

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Vitamin Pada Buah dan Sayur untuk Guru TK Vianney

Henri Septanto¹, Boy Yuliadi², Ari Hidayatullah³

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

henri.septanto@undira.ac.id, boy.yuliadi@undira.ac.id, ari.hidayatullah@undira.ac.id

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

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi mempengaruhi situasi kondisi serta gaya hidup masyarakat secara keseluruhan, termasuk juga mempengaruhi gaya hidup anak-anak. Penggunaan perangkat digital sejak usia dini sangat mempengaruhi aktivitas anak-anak, mereka cenderung lebih suka berada berjam-jam dengan gadgetnya dibandingkan dengan melakukan aktivitas diluar rumah untuk bermain sepeda, layang-layang atau permainan lain yang mungkin dilakukan oleh orang tua mereka di usia anak-anak. Perubahan aktivitas dan gaya hidup anak-anak dimana mereka lebih suka menghabiskan waktu dengan gadgetnya juga berpengaruh terhadap minat mereka terhadap konsumsi makanan sehat berupa buah dan sayur. Apalagi jika kedua orang tuanya sibuk bekerja maka pengawasan terhadap anak-anak khususnya dalam hal makanan pasti sangat sulit. Untuk itulah pelatihan penggunaan aplikasi *game* edukasi pengenalan vitamin pada guru TK Vianney akan sangat berguna sebagai alternatif dalam mengisi waktu pembelajaran di kelas sebagai media untuk mengenalkan makanan sehat pada anak-anak TK.

Kata kunci: edukasi, game, pelatihan, vitamin

ABSTRACT

The development of Information and Communication Technology influences the situation and lifestyle of society as a whole, including also influencing the lifestyle of children. The use of digital devices from an early age greatly influences children's activities, they tend to prefer spending hours with their gadgets compared to doing activities outside the home to play bicycles, kites or other games that their parents might do at that age. child. Changes in children's activities and lifestyles where they prefer to spend time with their gadgets also influence their interest in consuming healthy food in the form of fruit and vegetables. Moreover, if both parents are busy working, supervising children, especially regarding food, will be very difficult. For this reason, training in the use of educational game applications to introduce vitamins to kindergarten teachers will be very useful as an alternative in filling learning time in class as a medium for introducing healthy foods to kindergarten children.

Keywords: education, games, training, vitamins

A. PENDAHULUAN

Yayasan Bunda Hati Kudus (YBHK) adalah sebuah lembaga pendidikan Katolik yang berlokasi di Jalan Kebun Jeruk Raya No. 19, Jakarta Barat. YBHK mengelola berbagai sekolah dari tingkat TK, SD, SMP, hingga SMA di beberapa daerah. Salah satu sekolah yang dikelola adalah Taman Kanak-kanak Vianney yang didirikan pada tahun 1995 di wilayah Rawa Buaya, Jakarta Barat. Sebagai penyelenggara pendidikan anak-anak TK Vianney menawarkan pendidikan untuk anak-anak berusia 2 hingga 6 tahun, mencakup taman kanak-kanak dan kelompok bermain, dengan status Akreditasi A.

Kegiatan PKM adalah salah satu kewajiban dosen dalam menjalankan Tridharma Perguruan Tinggi. PKM biasanya dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pelayanan yang ditujukan untuk masyarakat. Kegiatan PKM ini biasanya berupa kegiatan berbagi pengetahuan dan ketrampilan dalam bidang tertentu yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa dari sebuah Perguruan Tinggi (Septanto et al., 2024).

Pengaruh kemajuan dalam bidang TIK dan edukasi sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran di berbagai jenjang, mulai dari TK sampai dengan tingkat universitas. Bahkan dunia IT sudah mempengaruhi proses pembelajaran pada tingkat Taman Kanak-kanak.

Saat ini banyak sekolah di jenjang Taman Kanak-kanak telah mulai memperkenalkan pelajaran dibidang Teknologi Informasi dan Komunikasi kepada anak-anak. Mereka melakukan praktik komputer di laboratorium komputer seminggu sekali. Meskipun materi pelajaran TIK di Taman kanak-kanak masih terbatas pada pengenalan warna, pembuatan bentuk-bentuk sederhana serta teknik pewarnaan, namun penggunaan TIK sudah mulai diterapkan.

Situasi dan kondisi berbagai negara-negara di dunia telah melewati masa krisis akibat Pandemi Covid 19. Peristiwa ini membawa perubahan besar dalam sistem pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sejak sekolah di taman kanak-kanak. Sejak beberapa tahun terakhir ini khususnya sejak masa Covid 19 di tahun 2020, berbagai jenjang pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan tingkat universitas/sekolah tinggi mengalami perubahan besar dalam menerapkan sistem pembelajaran khususnya dari sisi metodologi pengajaran, dimana pada akhirnya berkat dukungan pemerintah dan berbagai pihak dunia pendidikan mampu menyesuaikan diri dengan keadaan akibat pandemi ini melalui *elearning*.

Pasca masa pandemi Covid berbagai institusi pendidikan akhirnya mampu mengembangkan metode pembelajaran dalam bentuk *elearning* meningkat lebih baik dibandingkan dengan periode pra Covid. Meskipun saat ini kegiatan belajar mengajar sudah dilakukan secara tatap muka langsung namun metode *elearning* tetap diteruskan walaupun digabungkan dengan tatap muka langsung, paling tidak aplikasi semacam *elearning* seperti *Google Classroom* tetap digunakan sekalipun saat ini metode pembelajaran telah kembali normal tatap muka seperti sebelum masa pandemi Covid 19.

Definisi makanan sehat adalah makanan yang terdiri dari makanan pokok, sayuran, buah dan disempurnakan dengan susu (Hadi, 2019). Pengetahuan tentang makanan sehat perlu diberikan sejak usia dini, untuk itu diperlukan agar anak-anak memiliki kesadaran dan kebiasaan mengkonsumsi makanan sehat sehingga gaya hidup dalam mengkonsumsi makanan tersebut terbawa hingga usia dewasa dan dampak positifnya tentu saja terciptanya generasi sehat di masa yang akan datang.

Berdasarkan rangkuman informasi dan data dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa masalah gizi di Indonesia perlu mendapat perhatian serius, Hasil literatur review dari beberapa artikel Indonesia menunjukkan bahwa status balita dengan gizi normal 76,3%, sedangkan 24,7% tergolong kurang gizi. Hal ini disebabkan masih kurangnya edukasi tentang betapa pentingnya makanan yang seimbang dengan gizi yang baik (Husna, Laeli & Izzah, 2021).

Meskipun perkembangan teknologi telah memberikan akses yang lebih luas pada informasi tentang nutrisi dan kesehatan, namun tantangan dalam memastikan pola makan yang seimbang tetap ada. Anak-anak TK sering kali terpapar pada promosi makanan cepat saji dan camilan yang kurang bergizi, sementara kurangnya pengetahuan dan minat terhadap sayuran berpotensi menyebabkan mereka mengabaikan sumber vitamin yang penting bagi pertumbuhan dan kesehatan mereka. Dalam konteks ini, perlunya pendekatan yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan kesadaran anak-anak TK terhadap pentingnya mengonsumsi sayuran menjadi semakin mendesak. Peran guru dan orang tua sangat diperlukan sesuai dengan posisi masing-masing. Pengawasan orang tua terhadap pola makan di rumah harus diperhatikan, demikian juga di sekolah, para guru juga dapat memberikan pendekatan kreatif melalui media pembelajaran yang diberikan.

Perubahan dalam pola makan anak-anak TK juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan kebiasaan keluarga. Pola makan yang kurang seimbang di rumah, disertai

dengan minimnya promosi makanan sehat, dapat memperkuat kurangnya minat anak-anak TK terhadap sayuran. Oleh karena itu, upaya untuk mengubah persepsi dan kebiasaan mereka terhadap makanan sehat perlu dilakukan secara holistik, melalui pendekatan yang melibatkan baik lingkungan sekolah maupun keluarga.

Beberapa artikel tentang *Game* edukasi kami jadikan sumber referensi dalam kegiatan PKM ini, artikel-artikel tersebut adalah:

1. Sumber referensi ke 1 adalah artikel berjudul “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini”. Pengembangan Game Pembelajaran sangat menarik, game pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, salah satu keunggulannya adalah karena pengembang game dapat memvisualisasikan masalah nyata ke dalam game (Vega Vitianingsih, 2016),
2. Sumber referensi ke 2 adalah artikel berjudul “Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini”, Game memiliki memiliki keistimewaan dan memiliki manfaat positif bagi anak, antara lain mengenal teknologi informasi dan komunikasi, logika dan pemecahan masalah serta melatih ketrampilan saraf motoric dan spasial (Putra et al., 2016),
3. Sumber referensi ke 3 adalah artikel PKM pelatihan tentang perancangan media edukasi berbasis multimedia yang diperuntukan bagi guru-guru SMA menggunakan program aplikasi *Wondershare Filmora*. Materi pelatihan yang diberikan berupa pengeditan video yang berguna agar para guru mampu mengedit video materi edukasi sebagai bahan ajar di kelas (Sunardi et al., 2021).
4. Sumber referensi ke 4 adalah artikel PKM tentang pelatihan perancangan media edukasi berbasis multimedia yang diperuntukan bagi guru-guru SMK menggunakan *Camtasia Studio*, materi yang diberikan tentang pengolahan bahan ajar untuk dijadikan video interaktif sehingga para guru dapat membuat video interaktif sebagai materi pembelajaran yang akan diberikan di kelas (Hasudungan & Rudiman, 2022).
5. Sumber referensi ke 5 adalah artikel PKM berupa kegiatan *training* pembuatan media edukasi interaktif berbasis multimedia menggunakan *Microsoft PowerPoint* untuk para guru SMAN dengan tujuan agar para guru mampu membuat media pembelajaran interaktif sebagai pendukung proses pembelajaran dalam

memberikan materi pelajaran di kelas (Syah, Risaldi, Siagian, Sihombing, & Muhazir, 2018).

6. Sumber referensi ke 6 adalah kegiatan dalam bentuk pemberian *training* perancangan sumber pembelajaran berbasis multimedia yang bertujuan meningkatkan kemampuan para guru dalam pengembangan bahan ajar yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Smaragdina et al., 2020).
7. Sumber referensi ke 7 adalah artikel PKM yang berisi tentang training pengembangan Game Pembelajaran di SMA Negeri 1 Sumberejo, artikel hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game banyak diterapkan mulai dari SD hingga perguruan tinggi. Game sering digunakan memicu semangat dan mendorong peningkatan proses pembelajaran, sehingga mereka berhasil menjadi lebih baik dari periode sebelumnya. Penerapan berbagai metode edukasi berpengaruh terhadap peningkatan minat dan daya tangkap siswa dalam proses pembelajaran (Parjito et al., 2023).
8. Sumber referensi ke 8 adalah artikel berjudul “Pelatihan *E-Learning Moodle* Berbasis Cloud Untuk Tutor/Guru Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)”. Artikel ini menjelaskan tentang teknologi e-learning yang mempermudah guru-guru PKBM dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, karena dengan teknologi *e-learning*, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan selama akses internet tersedia (Rubhasy et al., 2021).

Referensi dari ke 8 artikel tersebut merupakan sumber referensi bagi kami sehingga memberikan inspirasi untuk memberikan pelatihan *game* edukasi bagi para guru sebagai metode alternatif bagi mereka dalam pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar sehingga dapat meningkatkan minat para siswa dalam menyerap materi yang diberikan.

Untuk itu berdasarkan pengamatan dan interview yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak maka kami memiliki gagasan untuk membuat sebuah aplikasi *game* edukasi pengenalan vitamin pada buah dan sayur. Aplikasi game edukasi ini dibuat untuk membantu para guru dalam kegiatan belajar mengajar selain itu juga sebagai sebuah alternatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Melalui game edukasi ini

diharapkan para guru-guru TK dapat lebih mudah dalam memberikan materi tentang pengenalan vitamin sebagai upaya edukasi agar para siswa TK memahami dan menyukai makanan sehat.

B. METODE PELAKSANAAN

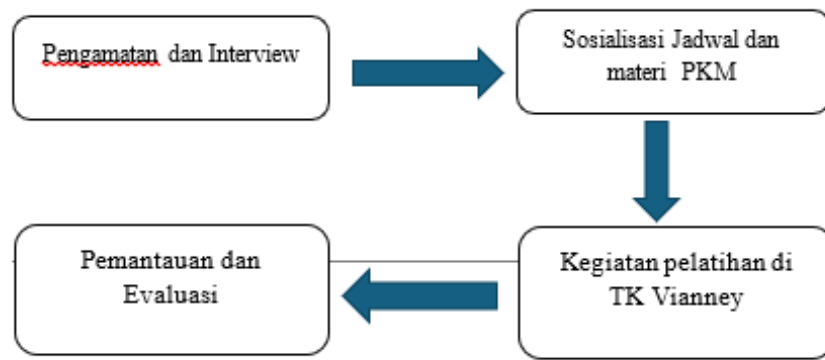
Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan dalam bentuk pelatihan penggunaan aplikasi media dan *game* edukasi kepada para guru TK, kemudian dilanjutkan dengan pendampingan dan pengamatan saat materi diberikan kepada para murid TK.

Pelatihan ini bertujuan agar para guru TK memiliki media pembelajaran alternatif dalam bentuk multimedia untuk menarik minat dan rasa ingin tahu para murid TK terhadap pentingnya makanan sehat yang bervitamin pada buah dan sayur. Selain itu melalui aplikasi edukasi pengenalan vitamin tersebut selain bertujuan menarik minat dan rasa ingin tahu diharapkan dapat meningkatkan kesadaran betapa pentingnya makanan sehat bagi anak-anak TK.

Kerangka Pemecahan Masalah

Kegiatan PKM yang dilakukan oleh tim dosen di TK Vianney dalam bentuk pelatihan penggunaan aplikasi *game* edukasi pengenalan vitamin pada buah dan sayur. Materi pelatihan yang diberikan nantinya diharapkan akan disampaikan atau diteruskan oleh para guru TK kepada murid-muridnya sehingga mereka tertarik untuk mengkonsumsi makanan sehat serta menjadi kebiasaan hingga mereka dewasa.

Pelatihan pengenalan penggunaan *Game* Edukasi ini niscaya akan menambah wawasan dan kompetensi para guru dalam memanfaatkan *game* edukasi sebagai aplikasi pendukung para guru dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memastikan kegiatan PKM dapat berjalan dengan baik maka kegiatan ini disusun secara terencana yang dapat dilihat dalam gambar sbb:



Sumber: Hasil Pengolahan Data PKM

Gambar 1. Kerangka Berpikir Kegiatan PKM

Penjelasan gambar tentang Kerangka Berpikir Kegiatan PKM sbb:

1. Survei dan Interview: Tim PKM melakukan kunjungan dan mewawancarai beberapa pihak di sekolah TK dengan responden adalah Kepsek dan guru-guru di TK Vianney, Rawa Buaya, Jakarta Barat.
2. Sosialisasi: Pengaturan jadwal PKM agar kegiatan pelatihan dapat dilaksanakan di TK Vianney sesuai dengan rencana dan jadwal.
3. Kegiatan Training pengenalan Game Edukasi dilaksanakan di TK Vianney dalam bentuk pelatihan presentasi penggunaan Game Edukasi Pengenalan Vitamin pada Buah dan Sayur untuk para Guru TK Vianney.
4. Pengamatan dan Evaluasi dilakukan dengan tujuan agar kegiatan dalam pelaksanaan kegiatan dalam terlaksana sesuai dengan perencanaan dan jadwal yang telah dibuat. Perbaikan akan dilakukan agar kegiatan sesuai dengan rencana dan tujuan PKM.

C. Metode Kegiatan PKM

1. Multimedia *Introducing*

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.

2. Pengenalan Game Edukasi Pengenalan Vitamin pada buah dan sayur

Materi yang disampaikan mencakup fungsi dan fitur-fitur dari aplikasi Game Edukasi, serta cara mengoperasikannya dalam proses pembelajaran. Para guru TK sebagai peserta pelatihan diajarkan bagaimana menggunakan fitur-fitur utama dalam aplikasi media pembelajaran untuk pengenalan vitamin. Metode pelatihan dimulai dengan demonstrasikan contoh penggunaan aplikasi, kemudian para guru diberikan kesempatan untuk langsung mencoba aplikasi game edukasi tersebut.

3. Kuesioner

Peserta pelatihan penggunaan aplikasi game edukasi diberikan kuesioner. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengukur sejauh mana pengertian peserta pelatihan terhadap materi pelatihan yang telah disampaikan.

4. Wawancara dan tanya jawab

Masukan dan saran dari para guru sebagai peserta pelatihan diharapkan didapatkan melalui wawancara dan tanya jawab yang dilakukan oleh kami dalam kegiatan pelatihan ini.

Kelompok Sasaran

Sasaran pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah guru-guru TK sehingga memperkaya materi bahan ajar mereka sebagai sebuah materi tambahan dalam kegiatan pembelajaran di TK.

Rancangan Evaluasi

Evaluasi diberikan pada para peserta pelatihan dengan cara melakukan pengamatan dalam kegiatan penyampaian materi yang diberikan para guru kepada murid-muridnya di kelas, selain itu diberikan pula beberapa kuesioner dimana jawaban kuesioner diolah untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan yang diberikan dalam kegiatan pelatihan sebagai program kegiatan PKM di sekolah ini.

D. PEMBAHASAN

Kegiatan PKM dalam bentuk pelatihan penggunaan aplikasi game edukasi pengenalan vitamin pada buah dan sayur ini dibuat menjadi beberapa bagian, sebagai berikut:

1. Rancangan operasional Pengabdian Kepada Masyarakat

Penyusunan proposal PKM yang dilaksanakan pada Februari 2024 sebagai langkah pertama.

2. Observasi Pertama

Observasi dilakukan di sekolah untuk melihat, mengamati dan menemukan solusi dari permasalahan yang dapat dicarikan solusi sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh tim pelaksana PKM.

3. Penawaran Kerjasama

Berdasarkan pengamatan dan interview yang telah dilakukan maka Tim Pelaksana menawarkan pihak sekolah sebuah pelatihan pengenalan game edukasi pengenalan vitamin pada buah dan sayur sebagai upaya pengenalan makanan sehat bagi anak-anak TK agar mereka memiliki kesadaran betapa pentingnya makanan sehat bagi pertumbuhan anak-anak.



Sumber: Dokumentasi PKM

Gambar 2. Pengajuan kegiatan dan Kerjasama PKM

4. Penerimaan Kerjasama.

Pihak TK Vianney setelah melihat tawaran Kerjasama dan menyambut baik serta menerima tim pelaksana PKM untuk menyusun materi dan jadwal pelatihan.

5. **Penyusunan Materi Pelatihan**

Awal akhir bulan Februari 2024, materi pelatihan penggunaan aplikasi game edukasi pengenalan vitamin pada buah dan sayur mulai dilakukan.

6. **Penugasan PKM**

Penugasan kepada Dosen diberikan oleh pihak kampus Universitas Dian Nusantara sebagai bukti bahwa kegiatan pelatihan mendapatkan *support* dari pihak kampus dimana tim PKM bertugas. Selanjutnya surat tugas tersebut dibawa dan diserahkan kepada Kepala Sekolah TK sebagai tanda bahwa dosen telah mendapatkan tugas resmi dari pihak kampus,

7. **Koordinasi PKM**

Komunikasi operasional jalannya Program Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan antara tim pelaksana PKM dengan pihak sekolah. Hasil komunikasi diwujudkan dalam bentuk koordinasi ini mulai dilakukan sejak bulan Maret 2024 sampai dengan Mei, namun memang karena keterbatasan waktu maka koordinasi hanya dilakukan seminggu sekali.

8. **Pelaksanaan Kegiatan PKM**

Kegiatan pelaksanaan PKM berupa kegiatan pelatihan dimulai pada bulan April dan diimplementasikan dengan melibatkan Kepala Sekolah, guru-guru dan anak-anak TK itu sendiri. Namun karena keterbatasan waktu maka pelaksanaan pelatihan dilakukan beberapa kali karena setiap kali pelatihan tidak semua peserta pelatihan dapat mengikutinya.



Sumber: Dokumentasi PKM

Gambar 3. Uji coba Game Edukasi Pengenalan Vitamin

9. Evaluasi dan Pembuatan Laporan Akhir

Evaluasi dan laporan akhir dibuat pada akhir bulan tepatnya minggu ke 3 di bulan Juni. Kegiatan evaluasi dan laporan akhir ini untuk mengoreksi serta memperbaiki kekurangan yang ada agar kegiatan yang akan datang dapat berjalan dengan lebih baik.

E. Hasil Kegiatan PKM

Materi Pelatihan 1 – Pengenalan Konsep dan Manfaat Multimedia

Bagaimana tingkat penguasaan anda terhadap materi 1?

Tabel 1. Materi 1 – Pengenalan Konsep dan Manfaat Multimedia

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

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Materi ini ternyata berhasil 100% dikuasai oleh seluruh peserta pelatihan dalam PKM.

Materi Pelatihan 2 - Pengenalan Menu Awal Aplikasi Game Edukasi



Sumber: Dokumentasi PKM

Gambar 4. Menu Awal Aplikasi Game Edukasi

Bagaimana tingkat penguasaan anda terhadap materi 2?

Tabel 2. Materi 2 – Pengenalan Menu Awal Game Edukasi

Peserta	Menguasai	Cukup	Kurang	Tidak
3	3	0	0	0

Sumber: Hasil Pengolahan Data PKM

Berikutnya adalah materi tentang Menu Awal Aplikasi Game Edukasi pengenalan buah dan sayur ini, hasilnya ternyata para peserta pelatihan menguasai seluruh materi yang diberikan. Hal ini dapat terjadi karena game edukasi dengan desain dan fiturnya di mudah dimengerti dan para guru sudah dapat pasti dapat mempresentasikan materi ini dengan baik di kelas.

Materi Pelatihan 3 – Pengenalan Materi Penjelasan tentang Vitamin



Sumber: Dokumentasi PKM

Gambar 5. Tampilan Aplikasi Penjelasan tentang Vitamin

Materi 3 merupakan materi penjelasan tentang vitamin pada buah dan sayur, pada materi ini para guru dipersilahkan untuk mencoba langsung aplikasi game edukasi satu persatu. Seberapa besar tingkat pemahaman anda terhadap materi 3?

Tabel 3. Materi 3 – Penjelasan tentang vitamin pada buah dan sayur

Peserta	Menguasai	Cukup	Kurang	Tidak
3	3	0	0	0

Sumber: Hasil Pengolahan Data PKM

Materi Pelatihan 4 – Kuis Game Edukasi Pengenalan Vitamin



Sumber: Dokumentasi PKM

Gambar 6. Tampilan Kuis Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Vitamin

Materi 4 merupakan sebuah kuis pada Game Edukasi berisi pertanyaan tentang sayur yang mengandung vitamin tertentu.

Tabel 4. Materi 4 – Kuis Aplikasi Game Edukasi Pengenalan vitamin

Peserta	Menguasai	Cukup	Kurang	Tidak
3	3	0	0	0

Sumber: Hasil Pengolahan Data PKM

F. KESIMPULAN

Hasil pelatihan pada kegiatan PKM tentang pengenalan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan vitamin pada buah dan sayur yang terdiri dari Materi 1, 2, 3 dan 4 hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Tingkat Penguasaan Materi PKM

Pelatihan	Menguasai	Cukup	Kurang	Tidak
Materi 1	3	0	0	0
Materi 2	3	0	0	0
Materi 3	3	0	0	0
Materi 4	3	0	0	0

Sumber: Hasil Pengolahan Data PKM

Berdasarkan materi yang telah diberikan maka terlihat pada tabel 6 ternyata 100% para guru TK peserta PKM menguasai materi pelatihan yang diberikan.

Survei berikutnya dibuat untuk mengetahui manfaat yang didapatkan dari pelatihan ini terhadap para guru dan hasil survei tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Manfaat Pelatihan

Peserta	Kegunaan Pelatihan bagi anda?	Jawaban
Peserta 1	1. Sangat berguna	Sangat berguna
	2. Cukup berguna	
	3. Kurang berguna	
	4. Tidak berguna	
Peserta 2	1. Sangat berguna	Sangat berguna

	2.	Cukup berguna	
	3.	Kurang berguna	
	4.	Tidak bermanfaat	
Peserta 3	1.	Sangat berguna	
	2.	Cukup berguna	Sangat berguna
	3.	Kurang berguna	
	4.	Tidak berguna	

Sumber: Hasil Pengolahan Data PKM

Melalui tabel di atas terlihat bahwa dari 3 orang yang merupakan peserta pelatihan berpendapat bahwa pelatihan sangat berguna bagi mereka.

G. SARAN

Pihak TK Vianney dalam hal ini para guru dan Kepala Sekolah memberikan saran untuk mengembangkan aplikasi pengenalan vitamin pada buah dan sayur ini sehingga menghasilkan aplikasi-aplikasi game edukasi dengan berbagai materi lain yang dapat digunakan oleh guru-guru TK dalam kegiatan belajar mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat berterima kasih kepada pihak Universitas Dian Nusantara yang memberikan dukungan serta fasilitas sehingga kegiatan PKM dapat dilaksanakan. Terimakasih pula kepada pihak TK Vianney khususnya pihak Yayasan, Kepala Sekolah dan guru-guru TK atas bantuannya sehingga kegiatan PKM ini akhirnya dapat dilaksanakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, P. D. S. (2019). Permainan 3d Tentang Makanan 4 Sehat 5 Sempurna Untuk Anak. *Melek IT: Information Technology Journal*, 5(1), 39–41.
- Hasudungan, R., & Rudiman, R. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Guru SMK Muhammadiyah 3 Samarinda. *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 5(2), 345–350.

- Husna, Laeli, N., & Izzah, N. (2021). Gambaran Status Gizi Pada Balita: Literature Review. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan*, 385–392.
<https://jurnal.umpp.ac.id/index.php/prosiding/article/view/689>
- Parjito, P., Pasha, D., Megawaty, D. A., Kuncoro, I. R., Saftana, I. P. H., Sena, F. Y., & Hutagalung, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Di SMA Negeri 1 Sumberejo. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 115–121.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Rubhasy, A., Firzatullah, R. M., & Sahara, R. (2021). Pelatihan E-Learning Moodle Berbasis Cloud Untuk Tutor/Guru Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). *TERANG*, 4(1), 51–62.
- Septanto, H., Wardani, A. K., & Hidayatullah, A. (2024). Pelatihan Crimping Kabel UTP Tipe Straight dan Cross Over Jaringan Komputer LAN untuk Para Pemuda Kelurahan Pulo Gebang, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur. *Jurnal Karya Untuk Masyarakat (JKuM)*, 5(1), 45–58.
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., 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*, 3(1), 53.
- 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. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(1), 29–34.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25–32.