

# Pemanfaatan Pembelajaran Digital pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Panti Asuhan Dharma Laksana

Paula Dewanti<sup>1</sup>, Desak Putu Saridewi<sup>2</sup>, Ni Nyoman Supuwiningasih<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>ITB STIKOM Bali

Jl. Raya Puputan No.86, Denpasar, Bali 80234

<sup>2</sup>IAHN Gde Puja Mataram

Jl. Pancaka No. 7B Mataram, Nusa Tenggara Barat

paula\_dewanti@stikom-bali.ac.id<sup>1</sup>, saridewi@iahn-gdepudja.ac.id<sup>2</sup>,

supuwiningasih@stikom-bali.ac.id<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Pembelajaran Digital dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran itu sendiri, serta untuk mencapai tujuannya. Sesuai protokol kesehatan yang disarankan oleh pemerintah, di masa pandemi Covid-19, Pembelajaran Digital dan penggunaan Teknologi Informasi menjadi solusi untuk meminimalisir kemungkinan terpapar Covid-19. Mengambil tempat di Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini merupakan kegiatan lanjutan dari kegiatan PkM sebelumnya, untuk memastikan keberlanjutan hasil pelatihan. Berdasarkan tinjauan awal, penggunaan perangkat komputer tersebut belum optimal, baik bagi siswa maupun guru. Ketidakmampuan mengoptimalkan penggunaan perangkat komputer tampaknya berdampak pada efektifitas pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi. PkM ini dilakukan dengan menggunakan metodologi *Service Learning* dan dirancang untuk membantu pengembangan sumber daya manusia terkait metode dan media pembelajaran yang digunakan selama masa pandemi Covid-19. Proses pelaksanaan dilakukan secara luring dan daring dengan memanfaatkan teknologi. Dalam kegiatan PkM diperkenalkan Edmodo yang merupakan salah satu *platform* pembelajaran terkemuka, dan Pengantar Multimedia Pembelajaran, termasuk pendekatan Pembelajaran Campuran (*Blended Learning*) menggunakan fitur dari Google Apps. Kegiatan PkM ini berjalan sesuai tujuan kegiatan yaitu meningkatkan kesadaran siswa dan guru tentang Pembelajaran Digital, dengan memperkenalkan beberapa *platform* pendidikan.

**Kata kunci : Covid-19, pembelajaran digital, pengabdian kepada masyarakat, teknologi pembelajaran**

## ABSTRACT

Digital Learning can be defined as a learning approach that employs technology both to support the learning process and to achieve its objective. According to the government's health protocols, during the Covid-19 pandemic, Digital Learning and the use of Information Technology are solutions to minimise the chances of exposure to Covid-19. This Community Service (PkM) activity, that took place at the Dharma Laksana Orphanage in Mataram, is a continuation of previous PkM activities to ensure the sustainability of the actual outcomes. According to preliminary findings, the challenges in optimizing computer equipment use have an impact on the effectiveness of the information technology-based learning approach. This PkM implements the Service Learning methodology and is designed to enhance the capabilities of human resources related to the methods and learning media used during the Covid-19 pandemic and was implemented both offline and online, utilizing technology. Edmodo, one of the leading learning

platforms, was introduced in the PkM activity, along with Introduction to Multimedia Learning and a Blended Learning approach using Google Apps features. This PkM activity has aligned with the activity's objective of enhancing student and teacher awareness of Digital Learning through the introduction of various educational platforms.

**Keyword : Covid-19, community service, educational technology, digital learning**

## 1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan salah satu pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi, selain dharma pendidikan dan pengajaran, serta dharma penelitian, sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang No. 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi, Pasal 1 Ayat 9. Merujuk kepada hal tersebut, sebagai bagian dari sivitas akademika, merupakan kewajiban dari Dosen dan Mahasiswa untuk memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi demi memajukan kesejahteraan masyarakat. Mengambil tempat di Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini merupakan kegiatan lanjutan dari kegiatan PkM sebelumnya yang telah dilaksanakan secara daring, untuk memastikan keberlanjutan hasil pelatihan (Dewanti, Supuwingsih dan Saridewi, 2021). Mitra PkM berlokasi di kota Mataram, berjarak 131 km dari lokasi pengusul, ITB STIKOM Bali. Panti ini merupakan salah satu bagian dari Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dibawah naungan Yayasan Dharma Laksana.

Pada masa pandemi Covid-19 ini, pembelajaran digital dan pemanfaatan Teknologi Informasi merupakan salah satu solusi untuk menekan dampak Covid-19, sesuai protokol kesehatan yang diterapkan pemerintah. Berdasarkan tinjauan awal, penggunaan perangkat komputer bantuan dari donatur tidak optimal, baik penggunaan oleh siswa penghuni panti, maupun pengajar. Siswa

dan pengajar mengalami kendala dalam pengoperasian komputer maupun mengeksplorasi manfaat lainnya dari perangkat Teknologi Informasi tersebut. Dari permasalahan tersebut, melalui kegiatan PkM ini, diharapkan dapat memberikan solusi dengan memberikan pelatihan tentang pembelajaran digital kepada penghuni Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram, beserta para guru pengampu mata pelajaran, untuk mengoptimalkan proses pembelajaran; memberikan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran digital sederhana kepada para pengajar di Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram, untuk memberikan opsi pembelajaran yang lebih menarik minat anak didik; memberikan bantuan berupa paket data *Internet* untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran selama kegiatan pengabdian; dan pemberian bantuan berupa tenaga teknis untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran selama kegiatan pengabdian; serta memberikan satu modul Multimedia Pembelajaran yang dapat dipergunakan sebagai acuan pembelajaran digital di Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram. Target luaran PkM berupa peningkatan kemampuan pembelajaran digital dari siswa dan guru di Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram, referensi modul pembelajaran digital, artikel terpublikasi di jurnal ber-ISSN, dan liputan kegiatan pengabdian.

## 2. PERMASALAHAN

Sebagai LSM, Panti Asuhan Dharma Laksana, menerima bantuan dari para donatur, baik tetap maupun bersifat insidental, dan dari berbagai daerah, maupun lapisan masyarakat, termasuk donatur asing. Salah satu donatur memberikan beberapa perangkat komputer lengkap, untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tinjauan awal, penggunaan perangkat komputer tersebut belum optimal, baik penggunaan oleh siswa penghuni panti, maupun pengajar yang disebabkan oleh kendala dalam pengoperasian komputer maupun mengeksplorasi manfaat lainnya dari perangkat Teknologi Informasi.

## 3. METODOLOGI

PkM ini dilakukan dengan menggunakan metodologi *Service Learning*. *Service Learning* merupakan metodologi yang didasarkan pada kebutuhan, masalah, atau tantangan nyata yang dapat ditemukan baik dalam konteks lokal maupun global. *Service Learning* dimulai dengan analisis dan tinjauan realitas untuk menentukan intervensi mana yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang teridentifikasi (Selmo, 2015). Pemaparan (*exposure*), praktik (*practise*), dan diskusi (*discussion*) digunakan dalam kegiatan pelatihan *Digital Learning* bagi siswa dan guru di Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram. Metode pemaparan dilakukan dengan memberikan petunjuk cara *browsing*, *search*, *download*, dan menggunakan aplikasi pembelajaran digital, serta cara melanjutkan penggunaan program. Langkah selanjutnya adalah berlatih di komputer dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Setelah itu, dilanjutkan dengan sesi diskusi melalui tanya jawab untuk mendapatkan tanggapan dari peserta pelatihan.

Dikarenakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Mikro tahap ke-6 di akhir Mei hingga awal April 2021, pelatihan awal dilakukan secara daring (dalam jaringan). Keseluruhan kegiatan PkM dari awal hingga akhir dilakukan 80% secara daring dan 20% secara luring (luar jaringan). Pelatihan secara daring dilakukan menggunakan aplikasi Zoom.

Menggunakan teknologi, tim menggunakan platform komunikasi tatap muka langsung, yang dapat dianggap sebagai norma baru *Blended Learning*, serta *Forum Group Discussion* (FGD) untuk meningkatkan kesadaran siswa dan guru tentang Pembelajaran Digital, dengan memperkenalkan beberapa *platform* pendidikan.

## 4. REALISASI KEGIATAN

### 4.1 Lokasi

PkM ini terselenggara atas kerjasama Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram yang terletak 132 kilometer dari kampus pengusul ITB STIKOM Bali, tepatnya di Jalan Dr. Soejono No.15, Lingkar Selatan, kota Mataram. Panti Asuhan yang kini bernama Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA), merupakan sebuah organisasi kesejahteraan sosial anak yang didirikan dengan tujuan membantu umat Hindu usia sekolah dari keluarga kurang mampu untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Anak-anak tersebut ditampung dan didukung oleh yayasan yang dibiayai oleh para dermawan, masyarakat, dan pemerintah. Berdasarkan *Panca Sradha*, Yayasan Dharma Laksana Mataram memiliki visi sebagai pusat pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia Hindu yang berkualitas dan berdaya saing.

Selain Panti Asuhan, Yayasan Dharma Laksana Mataram juga membawahi Taman Kanak-Kanak (TK) Dwijendra, Sekolah Dasar (SD) Dwijendra, Sekolah Menengah Pertama Dwijendra (SMP), Sekolah Menengah Atas Dwijendra (SMA), dan Sekolah

Menengah Atas Kertya Wisata yang masing-masing berada dalam satu lokasi dengan Dharma Panti Asuhan Laksana Mataram. Yayasan Dharma Laksana didirikan untuk memberikan akses yang lebih baik kepada umat Hindu di Nusa Tenggara Barat terhadap layanan pendidikan bernuansa Hindu, untuk meningkatkan penyediaan fasilitas pendidikan bagi umat Hindu di Nusa Tenggara Barat dari tingkat Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK), dan meningkatkan penyediaan fasilitas untuk pengembangan Organisasi Sosial Anak dan Pesraman, selain menyiapkan fasilitas dan fasilitas belajar yang memadai dan aman bagi siswa dan anak asuh.

#### 4.2 Tim Pelaksana

Tim Pelaksana PkM terdiri dari tiga orang Dosen yang memiliki latar dari berbagai program penelitian. Selain para Dosen, tim ini juga mengikutsertakan tiga mahasiswa dari program studi yang berbeda, yaitu Sistem Komputer, Sistem Informasi, dan Hukum, dengan tujuan untuk berkolaborasi dan saling melengkapi.

Sebagian anggota tim berdomisili di Mataram mendukung kegiatan dengan berpartisipasi secara luring secara bersamaan dengan sebagian tim yang berdomisili di Bali, selama PPKM, untuk dapat saling melengkapi, dan memastikan kegiatan pelatihan berjalan lancar dan efektif.

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini berlangsung selama 5 bulan antara bulan Februari sampai dengan Juni tahun 2021, yang terdiri dari tahap persiapan, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, termasuk pengerjaan laporan.

#### 4.3 Peserta

Pelatihan ini melibatkan 45 siswa penghuni Panti Asuhan Dharma Laksana dari berbagai jenjang Pendidikan, termasuk 12 guru dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dwijendra yang berada

dibawah naungan Yayasan Dharma Laksana Mataram. Dikarenakan jenjang pendidikan siswa didik yang berbeda, dari SD hingga SMA, maka *Pretest* dan *Posttest* hanya digunakan pada sesi pelatihan untuk para guru.

#### 4.4 Materi

Pada kegiatan PkM yang kedua yang menyoar para pengajar, tim melaksanakan pelatihan terhadap 12 guru dari SMP Dwijendra yang berada dibawah naungan Yayasan Dharma Laksana Mataram. Acara ini juga diikuti oleh beberapa pengajar jenjang SD dan SMA Dwijendra. Tabel 1 memuat susunan acara pelatihan bagi para guru di SMP Dwijendra, yang dilakukan secara daring.

Tabel 1. Susunan acara pelatihan untuk para pengajar di SMP Dwijendra Mataram pada tanggal 17 Maret 2021

Waktu	Rundown	Breakdown Kegiatan	Durasi	PIC
08.00 – 08.05	Opening Kegiatan PkM	Sesi Perkenalan	05'	Moderator Desak Saridewi
08.05 – 09.15	Tema 1.	Sharing Session tentang Aplikasi Edmodo.	30'	Moderator Desak Saridewi
		Tema 2.	Paula Dewanti	Tim Pelaksana Peserta
		Sharing Session tentang Multimedia Pembelajaran.	10'	Ni Nyoman Supuwingsih
09.15 – 09.20	Closing Kegiatan PkM	Sesi Photo	05'	Moderator Desak Saridewi Tim Pelaksana Peserta

Tabel 2. Susunan acara PkM secara luring di Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram pada tanggal 12 Juni 2021

Waktu	Rundown	Breakdown Kegiatan	Durasi	PIC
08.00 – 08.05	Opening	Sambutan dan arahan oleh Pimpinan Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram.	05'	Dra. Ni Ketut Purniwati
08.05 – 10.00	Tema 1.	<i>Refresh Session</i> Aplikasi Edmodo	15'	Moderator Desak Saridewi
	Tema 2.	<i>Sharing Session</i> tentang Adobe Captivate. Paula Dewanti	25'	Tim Pelaksana Peserta
	Tema 3.	<i>Refresh Session</i> Multimedia Pembelajaran. Ni Nyoman Supuwiningsih	30'	
	Tema 4.	<i>Sharing Session</i> Membentuk generasi mandiri berkepribadian Tri Kaya Parisudha. Desak Saridewi	30'	
10.00 – 10.15	Closing	Penyerahan Bantuan Sesi Photo	15'	Pimpinan Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram Tim Pelaksana Peserta

Seperti telah dijelaskan di bagian Metodologi, dikarenakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Mikro tahap ke-6 di akhir Mei hingga awal April 2021, kegiatan PkM ini dilaksanakan 80% secara daring menggunakan aplikasi Zoom, sementara

20% sisanya dilakukan pada bulan Juni secara tatap muka dengan mengindahkan protokol kesehatan pandemi Covid-19.

## 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 5.1 Hasil

Sesi pelatihan yang dilakukan secara daring untuk pengajar di SMP Dwijendra Mataram pada tanggal 17 Maret 2021 berjalan lancar sesuai dengan agenda. Peserta pelatihan berperan aktif dengan memberikan umpan balik secara aktif pada sesi Tanya Jawab. Materi pelatihan aplikasi Edmodo dan Adobe Captivate merupakan hal baru untuk peserta, walaupun Multimedia Pembelajaran dan beberapa opsi aplikasinya telah digunakan oleh para peserta, baik pada proses pembelajaran kepada siswa didik, maupun pada pembelajaran mandiri dan dikalangan sesama pengajar untuk pembelajaran mandiri.

Edmodo adalah platform pembelajaran sosial terkemuka, yang awalnya diperuntukkan bagi pembelajaran di kelas K-12. Namun, sejalan dengan kemajuan pembelajaran, Edmodo juga disesuaikan untuk dapat digunakan di Pendidikan Tinggi. Diluncurkan pada awal tahun ajaran sekolah 2008-2009 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara, sampai saat ini Edmodo telah memiliki lebih dari 65 juta pengguna. Lebih dari 300.000 sekolah memiliki kelas yang didukung oleh Edmodo, dimana pembelajar dan pebelajar dapat berkolaborasi; berbagi konten digital dan aplikasi pendidikan; dan mengakses pekerjaan rumah, nilai, diskusi kelas, dan pemberitahuan dari komputer atau perangkat seluler apa pun, saling terlibat dan terhubung (Dewannti, 2019).

Sedikit bahasan tentang Adobe Captive, Adobe Captivate merupakan salah satu media audiovisual. Dibuat oleh Adobe System Incorporated, yang merupakan salah satu perangkat lunak untuk membangun konten e-Learning atau Pembelajaran Digital (Dewanti & Rusli,

2019). Menurut Herdyansyah & Agung (2017), Adobe Captivate adalah aplikasi atau software E-Learning yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan cara kerja yang mirip dengan PowerPoint. Kelebihan Adobe Captivate terletak pada kemampuan untuk membuat presentasi yang dilengkapi dengan demonstrasi. Media presentasi yang populer dan paling banyak digunakan adalah Microsoft Powerpoint. Media presentasi banyak digunakan di banyak bidang yang berbeda untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, konsep, dan pemahaman kepada audiens. Teknoogi terus berkembang sehingga dirasa penting untuk terus mengikuti perkembangan tersebut sehingga dapat digunakan secara efektif (Soni, 2017).

## 5.2 Pembahasan

Terdapat beberapa tantangan penerimaan pembelajaran secara virtual, seperti jenjang pendidikan siswa dan dari pengajar sendiri. Pembelajaran saat ini dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas, dengan memposisikan pembelajaran digital menggunakan multimedia pembelajaran sebagai opsi pelengkap (*complement*). Protokol Kesehatan masa Pandemi Covid-19 diimplementasikan dengan mengurangi interaksi

Terdapat guru yang terbiasa menggunakan satu aplikasi dan tidak berkeinginan untuk mempelajari media pembelajaran digital selain media yang selalu dipergunakan dalam proses pembelajaran sebelumnya. Hal ini menjadi salah satu tantangan karena sistem pembelajaran masih dilakukan secara tatap muka, dengan menempatkan pembelajaran digital sebagai pelengkap. Menurut Hoesny (2021), Guru merupakan tokoh sentral dalam pada pembelajaran yang berpusat guru, karena perannya dalam menggerakkan dan memfasilitasi pembelajaran. Lebih lanjut dijelaskan bahwa guru sebaiknya juga memiliki peran sebagai akademis, peneliti, dan

pembelajar sepanjang hayat. Hal ini berkaitan dengan peranan guru yang erat dengan bidang pedagogis, sehingga membutuhkan keterampilan pedagogis dan pengetahuan lain yang mendukung perannya untuk mengawal proses belajar mengajar secara efektif. Diperlukan pendekatan dan pelatihan berkelanjutan untuk pembiasaan yang kedepannya dapat membuka wawasan.

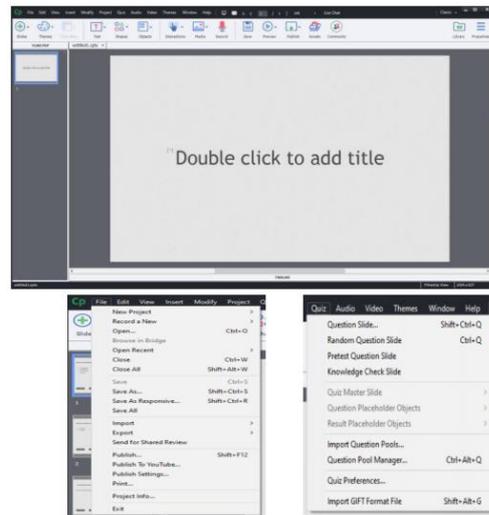
Gambar 1 sampai Gambar 3 adalah materi pelatihan yang dilakukan dalam kegiatan PkM.



Gambar 1. Materi pelatihan Edmodo

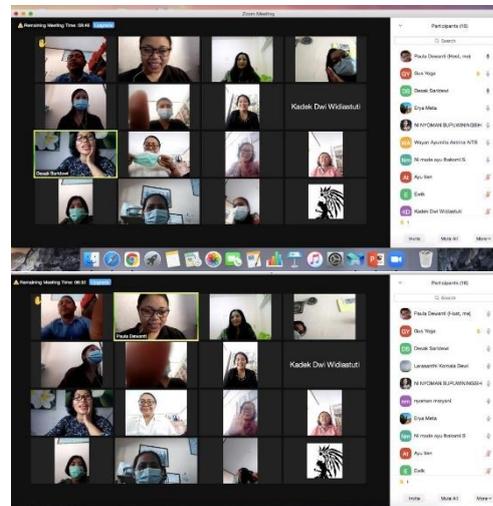


Gambar 2. Materi pelatihan Fitur Google



Gambar 3. Materi pelatihan Adobe Captivate

Gambar 4 adalah dokumentasi pada saat pelatihan yang dilakukan secara daring untuk para pengajar di SMP Dwijendra Mataram.



Gambar 4. Sesi pelatihan untuk para pengajar di SMP Dwijendra Mataram

## 6. KESIMPULAN

Kegiatan PkM di Panti Asuhan Dharma Laksana Mataram untuk para siswa dan guru berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan melalui minat siswa dan guru yang tulus untuk mengikuti kegiatan

pelatihan dari jadwal awal hingga akhir, baik secara daring maupun luring. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai harapan Ketua Yayasan Dharma Laksana untuk memberikan pelatihan dan informasi yang relevan tentang metode dan media pembelajaran yang digunakan selama pandemi Covid-19. Pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif semakin berkembang, dan siswa kini dapat menggunakan media pembelajaran digital untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya. Menurut Firman & Rahayu (2020), hal ini bisa menjadi komponen kecil dari pembelajaran berbasis kelas tradisional, di mana guru merekam obrolan video dan teks, serta aktivitas pembelajaran yang diaktifkan secara digital lainnya yang merupakan interaksi instruksional utama antara guru dan siswa. Opsi strategi pembelajaran lainnya adalah menggunakan metode kelas tradisional yang memungkinkan siswa untuk menghabiskan sepanjang hari mereka untuk belajar di kelas, tetapi mereka juga akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar *online* dan mandiri dengan bimbingan dari guru. Dalam kasus lain, siswa dapat bekerja secara mandiri pada materi yang diberikan secara *online*, proyek, dan tugas di rumah atau di tempat lain, selama mereka bertemu dengan guru secara teratur untuk meninjau kemajuan belajar mereka, mendiskusikan pekerjaan mereka, mengajukan pertanyaan, dan menerima arahan lebih banyak untuk penyelesaian tugas dengan konsep yang lebih sulit. Selain dari dua contoh kasus yang disebutkan di atas, ada banyak kemungkinan lain (Dewanti, Indriyani dan Rahardian, 2021).

Dengan mempertimbangkan perkembangan varian virus Covid-19 terbaru dan ketidakmampuan memprediksi akhir masa pandemi ini, maka kegiatan PkM seyogyanya dilanjutkan, selama pembelajaran masih dilaksanakan secara daring, mengikuti

perkembangan teknologi pembelajaran digital. Ketua Yayasan dan para guru menyambut dengan antusias pelaksanaan kegiatan ini dan berharap dapat dilakukan secara rutin untuk membantu peningkatan kemampuan guru. Diperlukan ragam implementasi yang lebih banyak, dengan berfokus pada pengalaman belajar siswa (*Student Engagement* dan *Student Experience*), dengan harapan dapat memberikan nilai lebih pada proses pembelajaran dan dijadikan sebagai acuan untuk implementasi pembelajaran digital selama masa pandemi Covid-19.

## 7. UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini didukung oleh Kementerian Riset dan Teknologi/Lembaga Riset dan Inovasi Nasional (Kemenristek Dikti/BRIN), serta Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) STIKOM Bali dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat 2021. Ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ketua Yayasan Dharma Laksana Mataram, tim pendukung dari dosen dan mahasiswa IAHN Gde Puja Mataram, para siswa di Panti Asuhan Dharma Laksana, dan para guru di SMP Dwijendra Mataram, termasuk peserta dari SD dan SMA Dwijendra Mataram, atas kerjasama dan semangatnya. Kegiatan PkM ini tidak akan selesai sesuai rencana tanpa kerjasama, kehadiran, dan semangat para peserta. Terakhir, penghargaan diberikan kepada para mahasiswa yang terlibat, Hedi Geger Lino, Kadek Vishnu Vedamurthi, dan Anggara Dwi Setiawan, atas dedikasi mereka dalam menyelesaikan tugas-tugasnya sepanjang pelaksanaan kegiatan PkM Pemanfaatan Pembelajaran Digital pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Panti Asuhan Dharma Laksana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewanti, P. (2019). Optimalisasi Digital Native di Era Industri 4.0. *Teknomatika*, 9(1).
- Dewanti, P., & Rusli, M. (2019). Implementing Adobe Captivate in Designing E-Learning's Digital Content. *International Journal of Computer Applications*, 975, 8887. <https://doi.org/10.5120/ijca2019919552>
- Dewanti, P., Indriyani & Rahardian, R. L. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Strategi Pembelajaran Alternatif Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 1460-1468.
- Dewanti, P., Supuwingsih, N. N. & Saridewi, D.P. (2021). Utilizing Educational Technologies to Optimize Student and Teacher Learning at Dharma Laksana Mataram Orphanage. *Journal of Innovation and Community Engagement*, 1(02), 11-20.
- Dewi, F. (2014). Edmodo: A social learning platform for blended learning class in higher education. *Research in Education Technology: Pedagogy and Technology Journal*, 11(2), 1-11.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Herdyansyah, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1).
- Selmo, L. (2015). The narrative approach in service-learning methodology: A case study. *The International Journal of Research on Service-Learning and Community Engagement*, 3(1).
- Singh, R., & Awasthi, S. (2020). Updated Comparative Analysis on Video Conferencing Platforms-Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, WebEx Teams and GoToMeetings. *EasyChair Preprint no. 4026*.
- Soni, K. (2017). An Extensible Virtual Assistant for the PowerPoint Presentation Tool.