

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Vokal Berbasis Multimedia untuk Guru di TK Tarsisius 2

Henri Septanto¹, Arum Kusuma Wardani², Uus Rusmawan³

^{1,2,3}Prodi Teknik Informatika, Universitas Dian Nusantara, Jl. Tanjung Duren Barat II, No.1

henri.septanto@undira.ac.id, arum.kusuma.wardani@undira.ac.id,
uus.rusmawan@undira.ac.id

**Email Korespondensi: henri.septanto@undira.ac.id*

ABSTRAK

Pendidikan di tingkat Taman Kanak-kanak saat ini sudah mulai banyak memberikan materi pembelajaran membaca. Salah satu dasar materi pelajaran membaca adalah pengenalan huruf vokal, namun masih jarang TK yang memiliki materi pembelajaran pengenalan huruf vokal berbasis multimedia. Anak-anak TK sangat menyukai game berbasis multimedia, karena memang mereka dilahirkan dan tumbuh di era digital. Berdasarkan hasil observasi dan interview di TK diketahui bahwa para guru membutuhkan sebuah aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal sebagai alat bantu dalam memberikan materi pelajaran membaca, untuk itulah tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat mencoba untuk membuat aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal dan memberikan pelatihan tersebut pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di TK Tarsisius 2. Pelatihan penggunaan media pembelajaran pengenalan huruf vokal ini diberikan langsung dengan mempraktekkan aplikasi media pembelajaran di laptop para guru, hasil pelatihan ini adalah peningkatan kompetensi para guru TK dan ketrampilan baru khususnya dalam penggunaan aplikasi pengenalan huruf Vokal dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Kata kunci: aplikasi, media, pembelajaran, pelatihan

ABSTRACT

Education at the Kindergarten level is now starting to provide a lot of reading learning materials. One of the basic reading subject matter is vowel recognition, but it is still rare for kindergartens to have multimedia-based vowel recognition learning materials. Kindergarten children really like multimedia-based games, because they were born and grew up in the digital era. Based on the results of observations and interviews in kindergarten, it is known that teachers need an application of learning media for vowel recognition as a tool in providing reading subject matter. Community Service in Tarsisius Kindergarten 2. Training on the use of vowel recognition learning media is given directly by practicing learning media applications on teachers' laptops, the result of this training is an increase in the competence of kindergarten teachers and new skills, especially in the use of Vocal letter recognition applications in learning activities which are given.

Keyword: application, media, learning, training

A. PENDAHULUAN

Salah satu dari Tridharma Perguruan Tinggi yang harus dilaksanakan oleh semua dosen adalah Pengabdian Kepada Masyarakat atau dikenal dengan istilah PKM. Kegiatan PKM tersebut diharapkan dapat menjadi sebuah implementasi profesionalisme dosen dalam mengamalkan ilmunya kepada masyarakat. (Hidayatullah, Patria, & Septanto, 2022)

Situasi dan kondisi dunia Pendidikan paska pandemi Covid 19 mengalami perubahan drastis, khususnya perubahan dalam metodologi pembelajaran. Saat ini media pembelajaran berbasis multimedia mulai banyak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelaran. Mulai dari jenjang PAUD, TK, SD, SMP, SMA, SMK dan tingkat Pendidikan tinggi semakin banyak menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Meningkatnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia karena dunia Pendidikan mulai beradaptasi dengan situasi dan kondisi dunia Pendidikan akibat Covid 19 sehingga mau tidak mau pertemuan tatap muka langsung digantikan dengan pertemuan online sebagai upaya mengurangi penyebaran virus Covid 19.

Dunia pendidikan adalah salah satu bidang yang terkena dampak perubahan dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, bahkan perubahan yang terjadi adalah perubahan yang signifikan dimana guru/dosen, siswa/mahasiswa harus mampu beralih dari sistem Pendidikan tatap muka langsung menjadi tatap muka online. Hal ini menuntut peningkatan pengguna komputer khususnya para guru dan siswa TK untuk meningkatkan kompetensinya. Peningkatan kompetensi dilakukan dengan mengikuti pelatihan penggunaan media pembelajaran pengenalan huruf vokal berbasis multimedia. Keterampilan atau kompetensi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia ini tentu saja sangat bermanfaat bagi para guru dan siswa karena akan menunjang proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik.

Proses pembelajaran pada jenjang Pendidikan TK pun mengalami perubahan drastis, mau tidak mau, guru, siswa dan orang tua siswa harus beradaptasi dengan situasi dan kondisi dimana siste online pembelaran tatap muka langsung akhirnya diganti dengan sistem pembelajaran online. Permasalahan yang dihadapi guru-guru TK saat ini adalah masih jarang aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia pengenalan huruf vokal, padahal aplikasi ini diperlukan sebagai pendukung proses pembelajaran agar situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan karena aplikasi media

pembelajaran ini desain konsepnya adalah belajar sambil bermain.

TK dan Kelompok Bermain Tarsisius 2 adalah sebuah lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Pendidikan Katolik yaitu YBHK (Yayasan Bunda Hati Kudus), Jalan Kebon Jeruk Raya No. 19, Jakarta Barat. TK dan Kelompok Bermain Tarsisius 2 menyelenggarakan pendidikan untuk anak-anak usia 2 tahun sampai dengan 5 tahun, dan terakreditasi dengan kualifikasi “A”.

Dilengkapi dengan berbagai fasilitas dan sarana pendukung aktivitas belajar yang aman, nyaman, dan ramah bagi anak-anak. Didukung pula dengan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif serta didampingi oleh guru pengajar yang sangat kompeten dan berpengalaman dalam hal pengembangan anak – anak usia dini.

Sebagai referensi tim pelaksana PKM mencoba untuk mempelajari beberapa artikel tentang pelatihan sejenis yang telah dilakukan, yaitu PKM tentang Pelatihan Penggunaan Aplikasi GIMP Untuk Penyuntingan Gambar Bagi Murid Kelas III dan Kelas V Sekolah Dasar Tarsisius 2, artikel ini menjelaskan bahwa perlunya pelatihan penyuntingan gambar diberikan kepada anak-anak SD agar mereka memiliki ketrampilan dasar dalam menyunting gambar sehingga dapat menambah wawasan dan ketrampilan mereka dalam penguasaan software aplikasi, khususnya software aplikasi penyuntingan gambar. (Dirgantara, Prabowo, Marselino, Kurniawati, & Septanto, 2021)

Kegiatan PKM berikutnya yang dijadikan referensi adalah tentang Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu, pelatihan yang diberikan adalah pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan perangkat lunak wondershare filmora, materi yang diajarkan adalah editing video. Setelah mendapatkan pelatihan ini diharapkan para guru mampu membuat video sebagai bahan materi pembelajaran. (Sunardi, Sahputra, & Hidayah, 2021)

Referensi PKM berikutnya adalah tentang Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Guru SMK Muhammadiyah 3 Samarinda, materi pelatihan yang diberikan pada PKM ini adalah penggunaan aplikasi Camtasia Studio, dengan pelatihan ini diharapkan para guru dapat membuat video interaktif. (Hasudungan & Rudiman, 2022)

Selanjutnya Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Bagi Guru-Guru SMAN 02 Tanjung Balai, materi pelatihan yang diberikan adalah pembuatan

media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint 2010. (Syah, Risaldi, Siagian, Sihombing, & Muhazir, 2018)

Referensi terakhir adalah kegiatan PKM tentang Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0, pelatihan yang diberikan adalah pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Flash, hasil dari pelatihan ini diharapkan agar para guru memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar digital berbasis multimedia interaktif. (Smaragdina, Nidhom, Soraya, & Fauzi, 2020)

Berdasarkan referensi dari kelima artikel tersebut tim pelaksana PKM melihat bahwa memang diperlukan pelatihan multimedia untuk para guru agar memperkaya kemampuan para guru dalam menyiapkan materi pembelajaran. Maka dari itu setelah mengadakan observasi dan wawancara kepada para guru TK maka tim pelaksana PKM mendapatkan masukan bahwa para guru membutuhkan sebuah aplikasi pengenalan huruf sebagai materi pembelajaran untuk anak-anak TK. Masukan dari para guru inilah menginspirasi Tim Pelaksana PKM untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi pengenalan huruf vokal untuk para guru agar mereka memiliki alternatif yang menyenangkan para siswa TK dalam menyampaikan materi pengenalan huruf vokal.

B. METODE PELAKSANAAN

Seperti pelaksanaan sebuah kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) pada umumnya, sebelum pelaksanaan pelatihan tim pelaksana PKM menjalankan beberapa tahap perencanaan yaitu: survei, observasi dan wawancara, sosialisasi jadwal dan materi PKM, kegiatan pelatihan dan evaluasi. Kegiatan wawancara, survei, observasi sampai dengan evaluasi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mitra, sehingga pelatihan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan mitra (Septanto & Wardani, 2023)

Pelaksanaan pelatihan penggunaan media pembelajaran pengenalan huruf vokal ini dilakukan menggunakan laptop yang langsung dioperasikan oleh guru TK. Program Aplikasi Media pembelajaran pengenalan huruf vokal pun langsung dicopy kan di laptop masing-masing, hal ini bertujuan agar mereka dapat dengan mudah langsung mempraktekkan materi yang diberikan pada saat pelatihan dilaksanakan.

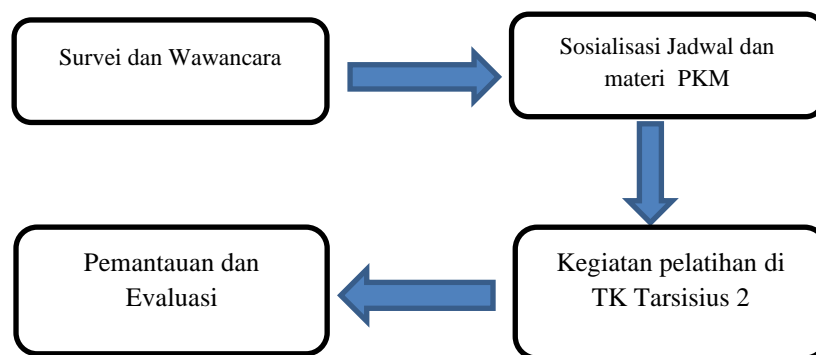
1. Kerangka Pemecahan Masalah

Kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) di TK Tarsisius 2, Jakarta Barat ini

adalah sebuah kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal yang diadakan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan sehingga materi pelatihan sudah sesuai dengan kebutuhan para guru. Materi pelatihan berupa penggunaan media pembelajaran pengenalan huruf vokal ini memang dibutuhkan karena materi yang ada pada aplikasi media pembelajaran dapat langsung diterapkan pada proses pembelajaran dimana anak-anak TK sudah mulai mempelajari pengenalan huruf vokal sebagai salah satu materi pelajaran yang diberikan.

Kegiatan PKM yang telah dilakukan ini diharapkan mampu meningkatkan wawasan dan ketrampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai perangkat pendukung mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran pengenalan huruf vokal ini juga diharapkan dapat menarik minat anak-anak TK dalam mengikuti pelajaran pengenalan huruf vokal.

Tahap-tahap kegiatan PKM harus dibuat dan diatur sedemikian rupa secara sistematis dalam bentuk kerangka berpikir dengan tujuan agar seluruh rangkaian kegiatan PKM dapat berjalan dengan baik, Adapun tahap-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Sumber: Data kegiatan PkM (2022)

Gambar 1. Kerangka Berpikir Pengabdian Kepada Masyarakat

Penjelasan Gambar 1

Tim PKM mengadakan survei dan wawancara di TK Tarsisius 2, responden adalah para guru di TK Tarsisius 2, Kebun Jeruk, Jakarta Barat. Sosialisasi dilakukan dengan cara melakukan koordinasi pengaturan jadwal PKM, hal ini dilakukan sebagai persiapan awal agar pelatihan terjadwal dengan baik dan dilakukan sejak 1 bulan sebelum kegiatan PKM dilakukan.

Pelaksanaan Kegiatan PKM dilakukan secara langsung di TK Tarsisius 2, dengan cara mengadakan pelatihan penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Vokal berbasis Multimedia. Pemantauan dan Evaluasi bertujuan agar hasil pelatihan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berjalan sesuai target, jika ternyata tujuan untuk meningkatkan kompetensi para guru TK belum tercapai maka jadwal pelatihan akan ditambah sehingga hasil pelatihan dalam PKM ini dapat mencapai target yang diharapkan.

2. Metode Kegiatan PKM

a) Pengenalan Konsep Dasar Multimedia

Pada pelatihan ini guru-guru TK sebagai peserta diberikan pengenalan tentang konsep dasar multimedia, manfaat multimedia serta kelebihan materi pembelajaran berbasis multimedia dengan materi pembelajaran konvensional.

b) Pelatihan Pengenalan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Vokal

Materi yang diberikan adalah tentang fungsi dan fitur-fitur aplikasi media pembelajaran yang akan digunakan, tentang cara mengoperasikan aplikasi dan memaksimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Para guru TK sebagai peserta pelatihan diajarkan penggunaan fitur-fitur utama dalam aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal ini. Metode pelatihan diawali dengan demo contoh penggunaan kemudian diberikan kesempatan kepada para guru untuk langsung mempraktekkan apa yang telah didemokan sehingga para guru dapat lebih mudah dan cepat dalam memahami materi yang diberikan.

c) Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada para guru TK yang telah mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal. Tujuan kuesioner adalah untuk mengetahui sampai sejauh mana tingkat pemahaman para guru terhadap materi pelatihan yang telah diberikan oleh tim pelaksana PKM.

d) Wawancara dan tanya jawab

Untuk mendapatkan saran dan masukan maka diadakan wawancara dengan responden para guru yang terlibat sebagai peserta pelatihan. Selain itu dilakukan pula tanya jawab agar tim pelaksana pelatihan pada PKM ini mendapatkan saran dan masukan yang lebih detail dan mendalam.

3. Kelompok Sasaran

Kelompok sasaran dalam kegiatan PKM ini adalah para guru TK yang ingin menambah kompetensi mereka dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia, khususnya media pembelajaran pengenalan huruf vocal.

Hasil dari pelatihan yang diberikan untuk para guru TK ini adalah meningkatnya wawasan dan kompetensi mereka dalam bidang penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.

4. Rancangan Evaluasi

Untuk melihat apakah kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal yang dilakukan ini berhasil atau tidak maka diberikan evaluasi. Evaluasi tersebut diberikan dengan cara memberikan kesempatan untuk para guru untuk melakukan presentasi penggunaan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal. Selain itu diberikan pula pertanyaan-pertanyaan dan kuesioner kepada para guru TK terkait dengan penggunaan aplikasi media pembelajaran ini.

C. PEMBAHASAN

Kegiatan pelaksanaan PKM dalam bentuk pelatihan penggunaan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu: 1) Perencanaan PKM, yang diawali dengan pembuatan proposal PKM yang diajukan kepada Lembaga Riset dan Pengabdian Masyarakat di kampus sejak bulan Agustus 2022 sebagai langkah awal dalam kegiatan PKM ini. 2) Observasi Awal. Kunjungan ke TK Tarsisius 2 dilakukan sebagai observasi awal untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan para guru TK dengan tujuan agar pelatihan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan para guru TK selaku mitra dalam kegiatan PKM ini. 3) Penawaran Kerjasama.

Setelah melakukan observasi dan wawancara maka diketahui bahwa para guru TK membutuhkan media alternatif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan kebutuhan tersebut maka tim pelaksana PKM menawarkan Kerjasama berupa kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal berbasis multimedia. 4) Penerimaan Kerjasama. TK Tarsisius 2 setelah melihat tawaran Kerjasama pelatihan penggunaan media pembelajaran pengenalan huruf vokal menyambut baik dan mempersilahkan tim pelaksana untuk Menyusun materi dan jadwal pelatihan. 5) Penyusunan Materi Pelatihan. Awal bulan September 2022, materi

pelatihan penggunaan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal mulai dibuat. 6) Penugasan PKM. Surat Tugas PKM kepada 2 orang Dosen diberikan atas perintah dari pihak perguruan tinggi sebagai bukti bahwa kegiatan ini dilakukan atas persetujuan dan dukungan dari pihak perguruan tinggi. 7) Koordinasi PKM. Sejak bulan Oktober 2022 koordinasi kegiatan PKM dilakukan antara tim pelaksana PKM dengan pihak sekolah dalam hal ini TK Tarsisius 2. 8) Pelaksanaan Kegiatan berupa pelatihan dilakukan pada 1 Desember 2022, mulai dari jam 10.00 pagi sampai dengan jam 16.30 WIB. 9) Evaluasi dan Pembuatan Laporan Akhir. Pada minggu ketiga bulan Desember 2022 dilakukan evaluasi dan pembuatan laporan akhir. Evaluasi ini dilakukan untuk membahas kekurangan-kekurangan dalam kegiatan pelatihan PKM serta solusinya agar kegiatan PKM yang dilakukan di masa depan dapat berlangsung lebih baik dibanding sebelumnya.



Sumber: Dokumentasi kegiatan PkM (2022)

Gambar 2. Pelatihan Aplikasi Media Pembelajaran

D. HASIL KEGIATAN PKM

1. Materi Pelatihan 1 – Pengenalan Konsep dan Manfaat Multimedia

Bagaimana pemahaman anda terhadap konsep dan manfaat multimedia?

Tabel 1. Materi 1 – Pengenalan Konsep dan Manfaat Multimedia

Peserta	Menguasai	Cukup Menguasai	Kurang Menguasai	Tidak Menguasai
3	2	1	0	0

Sumber: Hasil Pengolahan Data PKM

Materi tentang Konsep dan Manfaat Multimedia sebagai pelatihan 1 dapat dikuasai oleh

dua pertiga dari seluruh peserta pelatihan yang memang kebetulan hanya terdiri dari 3 orang guru. Hal ini menunjukkan bahwa para guru TK pada dasarnya telah berhasil menguasai materi tersebut dengan baik.

2. Materi Pelatihan 2 - Pengenalan Fitur-Fitur Aplikasi Media Pembelajaran

Bagaimana pemahaman anda terhadap fitur-fitur aplikasi media pembelajaran?

Tabel 2. Materi 2 – Pengenalan Fitur-Fitur Aplikasi Media Pembelajaran

Peserta	Menguasai	Cukup Menguasai	Kurang Menguasai	Tidak Menguasai
3	3	0	0	0

Sumber: Hasil Pengolahan Data PKM

Ternyata materi kedua tentang Fitur-Fitur Aplikasi Media Pembelajaran ini 100% dapat dikuasai oleh para peserta pelatihan. Hal dikarenakan memang desain fitur media pembelajaran dibuat agar mudah dipahami oleh anak-anak TK, sehingga tentu saja para Guru yang nantinya berperan sebagai pengguna aplikasi dalam menyampaikan materi pengenalan huruf vokal dapat dengan mudah menguasai penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal tersebut.



Sumber: Dokumentasi kegiatan PKM (2022)

Gambar 3. Fitur-fitur Aplikasi Media Pembelajaran

Penjelasan Gambar 3

Gambar 3 menunjukkan tampilan awal media pembelajaran pengenalan huruf vokal. Untuk memulai aplikasi pembelajaran maka user diharuskan untuk mengklik tombol **PLAY**.

3. Materi Pelatihan 3 – Presentasi Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran

Materi 3 merupakan materi terakhir dari pelatihan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal. Untuk itulah para guru TK dalam pelatihan ini diminta untuk mendemokan penggunaan aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal ini melalui sebuah presentasi yang dilakukan satu persatu.

Berdasarkan hasil presentasi yang telah dilakukan tim peneliti melihat para guru dapat melakukan presentasi dengan baik, hal ini berarti bahwa para guru TK telah menguasai aplikasi multimedia pengenalan huruf vokal berbasis multimedia ini.

Bagaimana pemahaman anda tentang penggunaan aplikasi media pembelajaran?

Tabel 3. Materi 3 – Presentasi Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran

Peserta	Menguasai	Cukup Menguasai	Kurang Menguasai	Tidak Menguasai
3	3	0	0	0

Sumber: Hasil Pengolahan Data PkM



Sumber: Dokumentasi kegiatan PkM (2022)

Gambar 4. Tampilan Aplikasi Pengenalan huruf Vokal

Penjelasan Gambar 4.

Gambar 4 menunjukkan huruf-huruf vocal yang dapat dipilih, saat salah satu huruf dipilih maka akan muncul suara sesuai dengan jenis huruf yang dipilih.

4. Hasil dan Manfaat Pelatihan

Tabel 6 dan Tabel 7 dibawah ini menunjukkan data-data hasil dan manfaat pelatihan yang telah diberikan. Hasil pelatihan yang ditunjukkan pada tabel memperlihatkan bahwa para guru yang mengikuti pelatihan Sebagian besar telah menguasai materi pelatihan yang diberikan.

Tabel 6. Tingkat Penguasaan Materi Pelatihan

Pelatihan	Menguasai	Cukup Menguasai	Kurang Menguasai	Tidak Menguasai
Materi 1	2	1	0	0
Materi 2	3	0	0	0
Materi 3	3	0	0	0

Sumber: Data kegiatan PkM (2022)

Tabel 7. Manfaat Pelatihan

Peserta	Manfaat Pelatihan bagi anda?	Jawaban
Peserta 1	a. Sangat bermanfaat b. Cukup bermanfaat c. Kurang bermanfaat d. Tidak bermanfaat	Sangat bermanfaat
Peserta 2	a. Sangat bermanfaat b. Cukup bermanfaat c. Kurang bermanfaat d. Tidak bermanfaat	Sangat bermanfaat
Peserta 3	a. Sangat bermanfaat b. Cukup bermanfaat c. Kurang bermanfaat d. Tidak bermanfaat	Cukup bermanfaat

Sumber: Data kegiatan PkM (2022)

Tabel 7 menunjukkan bahwa dari 2 orang guru peserta pelatihan berpendapat bahwa pelatihan yang telah dilakukan ini sangat bermanfaat bagi mereka, sedangkan 1 orang mengatakan bahwa pelatihan cukup bermanfaat. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat

dikatakan bahwa pelatihan ini mendatangkan manfaat bagi para guru peserta pelatihan.

E. KESIMPULAN

Setelah melihat hasil pelatihan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa materi dapat dikuasai dengan baik oleh para guru TK, hal ini terbukti dari hasil penelitian yang dapat dilihat pada tabel 6 dimana hampir 100% guru peserta pelatihan menguasai materi pelatihan yang diberikan. Kecuali materi 1 dimana hanya 2 orang yang menguasai, itu pun 1 orang lagi menjawab cukup menguasai.

Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa seluruh guru peserta pelatihan berhasil menguasai materi pelatihan dengan baik. Permasalahan dalam hal kurangnya aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia dapat terjawab dengan dibuatnya pelatihan media pembelajaran pengenalan huruf vokal berbasis multimedia pada pelatihan ini.

F. SARAN

Para guru peserta pelatihan pada kegiatan PKM menyarankan agar tim pelaksana PKM dapat mengembangkan aplikasi pengenalan huruf vocal. Pengembangan aplikasi media pembelajaran nantinya diharapkan dapat menghasilkan aplikasi-aplikasi berbasis multimedia lain. Pengembangan tersebut tentunya akan memperkaya koleksi materi pembelajaran yang dimiliki oleh guru-guru TK, sehingga metode pengajaran membaca khususnya pengenalan huruf vokal dapat lebih bervariasi dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak Universitas Dian Nusantara yang telah membantu dan mendukung pendanaan PKM, terimakasih pula kepada pihak TK Tarsisius 2 atas segala dukungannya sehingga kegiatan pelatihan pada program PKM yang telah dilakukan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Dirgantara, H. B., Prabowo, Y. D., Marselino, T. L., Kurniawati, E. Y., & Septanto, H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi GIMP Untuk Penyuntingan Gambar Bagi Murid Kelas III dan Kelas V Sekolah Dasar Tarsisius 2. *ABDIMAS*, 4-7.
- Hasudungan, R., & Rudiman, R. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Guru SMK Muhammadiyah 3 Samarinda. *Jurnal Abdimas PHB*, 345-350.
- Hidayatullah, A., Patria, M., & Septanto, H. (2022). Pelatihan Microsoft Excel Tingkat Mahir Untuk Para Alumni Kejuruan Operator Komputer PPKD Jakarta Timur. *Jurnal Karya untuk Masyarakat*, 127-137.
- Septanto, H., & Wardani, A. K. (2023). Pelatihan Pengelolaan dan Pengeditan Website untuk Para Pengurus RW 009 Perumahan Poris Residence, Cipondoh, Kota Tangerang. *Jurnal Karya untuk Masyarakat*, 57-61.
- Smaragdina, A. A., Nidhom, M. A., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Karinov*, 53-57.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *JPMITT*, 29-34.
- Syah, A. Z., Risaldi, R., Siagian, Y., Sihombing, N., & Muhazir, A. (2018). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Bagi Guru-Guru SMAN 02 Tanjung Balai. *Jurdimas*, 1-6.