

## PELATIHAN KETERAMPILAN KOMPUTER BAGI ANAK-ANAK PANTI ASUHAN TAT TWAM ASI DENPASAR

**Komang Hari Santhi Dewi<sup>1</sup>, I Gusti Ayu Sri Melati<sup>2</sup>, I Gusti Ngurah Putra Arimbawa<sup>3</sup>,  
Komang Tania Parameswari<sup>4</sup>, Albert Fernando<sup>5</sup>, Yogi Arya Bawana Putra Raspati<sup>6</sup>**  
<sup>1,4,5,6</sup> Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Informatika dan Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali  
<sup>2</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Informatika dan Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali  
<sup>3</sup> Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Bisnis dan Vokasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali  
*email:* santhi.dewi@stikom-bali.ac.id<sup>1</sup>, melati@stikom-bali.ac.id<sup>2</sup>, nguraharimbawa@stikom-bali.ac.id<sup>3</sup>, komangtania@gmail.com<sup>4</sup>, albert77533@gmail.com<sup>5</sup>, yogiaryaj13@gmail.com<sup>6</sup>

### Abstrak

Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah Panti Asuhan Tat Twam Asi Denpasar. Permasalahan utama yang dihadapi mitra yaitu kurangnya keterampilan anak-anak panti dalam menggunakan teknologi komputer sebagai persiapan menuju dunia kerja. Tujuan kegiatan pengabdian adalah meningkatkan pemahaman dalam menggunakan internet sehat dan mengetahui dampak media social bagi remaja, meningkatkan kemampuan menggunakan *microsoft office* dan keterampilan dalam desain grafis menggunakan Canva. Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 24 anak pada jenjang SMP dan SMA. Metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dibagi menjadi tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta diukur menggunakan kuesioner diakhir kegiatan pengabdian. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa (1) pemahaman peserta terkait internet sehat dan dampak sosial media bagi remaja sebelum kegiatan pelatihan adalah sebesar 25% dan terjadi peningkatan sebesar 75% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100% dengan kategori baik, (2) pemahaman peserta terkait penggunaan *Microsoft Office* sebagai aplikasi perkantoran sebelum kegiatan pelatihan adalah sebesar 20,83% dan terjadi peningkatan sebesar 79,17% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100% dengan kategori baik. (3) pemahaman peserta dalam membuat desain grafis menggunakan Canva menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, pemahaman peserta sebesar 12,50% dan terjadi peningkatan sebesar 87,50% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100% dengan kategori baik. Seluruh peserta memberikan respon positif terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

**Kata kunci:** Desain Grafis, Internet Sehat, Keterampilan, *Microsoft Office*, Panti Asuhan

### Abstract

The partner in this community service activity is the Tat Twam Asi Orphanage Denpasar. The main problem faced by partners is the need for more skills of the orphans in using computer technology as a preparation for the world of work. The purpose of community service activities is to increase understanding of using the internet healthily and to know the impact of social media on teenagers, increasing the ability to use it *Microsoft Office* and skills in graphic design using Canva. Participants involved in this activity were 24 children at the junior and senior high school levels. The implementation method for the Community Partnership Program (PKM) is divided into three stages, namely planning, implementation, and evaluation. The increase in participants' understanding and skills was measured using a questionnaire at the end of the service activity. The results of the dedication show that (1) participants' understanding of healthy internet and the impact of social media on youth before the training activities was 25% and there was an increase of 75% after the activity took place to 100% in the excellent category, (2) participants' understanding regarding the use *Microsoft Office* as an office application before the training activity was 20.83% and there was an increase of 79.17% after the activity took place to 100% in the excellent category. (3) the participants' understanding of making graphic designs using Canva showed that before the training, the participants' understanding was 12.50% and an increase of 87.50% after the activity took place to 100% in the excellent category. All participants gave a positive response to the implementation of community service activities.

**Keywords:** Graphic Design, Healthy Internet, Skills, Microsoft Office, Orphanage.

## PENDAHULUAN

Perubahan dalam dunia industri telah berevolusi dalam beberapa aspek ditandai dengan penerapan teknologi komputer hampir diseluruh bidang pekerjaan (Raihanah, 2022). Teknologi memudahkan aktivitas pekerjaan dan industri seperti pengelolaan data, desain grafis, pemasaran dan lainnya (Juanita,dkk, 2019). Oleh sebab itu, memiliki keterampilan dibidang teknologi komputer menjadi sebuah keharusan bagi seseorang yang ingin terjun kedalam dunia kerja. Hal ini juga menjadi perhatian oleh berbagai lembaga pendidikan dan juga yayasan social yang menuntut anak didiknya untuk dapat memiliki keterampilan komputer agar nantinya dapat bersaing di dunia kerja. Salah satu Yayasan social tersebut adalah Yayasan Tat Twam Asi melalui panti asuhan Tat Twam Asi Denpasar.

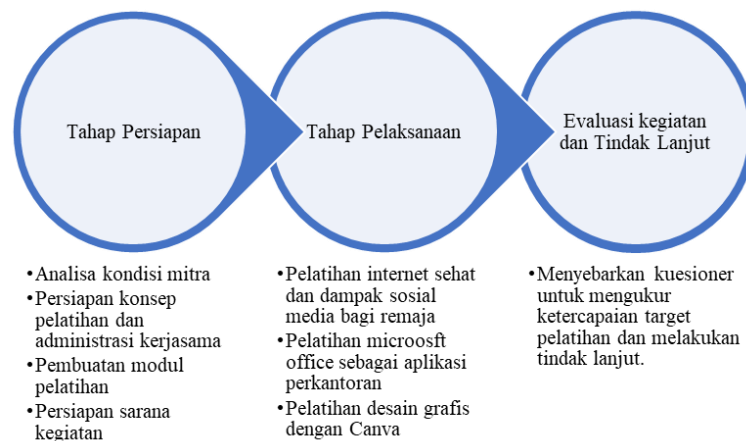
Panti Asuhan Tat Twam Asi adalah wadah untuk menampung anak-anak usia sekolah atau putus sekolah, khususnya anak putri dari kalangan keluarga miskin atau yatim piatu. Panti Asuhan Tat Twam Asi terletak di Jalan Jaya Giri IX No. 6 Denpasar. Panti asuhan yang digagas oleh budayawan Prof Ida Bagus Mantra ini awalnya mengasuh 44 orang anak. Namun pada tahun 2022 jumlah anak panti adalah 34 orang, dengan rincian jenjang 18 orang SMA, 6 orang SMP dan 10 orang SD. Anak asuh yang tinggal di asrama panti hanya anak perempuannya saja. Sedangkan anak laki – lakinya tinggal di tempat berbeda bersama pengasuh laki – laki. Hasil wawancara secara dengan pengurus panti asuhan Tat Twam Asi Denpasar, didapatkan informasi bahwa anak-anak yang berada di panti asuhan Tat Twam Asi merupakan anak-anak yang putus sekolah antara jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama hingga sekolah menengah atas. Berdasarkan kondisi tersebut, Yayasan Tat Twam Asi memberikan sebuah program pendidikan yang untuk memberikan pendidikan yang layak bagi anak-anak panti. Dengan program tersebut, tentu panti asuhan ini sangat membutuhkan dukungan masyarakat atau donator, tidak hanya dalam hal materi namun juga yang paling penting adalah transfer ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai bekal dalam menyiapkan diri di dunia kerja dan bersaing di era digital. Keterampilan yang diperlukan dalam hal ini adalah kemampuan berbasis komputer, karena hamper seluruh bidang pekerjaan saat ini memerlukan kemampuan dalam. Selain melakukan observasi, tim pengusul juga melakukan wawancara kepada beberapa anak-anak panti khususnya anak panti yang putus sekolah pada jenjang SMP dan SMA untuk mengetahui kendala lain terkait kemampuan penggunaan teknologi komputer.

Ada berbagai jenis pemanfaatan teknologi komputer di era digital saat ini (yusril, 2019). Salah satu keterampilan penggunaan teknologi komputer adalah kemampuan menggunakan internet sehat dan mengetahui dampak media social bagi remaja, kemampuan penggunaan Microsoft office dan juga kemampuan multimedia (Nelfianti et al., 2022). Kemampuan ini sangat diperlukan dikarenakan dalam dunia kerja penggunaan internet menjadi bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dalam hal akses informasi maupaun berbagai aktivitas kebutuhan masyarakat. Selain itu kemampuan dalam menggunakan Microsoft office dan juga desain grafis juga dibutuhkan dalam dunia kerja misalnya melakukan branding usaha dan lainnya (Pribadi et al., 2018). Kurangnya pemahaman anak-anak panti asuhan Tat Twam asi dalam menggunakan internet sehat dan mengetahui dampak media social bagi remaja maupun membuat desain grafis dikarenakan terbatasnya fasilitas berbasis IT yang digunakan selama proses belajar sehingga mengakibatkan belum optimalnya pemahaman penggunaan internet sehat dan dampak media social bagi remaja serta membuat desain grafis sebagai bekal di dunia kerja.

Internet yang sehat adalah penggunaan internet secara berhati-hati, mengakses informasi yang baik-baik dan tidak mengakses hal-hal yang berbau negatif (Nelfianti et al., 2022). berhati-hati dalam menggunakan internet adalah wajib hukumnya terutama untuk kalangan anak remaja yang memang saat ini pengguna internet terbanyak adalah para remaja. Penggunaan Internet yang tidak terkontrol akan menyebabkan banyak kerugian (Sari & Yarza, 2021). Penggunaan internet oleh anak yang tidak terkontrol oleh orang tua akan memberi efek buruk pada kehidupan sosial dan psikologis anak-anak, bahkan akademik mereka (Dewanti et al., 2012). Selain pemahaman internet sehat dan dampak media social bagi remaja yang juga dibutuhkan adalah penguasaan Microsoft Office. Microsoft Office adalah perangkat lunak paket aplikasi perkantoran buatan Microsoft Corporation yang sangat populer digunakan di institusi atau tempat bekerja (Sirajuddin & T, 2020). Sedangkan desain grafis merupakan suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Elemen – elemen yang dianalisis dalam sebuah karya desain grafis yaitu gambar, huruf, warna, komposisi dan layout (Putri et al., 2021). Berdasarkan analisis situasi yang berfokus kepada kondisi terkini mitra, maka tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan anak panti terkait penggunaan teknologi komputer.

## METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan. Pelatihan dilakukan secara luring di aula panti asuhan Tat Twam Asi yang beralamat di Jalan Jl. Jaya Giri IX No. 6, Dangin Puri Klod, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar. Terdapat tiga kegiatan pelatihan yang dilakukan yaitu pelatihan penggunaan internet sehat dan media social bagi remaja, pelatihan menggunakan Microsoft office sebagai aplikasi perkantoran dan pelatihan membuat desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan pelatihan adalah 24 orang yang merupakan siswa SMP dan SMA. Adapun tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini ditampilkan dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 1.Tahap-tahap Program Kemitraan Masyarakat.

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini dibagi menjadi beberapa tahapan kerja yaitu; Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Kegiatan. Target dalam kegiatan pelatihan ini adalah 80-100% peserta memahami dan memiliki kemampuan menggunakan teknologi komputer sebagai persiapan terjun kedalam dunia kerja.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan keterampilan komputer bagi anak-anak Panti Asuhan Tat Twam Asi Denpasar dibagi menjadi tiga pelatihan yaitu pelatihan internet sehat dan dampak social media bagi remaja, pelatihan penggunaan Microsoft Office sebagai aplikasi perkantoran, pelatihan desain grafis menggunakan Canva. Adapun uraian kegiatan pelatihan kemampuan keterampilan komputer bagi anak-anak Panti Asuhan Tat Twam Asi Denpasar diuraikan sebagai berikut.

### Persiapan Pengabdian

Pada tahap persiapan dilakukan wawancara dengan bagian pelaksana kegiatan di Panti Asuhan Tat Twam Asi Denpasar. Berdasarkan hasil wawancara, secara garis besar diketahui bahwa belum optimalnya keterampilan anak-anak di Panti Asuhan Tat Twam Asi Denpasar dalam menggunakan teknologi komputer sebagai bekal dalam menyiapkan diri di dunia kerja, seperti pemahaman terhadap penggunaan internet sehat dan dampak media social, penggunaan aplikasi perkantoran yaitu Microsoft Office, belum pahamiya siswa dalam membuat desain grafis, misalnya membuat poster untuk promosi usaha menggunakan Canva. Dalam kegiatan ini tim PKM mempersiapkan alat dan bahan dalam menunjang kegiatan. Perancangan modul kegiatan dibuat oleh anggota tim dosen dan juga mahasiswa. Kegiatan pelatihan dilakukan secara luring bertempat di aula panti asuhan Tat Twam Asi Denpasar.

### Pelaksanaan Pelatihan

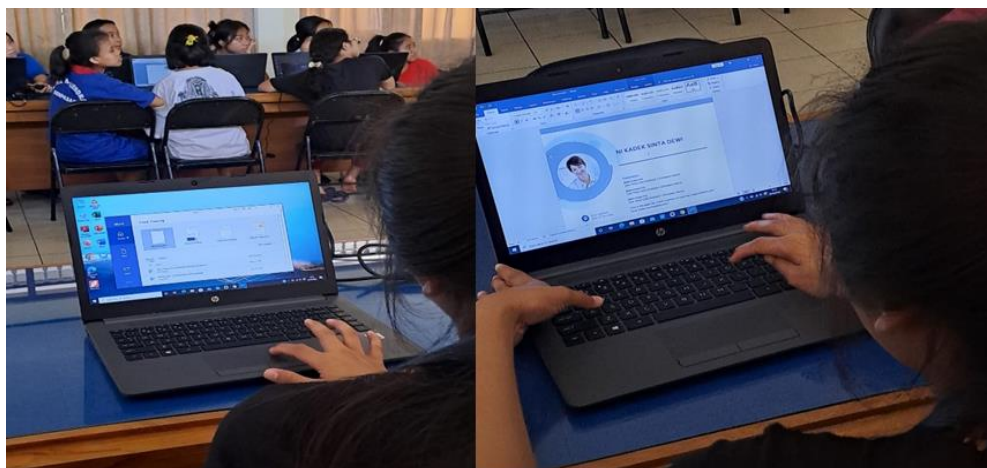
Kegiatan pertama pada Program Kemitraan Masyarakat, diawali dengan memberikan pelatihan penggunaan internet dan dampak media social bagi remaja, kegiatan ini dilaksanakan pada hari sabtu, 4 maret 2023. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengenalan tim PKM dengan anak-anak panti asuhan. Adapun jumlah peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah 24 orang yang terdiri dari siswa

SMP dan SMA. Sebelum memasuki sesi pelatihan anak-anak panti diminta menyampaikan apa yang mereka ketahui tentang penerapan internet sehat dan dampak social media saat ini bagi remaja. Setelah mendapat beberapa contoh permasalahan terkait penggunaan internet dan dampak social media, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi internet sehat dan dampak social media bagi remaja. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan pelatihan internet sehat dan dampak social media bagi remaja pada sesi I dan II:



Gambar 2 Pelatihan Internet Sehat dan Dampak Sosial Media Bagi Remaja

Setelah melakukan pelatihan penggunaan internet sehat dan media social yang baik, kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan aplikasi Microsoft Office sebagai aplikasi perkantoran. Pelatihan yang dilakukan adalah menulis curriculum vitae yang menarik serta membuat contoh laporan menggunakan Ms. Word. Selain pelatihan menggunakan Ms. Word, dilakukan pelatihan menggunakan aplikasi Ms. Excel untuk menampilkan data berupa garfik dan tabel. Berikut ini adalah dokumentasi pelatihan aplikasi Microsoft Office sebagai aplikasi perkantoran.



Gambar 3 Pelatihan Menggunakan Microsoft Office Sebagai Aplikasi Perkantoran

Selanjutnya, pelatihan ketiga dilaksanakan pada hari sabtu, 11 maret 2023. Pelatihan yang dilakukan pada tahap kedua ini adalah pelatihan desain grafis menggunakan Canva. Adapun jumlah peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah 24 orang yang terdiri dari siswa SMP dan SMA. Sebelum

memasuki sesi pelatihan, anak-anak panti diminta menyampaikan desain produk usaha yang pernah mereka lihat atau yang pernah dibuat. Setelah mendapat beberapa contoh desain grafis untuk mempromosikan usaha, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi desain grafis menggunakan Canva. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan pelatihan desain Grafis menggunakan Canva maha pada sesi I dan II:



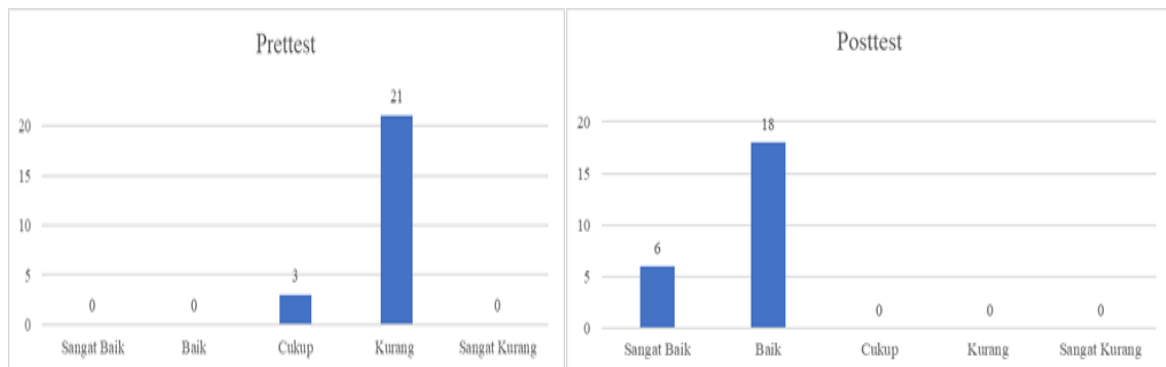
Gambar 4 Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva

**Evaluasi Kegiatan**

Pada tahap evaluasi dilakukan pengukuran terhadap keterampilan peserta dari ketiga pelatihan yang sudah dilakukan menggunakan kuesioner. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, hasil pelatihan dibagi menjadi tiga bagian yaitu (1) pemahaman terhadap internet sehat dan dampak social media, (2) pemahaman penggunaan aplikasi Microsoft office sebagai aplikasi perkantoran, dan (3) pemahaman membuat desain grafis menggunakan Canva, yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pelatihan Pemahaman Internet Sehat dan Dampak Sosial Media Bagi Remaja Menggunakan Kuesioner

Kategori Pemahaman Peserta	Ketercapaian Jumlah Peserta		Keterangan
	Pretest	Posttest	
Sangat Baik	0	9	Peningkatan persentase pemahaman terhadap internet sehat dan dampak social media bagi remaja sebesar 75%
Baik	0	13	
Cukup	6	0	
Kurang	18	0	
Sangat Kurang	0	0	
Persentase penguasaan	25%	100%	
Total Peserta	24	24	

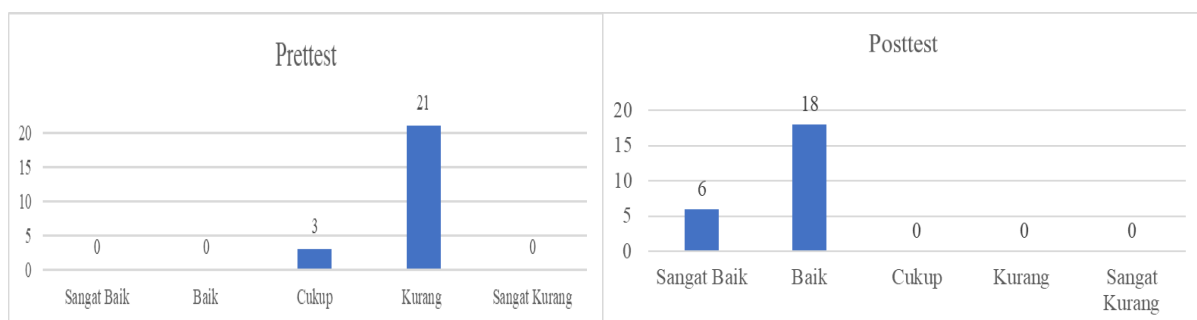


Gambar 5 Histogram Hasil Pretest dan Posttes Pemahaman Peserta Terhadap Pemahaman Internet sehat dan dampak social media

Hasil analisis pemahaman peserta terkait internet sehat dan dampak social media bagi remaja menunjukkan bahwa sebelum pelatihan pemahaman dan pemahaman peserta terhadap internet sehat dan dampak social media bagi remaja adalah sebesar 25% dan terjadi peningkatan sebesar 75% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100%. Dengan demikian melalui kegiatan ini peserta telah memahami penggunaan internet sehat dan dampak social media bagi remaja dengan kategori baik. Pada kegiatan kedua dilakukan pelatihan microsoft office sebagai aplikasi perkantoran dan pelatihan desain grafis menggunakan Canva dengan hasil sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Pelatihan pemahaman menggunakan *Microsoft Office* Sebagai Aplikasi Perkantoran

Kategori Pemahaman Peserta	Ketercapaian Jumlah Peserta		Keterangan
	Pretest	Posttest	
Sangat Baik	0	4	Peningkatan persentase pemahaman terhadap penggunaan <i>Microsoft Office</i> Sebagai Aplikasi Perkantoran sebesar 79,17%
Baik	0	20	
Cukup	5	0	
Kurang	19	0	
Sangat Kurang	0	0	
Persentase penguasaan	20,83%	100%	
Total Peserta	24	24	



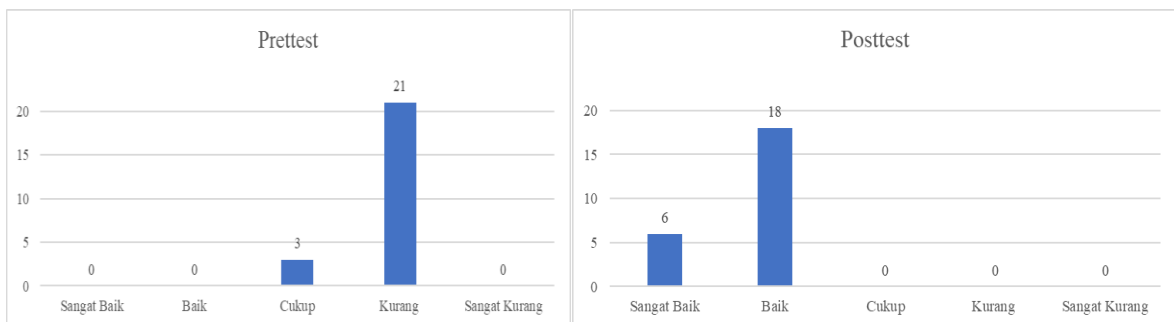
Gambar 6 Histogram Hasil Pretest dan Posttest Pemahaman Peserta Terhadap penggunaan *Microsoft Office* Sebagai Aplikasi Perkantoran

Hasil analisis pemahaman peserta terkait penggunaan Microsoft Office sebagai aplikasi perkantoran menunjukkan bahwa sebelum pelatihan pemahaman dan pemahaman peserta terhadap internet sehat dan dampak social media bagi remaja adalah sebesar 20,83% dan terjadi peningkatan sebesar 79,17% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100%. Dengan demikian melalui kegiatan ini peserta telah memahami penggunaan Microsoft Office sebagai aplikasi perkantoran dengan kategori baik. Kegiatan selanjutnya adalah pelatihan membuat desain grafis untuk poster dan logo usaha

menggunakan Canva. Berikut ini adalah hasil analisis kuesioner pemahaman dan penggunaan Canva untuk membuat desain poster.

Tabel 3 Hasil Pelatihan Membuat Desain Grafis Menggunakan Canva

Kategori Pemahaman Peserta	Ketercapaian Jumlah Peserta		Keterangan
	Pretest	Posttest	
Sangat Baik	0	6	Peningkatan persentase pemahaman terhadap membuat desain grafis menggunakan Canva sebesar 87,50%
Baik	0	18	
Cukup	5	0	
Kurang	19	0	
Sangat Kurang	0	0	
Persentase penguasaan	12,50%	100%	
Total Peserta	24	24	



Gambar 7 Histogram Hasil Pretest dan Posttest Pemahaman Peserta Dalam Membuat Desain Grafis Menggunakan Canva

Hasil analisis pemahaman peserta terkait membuat desain grafis menggunakan Canva menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, pemahaman peserta sebesar 12,50% dan terjadi peningkatan sebesar 87,50% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100%. Dengan demikian melalui kegiatan ini peserta telah memahami dan mampu membuat desain grafis menggunakan canva dengan kategori baik.

Tabel 4 Kondisi Sebelum dan Sesudah Kegiatan Pelatihan Keterampilan Komputer

No	Sebelum Kegiatan pelatihan	Setelah Kegiatan Pelatihan
1	Para peserta belum sepenuhnya memahami penggunaan internet sehat, banyak diantara mereka yang sering share informasi tanpa menyaring isi berita, kemudian dilihat dari sisi penggunaan microosft office, secara praktis mereka belum memahmi cara yang benar dalam membuat contoh menulis laporan yang baik. Selain itu kemampuan desain mereka juga kurang. Hal ini diketahui karena mereka jarang menggunakan aplikasi desain termasuk Canva.	1 Setelah kegiatan pelatihan dilakukan pemalahaman terkait internet sehat meningkat. Peserta memahami penggunaan internet sehat secara bijak dan mampu menyarik informasi dengan baik sebelum membagikan kepada orang lain. Selain itu mereka juga memahami dampak postif dan negative penggunaan dan pemanfaatan social media. 2 Setelah kegiatan mahasiswa memahami dan mampu menggunakan Microsoft office sebagai aplikasi perkantoran yaitu word dan excel untuk kebutuhan pembuatan laporan. 3 Peserta mampu membuat desain logo dan poster untuk mempromosikan ide usaha mereka.

Pada tahap ini seluruh hasil monitoring didiskusikan hasilnya berkaitan dengan kelemahan maupun kekurangan-kekurangan yang terjadi pada proses pelaksanaan program, serta kendala-kendala yang terjadi yang kemudian diberikan usulan perbaikan sebagai tindak lanjut untuk kegiatan berikutnya.

Dalam kegiatan pelatihan ini, hanya sedikit kendala yang terjadi yaitu ada salah satu peserta yang mengalami gangguan internet saat pelatihan Canva, namun hal tersebut dapat ditanggungi dengan memberikan modul pelatihan dan memberikan contoh produk poster sehingga peserta bisa mencoba latihan kembali dan meningkatkan kemampuan membuat desain lebih mendalam.

## SIMPULAN

Program Kemitraan Masyarakat melalui kegiatan pelatihan keterampilan komputer telah berjalan dengan baik dan lancar. Hasil analisis pemahaman menunjukkan bahwa (1) pemahaman peserta terkait internet sehat dan dampak social media bagi remaja sebelum kegiatan pelatihan adalah sebesar 25% dan terjadi peningkatan sebesar 75% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100% dengan kategori baik, (2) pemahaman peserta terkait penggunaan Microsoft Office sebagai aplikasi perkantoran sebelum kegiatan pelatihan adalah sebesar 20,83% dan terjadi peningkatan sebesar 79,17% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100% dengan kategori baik. (3) pemahaman peserta dalam membuat desain grafis menggunakan Canva menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, pemahaman peserta sebesar 12,50% dan terjadi peningkatan sebesar 87,50% setelah kegiatan berlangsung menjadi 100% dengan kategori baik. Seluruh peserta memberikan respon positif terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

## SARAN

Berdasarkan serangkaian pelaksanaan kegiatan pelatihan Keterampilan computer bagi anak-anak panti asuhan Tat Twam Asi Denpasar, maka perlu adanya perubahan pola pikir dan pemahaman terhadap penggunaan internet serta media social bagi remaja, selain itu pemanfaatan aplikasi perkantoran dan desain grafis juga harus didalami dan dilatih secara berkesinambungan tidak saja saat pelatihan namun dalam keseharian sebagai persiapan didunia kerja. Selanjutnya disarankan agar kemitraan antara panti asuhan Tat Twam Asi Denpasar dengan tim pengabdian ITB STIKOM Bali tetap berkelanjutan dan para anak panti mampu mengaplikasikan seluruh materi yang diberikan selama pelatihan demi mempersiapkan diri didunia kerja di era digital saat ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat menyampaikan terima kasih kepada; (1) Direktorat Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan Perpustakaan ITB STIKOM Bali yang telah memberikan dukungan moriil maupun materiil sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan sangat baik dan lancar. (2) Ketua Yayasan Tat Twam Asi Denpasar yang bersedia menjadi mitra serta para guru yang telah bersedia menyempatkan waktu sebagai peserta dalam kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewanti, P., Putu, P., & Putra, G. (2012). *Pengabdian Masyarakat Pengenalan Internet Sehat di Panti Asuhan Semara Putra Klungkung*. 1(2), 7–13.
- Juanita, Safitri, Hayato, Putri, Sakti, Yudha, S. V. . (2019). Peningkatan Keterampilan Menyajikan Presentasi Menarik Dan Interaktif Bagi Guru Pkbn Negeri 27 Petukangan Dengan. *Sebatik*, 23(19), 528–533. <https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/810>
- Nelfianti, F., Martiwi, R., Rahman, A., & Kurniawan, A. (2022). Pelatihan Internet Sehat Dan Aman Untuk Remaja. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 115–122. <https://doi.org/10.46576/Rjpkm.V3i1.1560>
- Pribadi, Sugiyanto, & Priyono. (2018). Pelatihan Pengembangan Dan Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Universitas Negeri Malang*.
- Putri, R. A., Triase, T., Irawan, M. D., Nasution, A. B., Muliani, A., & Fakhriza, M. (2021). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Siswa Sma Panti Asuhan Bani Adam As. *Jurnal Abdi Mas Adzka*, 1(2), 108. <https://doi.org/10.30829/Adzka.V1i2.8842>
- Raihanah, S. (2022). Pentingnya Inovasi Siswa Dan Guru Di Era Masa Kini. *Osf Preprints*, 1–6.



- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/Jpmb.V4i2.4112>
- Sirajuddin, & T, S. (2020). Pengembangan Pemasaran Produk Kerajinan Daun Silar Dalam Upaya Mereduksi Penggunaan Produk Bahan Plastik Development Of Silar Leaf Craft Product Marketing In An Effort To Reduce The Use Of Plastic Products. *Jurnal Sinar Manajemen*, 07(2). <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/jsm/article/view/1227>
- Yusril, Farhania Putri. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-education)*. 2(1). <https://doi.org/10.31219/osf.io/ycfa2>