 2021)

Contoh media yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi whatsapp dengan media edpuzzle. Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy dan Crash Course kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi edpuzzle dan guru bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham siswa dengan materi yang diberikan. (Amaliah

2020 : 37). Menurut J.Moeller dalam Aula (2020: 25) Saat membuat video, Anda dapat memastikan siswa tidak melewati video, dan menetapkan tanggal jatuh tempo. Para siswa dapat kembali dan menonton video sebanyak yang mereka suka. Selain itu, EdPuzzle memungkinkan pengguna untuk mengimpor video dari YouTube dan menambahkan komponen interaktif, seperti beberapa pilihan dan pertanyaan terbuka. Aplikasi edpuzzle ini sangat variative karena selain menonton kita juga diberikan soal, jadi tidak hanya menonton kita juga mendapatkan pengetahuan lebih lagi (P. D. F. I Komang Sukendra, 2021). Berdasarkan hasil penelitian Silverajah (2018: 4) Studi ini menemukan bahwa kegiatan EdPuzzle memiliki potensi yang baik dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri siswa dan dalam mendukung pembelajaran, Edpuzzle memberikan sumber daya tambahan untuk mempermudah pembelajaran lowachievers agar tidak ditinggalkan secara akademik, yang merupakan praktik biasa di kelas. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Sirri (2020:71) ditemukan bahwa siswa senang menggunakan Edpuzzle dalam pembelajaran dan hal yang harus

diperhatikan dengan baik sebelum menggunakan media ini terutama dalam pembelajaran daring, meliputi sarana dan prasarana yang mendukung, kesiapan mental siswa dalam menerima pembelajaran dan tentu saja persiapan matang dari pendidik, mulai dari tahap perencanaan, pembuatan video pembelajaran, editing, dan sampai tahap evaluasi. Maka dari itu peneliti menggunakan edpuzzle untuk menunjang pembelajaran dimasa pandemi ini kepada masyarakat sekitar. Sedangkan group whatsapp untuk berdiskusi dan setiap peneliti membuat video di edpuzzle peneliti akan mengirim link ke grup whatsapp. Jadi nanti peneliti akan membuat group whatsapp dan edpuzzle yang berisikan video edukasi semenarik mungkin seperti penjelasan covid, cara menerapkan social distancing dan saya juga akan membuat video pembelajaran seperti matematika, tidak hanya menonton video mereka juga akan diberikan pertanyaan-pertanyaan melalui edpuzzle (I Komang Sukendra, I Made Darmada, 2019)

METODE PENELITIAN

Artikel ini merupakan studi literature atau kajian pustaka dengan menelaah beberapa jurnal terkait dengan aplikasi whatsapp! dan media adpuzzle. Hasil dari studi literature ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi peranan whatsapp! dan media edpuzzle dalam pembelajaran. Dengan begitu artikel ini menitik beratkan pada peranan whatsapp! dan edpuzzle dalam pembelajaran disekolah. (I Komang Sukendra, 2018a)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Society 5.0 merupakan era baru dalam kehidupan bermasyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi atau juga manusia yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0 dan berpusat di teknologi.

Menggunakan media pembelajaran digital tentunya dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, mampu mengarahkan individu mencari tahu sesuatu serta memecahkan berbagai permasalahan secara mandiri. Oleh karena itu, literasi digital bermuatan karakter perlu dikembangkan dalam

dunia pendidikan saat ini untuk membangun karakter bangsa yang lebih baik dan lebih siap menghadapi era pendidikan society 5.0.

Sementara itu, pada abad ke - 21, pelajar diharapkan memiliki kompetensi yang disebut dengan kemampuan Enam Literasi Dasar. Literasi tersebut terbagi menjadi enam bagian, yaitu:

1. Literasi baca dan tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah, dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mengembangkan pemahaman dan potensi.
2. Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk bisa memperoleh, menginterpretasikan, menggunakan, dan mengkomunikasikan berbagai macam angka dan simbol matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari.
3. Literasi sains adalah pengetahuan dan kecakapan ilmiah untuk mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, mengambil simpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, membangun kesadaran bagaimana sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual dan budaya.
4. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum.
5. Literasi finansial adalah pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan pemahaman tentang konsep dan risiko, keterampilan, dan motivasi agar dapat membuat keputusan yang efektif dalam konteks finansial.
6. Literasi budaya adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia

sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan adalah pengetahuan dan kecakapan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat

Di Society 5.0 yang akan dihadapi nanti, tidak hanya dibutuhkan literasi dasar namun juga memiliki kompetensi lainnya yaitu mampu berpikir kritis, bernalar, kreatif, komunikatif, kolaboratif, dan memiliki kemampuan problem solving. Serta memiliki karakter yang mencerminkan pancasila yaitu, rasa ingin tahu, inisiatif, kegigihan, mudah beradaptasi memiliki jiwa kepemimpinan, memiliki kepedulian sosial dan budaya. Masyarakat diharapkan mampu untuk menyelesaikan berbagai tantangan serta permasalahan sosial yang memanfaatkan inovasi-inovasi yang telah lahir di revolusi industri 4.0.

Peran Media Edpuzzle Dalam Pembelajaran

Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy dan Crash

Course kemudian video dimasukan ke dalam aplikasi edpuzzle dan guru bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham siswa dengan materi yang diberikan (I Kadek Yogi Mayudana, 2020).

Inovasi pembelajaran yang dilakukan adalah memanfaatkan fitur sumber belajar untuk kuis menggunakan edpuzzle. Lebih jelasnya mengenai langkah-langkah inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah:

1. Masuk ke website Rumah Belajar di belajar.kemdibud.go.id, kemudian setelah laman terbuka dapat memilih fitur utama yaitu sumber belajar.
2. Dalam fitur sumber belajar terdapat konten video dan audio dan konten web, pilih konten video dan silahkan memilih video pembelajaran yang terdapat pada fitur sumber belajar sesuai dengan jenjang, kelas, dan materi yang akan kita sampaikan dalam pembelajaran.
3. Mengunduh video pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan dan

menyimpan filenya pada perangkat kita.

4. Masuk ke website edpuzzle.
5. Mendaftarkan akun ke edpuzzle sebagai guru.
6. Mendaftar dengan menggunakan akun google atau membuat akun edpuzzle sendiri.
7. Setelah itu daftarkan nama sekolah pada akun edpuzzle jika belum ada guru di sekolah yang pernah mendaftarkan akun di edpuzzle.
8. Selesai mendaftarkan nama sekolah, maka akun guru di edpuzzle siap digunakan.
9. Selanjutnya, kita memanfaatkan video pembelajaran dari sumber belajar yang telah diunduh untuk kita jadikan konten. Caranya dengan klik my content dan unggah file video pembelajaran yang telah kita unduh sebelumnya dan klik add content.
10. Setelah kita mengupload video-video pembelajaran yang dijadikan konten, maka langkah selanjutnya adalah

mengedit konten video kita. Langkahnya adalah dengan mengklik kotak di bagian bawah video pembelajaran yang akan kita edit.

11. Pada bagian ini, ada pilihan untuk memotong video, jika tidak seluruh durasi dalam video kita gunakan untuk pembelajaran siswa. Kemudian tambahkan pertanyaan sebagai kuis. Pertanyaan ini dapat kita munculkan di durasi keberapa pun yang kita inginkan. Bentuk pertanyaan bisa pilihan ganda atau essay.
12. Maka pertanyaan akan muncul di video pembelajaran yang sudah kita jadikan konten.
13. Selanjutnya konten video pembelajaran tersebut dapat kita tugaskan. Guru dapat menggunakan membuat kelas dan mengundang siswa menggunakan link untuk masuk ke kelas edpuzzle.
14. Maka konten edpuzzle siap untuk ditugaskan kepada siswa sesuai dengan kelas yang akan kita berikan materi

dan waktu yang ada pada jadwal pembelajaran.

15. Siswa dapat mengerjakan tugas kuis edpuzzle tersebut dengan masuk ke akun edpuzzle sebagai siswa.

Penggunaan edpuzzle untuk menyampaikan video pembelajaran yang kita unduh dari sumber belajar ini memiliki manfaat, antara lain:

1. Guru mengetahui seberapa lama siswa menonton video pembelajaran yang diberikan guru, dan berapa statistik penyelesaiannya menonton video pembelajaran.
2. Guru mengukur daya serap atau pemahaman siswa akan materi yang terdapat dari video pembelajaran yang dijadikan konten edpuzzle. Kegiatan mengukur daya serap ini bisa dilihat dari jawaban siswa pada pertanyaan yang diajukan pada konten video pembelajaran edpuzzle.

Konten video pembelajaran pada Sumber Belajar telah melalui uji konten untuk melihat kesesuaian isi materi dengan kurikulum. Selain itu, durasi video pembelajaran yang terdapat pada

sumber belajar singkat serta memiliki materi yang ringkas dan mudah dipahami siswa. Durasi yang singkat ini tujuannya adalah agar siswa tidak cepat bosan ketika menyimak video pembelajaran.

Demikianlah salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan pada masa pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan fitur Sumber Belajar dan edpuzzle. Semoga bermanfaat bagi seluruh guru dan siswa.

Peran Media Whatsapp Dalam Pembelajaran

WhatsApp merupakan aplikasi yang dirancang untuk mempermudah komunikasi ditengah perkembangan teknologi saat ini. WhatsApp merupakan bagian dari media sosial yang memudahkan dan memungkinkan semua penggunanya dapat berbagi informasi. Penggunaan WhatsApp telah dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat karena karena penggunaannya yang mudah. Suryadi (2018, hal. 5) menyatakan bahwa WhatsApp merupakan sarana dalam berkomunikasi dengan saling bertukar informasi baik pesan teks, gambar, video, bahkan telepon. Penggunaan WhatsApp akan mempermudah untuk

menyampaikan informasi secara lebih tepat dan efektif. Jadi WhatsApp dapat memberikan keefektifitasan dalam berkomunikasi, berinteraksi, dengan mudah dan cepat terutama dalam penyampaian informasi pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum melaksanakan proses pembelajaran guru mempersiapkan segala aspek perencanaan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran secara online terutama dalam persiapan penggunaan whatsapp. Persiapan yang dilakukan oleh guru seperti Guru membuat group WhatsApp kelas yang akan digunakan, Guru mempersiapkan RPP Daring, Guru menentukan jadwal, Guru mempersiapkan materi yang berupa video ataupun bentuk pdf, serta mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Peneliti mengamati pemanfaatan whatsapp sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Melalui pengamatan langsung yang peneliti lakukan, terlihat bahwa guru memanfaatkan WhatsApp sebagai media belajar online saat ini ditengah pandemi, peneliti bergabung langsung di dalam group WhatsApp kelas, mengamati aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung baik didalam jam sekolah maupun diluar jam sekolah.

Responden 1 dan 4 menjelaskan Pada awal pembelajaran guru menyapa peserta didik melalui Group WhatsApp dengan mengucapkan salam, lalu dilanjutkan dengan mengirimkan absensi online dengan menggunakan google form dan mengirimkan link ke dalam Group WhatsApp kelas. Lalu guru memberikan instruksi akan kegiatan yang akan dilakukan. Setelah guru mengirimkan absensi, peserta didik mengisi daftar hadir tersebut, dan siapa yang sudah absen akan otomatis terdata nama –nama yang sudah mengisi absen. Kemudian guru mengirimkan materi pembelajaran, materi pembelajaran yang digunakan biasanya berupa video pembelajaran dan pdf yang telah dirancang sesuai dengan buku siswa dan guru. Setelah guru mengirimkan ke group whatsapp. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami materi yang telah diberikan melalui whatsapp dengan baik, kemudian guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya atau kurang paham akan materi yang telah disampaikan dengan cara mengirimkan sticker atau icon whatsapp seperti icon menunjukkan tangan.

Pada proses pelaksanaan pembelajaran, interaksi yang dilakukan

oleh guru yaitu dengan melakukan telpon atau personal chat, sedangkan interaksi antara peserta didik dilakukan dengan diskusi melalui group whatsApp atau personal chat. Seperti yang disampaikan oleh responden 2 dan 3 yang menjelaskan dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, interaksi yang dilakukan oleh guru yaitu dengan melakukan telpon atau personal chat, sedangkan interaksi antara peserta didik dilakukan dengan diskusi melalui group whatsApp atau personal chat. Setelah guru memberikan kesempatan kepada peserta didik, dan menyatakan paham akan tugas yang telah diberikan, guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan memberikan tugas, tugas yang diberikan berupa LKPD yang sudah dibuat oleh guru. Guru memberikan waktu pengiriman tugas hingga pukul 21.00 WIB, hal karena ada sebagian peserta didik yang menggunakan handphone orang tuanya, dan menunggu orang tuanya pulang bekerja dulu, setelah itu baru bisa mengerjakan tugas yang diberikan memiliki perbedaan yang jauh, akan tetapi konsep Society lebih focus pada konteks terhadap manusia. Jika revolusi industri menggunakan AI, dan

Tugas yang diberikan dapat dikumpulkan dalam bentuk foto dan dikirimkan ke group whatsApp atau dikirimkan langsung personal kepada guru. Bagi peserta didik yang terlambat mengirimkan tugas sampai batas waktu yang telah ditentukan, masih bisa mengirimkan keesokan harinya, tetapi harus disertakan alasan yang logis. Setelah semua peserta didik mengerti akan materi dan tugas yang telah diberikan, guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi dengan ucapan terimakasih, sticker lucu, maupun icon whatsApp berupa jempol berupa kepada peserta didik yang telah mengikuti pelajaran dengan baik (Sukendra et al., 2022).

SIMPULAN DAN SARAN

Society 5.0 merupakan era baru dalam kehidupan bermasyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Konsep ini lahir sebagai pengembangan revolusi industri 4.0 yang dinilai berpotensi mendegradasi peran manusia. Society 5.0 sebenarnya tidak diberikan seberapa paham siswa dengan materi yang apakah murid kecerdasan buatan sebagai komponen utamanya sedangkan Society 5.0 menggunakan teknologi modern hanya

saja mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya.

Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy dan Crash Course kemudian video dimasukan ke dalam aplikasi edpuzzle dan guru bisa memberikan pertanyaan dan melacak menonton video yang dan diberikan.

WhatsApp merupakan aplikasi yang dirancang untuk mempermudah

komunikasi ditengah perkembangan teknologi saat ini. WhatsApp merupakan bagian dari media sosial yang memudahkan dan memungkinkan semua penggunanya dapat berbagi informasi. Penggunaan WhatsApp telah dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat karena karena penggunaannya yang mudah. Suryadi (2018, hal. 5) menyatakan bahwa WhatsApp merupakan sarana dalam berkomunikasi dengan saling bertukar informasi baik pesan teks, gambar, video, bahkan telepon.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman Arif. (2019). Kolom pakar: Industri 4.0 vs Society 5.0. <https://ft.ugm.ac.id/kolom-pakarindustri-4-0-vs-society-5-0/>
- Burton, J. M. (2009). Creative Intelligence, Creative Practice: Lowenfeld Redux. *Studies in Creation Representation in Present Time. Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 16(2), 143. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v16i2.6146>
- Richmond, S. (2009). Art's Educational Value. *The Journal of Aesthetic Education*, 43(1), 92–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.1353/jae.0.0031>
- Sugiarto, E., Rohidi, T. R., & Kartika, D. S. (2017). The Art Education Art Education, 50(4), 323-337. <https://doi.org/10.1080/00393541.2009.11518779>
- da Ary, D. (2019). Pacitanian Art-Edu (Jalan Alternatif Menuju Hakekat Tujuan Pendidikan Seni di Indonesia). *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 34(2), 177-185. <https://jurnal.isidps.ac.id/index.php/mudra/article/view/699>
- Construction of Woven Craft Society in Kudus Regency. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 17(1), 87–95. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v17i1.8837>
- I Kadek Yogi Mayudana, I. K. S. (2020). Analisis Kebijakan Penyederhanaan RPP (Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 14 Tahun 2019). *IJED (Indonesian Journal of Educational Development)*, 1(1), 62–70.

- <https://doi.org/10.5281/zenodo.3760682>
- I Komang Sukendra, I Made Darmada, P. D. F. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis ICT (*Information Communication and Technology*) Pada Revolusi Industri 4.0. *Prosiding ICT IKIP Saraswati Tabanan*, 7
- I Komang Sukendra, P. D. F. (2021). *Peningkatan Kualitas SDM Guru Melalui Pengembangan Pendidikan Menuju Era Society 5.0* (pp. 118–128). <https://drive.google.com/file/d/1WiQoFgQQFplMbou3ZVtNqb45oO2YYyRN/view?usp=sharing>
- Richmond, S. (2009). Art's Educational Value. *The Journal of Aesthetic Education*, 43(1), 92–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.1353/jae.0.0031>
- Rumi, J. (2018). Cross Culture Fertilization sebagai Basis Pengejawantahan Kesenian dalam Pendidikan. *Tonika: Jurnal Pengkajian Dan Penelitian Seni*, 1(1), 27-39. <http://journal.sttabdiel.ac.id/tonika/article/view/9>
- Rumi, J. (2019). Daya-Cipta Pembelajaran Kesenian Tradisional Sebagai Pembina Inteligensi Dan Imajinasi Anak-Didik: Ekspresi Artistik Dan Kreasi Estetik, 15-18
- Gunara, S. (2017). Local Knowledge System in Music Education Culture at Indigenous Community Kampung Naga Tasikmalaya Regency. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 17(1), 48. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v17i1.8773>
- Sukendra, I. K. (2018). Hubungan Antara Tingkat Kecemasan dan Kemampuan Berpikir Logis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi MAtematika Dan Sains*, VII(1), 91–98.
- Sukendra, I. K., Suharta, I. G. P., Ardana, I. M., & Ariawan, P. W. (2022). *The Mechanism Development of Digital Mathematics Material Study Based on STEM*. 7(2), 4098–4104. https://kalaharijournals.com/resources/febV7_I2_495.pdf