To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat
10-2026, Vol.9, No.3, hal,505-517
ISSN(P): 2622-6332; ISSN(E): 2622-6340
http://www.ojs.unanda.ac.id/index.php/tomaega

Workshop Pemanfaatan *LearningApps* untuk Pengembangan Media Pembelajaran Digital di TK Wiyata Handayani Purwakarta

Ulfa Sa'adah Hidayat[1*], Alisha Sabrina Putri [2], Naifah Luqyana Azzahra [3], Gia Nikawanti[4]
[1,2,3,4]Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

**Correspondent Email: ulfaash12@upi.edu*

Article History:
Received: 21-09-2026; Received in Revised: 01-10-2026; Accepted: 02-10-2026
DOI: https://doi.org/10.35914/rf310w82

Abstrak

Pemanfaatan media digital di pendidikan anak usia dini menuntut guru mampu membuat media pembelajaran yang interaktif, tetapi sebagian guru TK Wiyata Handayani Purwakarta belum terbiasa membuat permainan edukatif digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengembangkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan LearningApps sebagai media pembelajaran digital. Metode yang digunakan adalah pelatihan (workshop) berbasis praktik langsung dengan pendampingan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan berlangsung pada 30 April 2026 dan diikuti oleh tiga guru yang menerima materi, melihat demonstrasi, dan mempraktikkan pembuatan aktivitas dengan pendampingan tim. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert empat tingkat dan dianalisis secara deskriptif. Hasil menunjukkan seluruh guru menghasilkan setidaknya satu permainan edukatif dengan rata-rata skor keseluruhan 3,60 (kategori sangat tinggi). Rata-rata aspek pemahaman konsep 3,67, penguasaan teknis 3,53, dan kebermanfaatan kegiatan 3,67. Skor terendah terdapat pada akses website dan pengeditan aktivitas. Workshop ini membantu guru memahami dan menggunakan LearningApps, sedangkan pengaruhnya terhadap anak perlu dikaji lebih lanjut.

Kata Kunci: *LearningApps; media pembelajaran digital; workshop; guru TK; permainan edukatif.*

Abstract

The use of digital media in early childhood education requires teachers to be able to create interactive learning materials, but some teachers at Wiyata Handayani Preschool in Purwakarta are not yet accustomed to creating digital educational games. This community service activity aims to develop teachers' understanding and skills in utilizing LearningApps as a digital learning medium. The method used was a hands-on training workshop with mentoring throughout the planning, implementation, and evaluation stages. The activity took place on April 30, 2026, and was attended by three teachers who received instructional materials, watched demonstrations, and practiced creating activities with guidance from the team. Data were collected using a four-point Likert-scale questionnaire and analyzed descriptively. The results showed that all teachers produced at least one educational game with an average overall score of 3.60 (the "very high" category). The average scores for conceptual understanding were 3.67, technical proficiency 3.53, and the usefulness of the activity 3.67. The lowest scores were in website access and activity editing. This workshop helped teachers understand and use LearningApps, while its impact on students requires further study.

Key Word: *LearningApps; digital learning media; workshop; kindergarten teachers; educational games.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar di berbagai bidang, termasuk pendidikan anak usia dini. Anak usia dini cenderung aktif, senang bermain, dan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung, sehingga sarana belajar yang digunakan perlu dirancang inovatif dan interaktif (Baytie dkk., 2025) Selain itu, anak berada pada tahap perkembangan praoperasional, sehingga pembelajaran juga perlu menghadirkan pengalaman yang konkret dan bermakna (Najibah dkk., 2026) . Pemanfaatan media digital di lembaga pendidikan anak usia dini semakin meluas dan menuntut guru untuk menyiapkan kegiatan belajar yang kreatif, menarik, dan menyenangkan bagi anak.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan guru adalah *LearningApps*. *LearningApps* merupakan media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan sebagai sarana interaktif dalam berbagai pembelajaran, dan penggunaannya di sekolah dasar memberikan dampak yang baik bagi siswa (Raharjo dkk., 2022) . Aplikasi ini mudah digunakan karena memiliki menu yang sederhana dan *template* yang menarik. Melalui *template* tersebut, guru dapat membuat aktivitas seperti mencocokkan gambar, mengelompokkan gambar, dan *memory card* yang sesuai dengan karakteristik belajar anak yang bertumpu pada visual dan permainan.

Sejumlah kegiatan pengabdian telah menunjukkan bahwa pelatihan yang menekankan peran aktif peserta dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi. Hasni dkk. (2023) mendampingi 30 guru di Kota Jambi dalam menggunakan *LearningApps* dan melaporkan peningkatan pengetahuan guru, yang terlihat dari jumlah guru yang mengenal media berbasis *LearningApps yang* naik dari 4 menjadi 27 orang. Usman dkk. (2026) melatih guru PAUD dan TK membuat media interaktif dengan Canva melalui pendekatan service learning. Kegiatan itu dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi digital guru dan minimnya pengalaman merancang media ajar interaktif. Kompetensi digital guru dilaporkan naik dari 59,08% menjadi 72,33%, dan guru menghasilkan produk media ajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan disertai praktik langsung berpotensi meningkatkan keterampilan guru membuat media digital.

Berdasarkan pengamatan awal berupa observasi dan diskusi singkat dengan pihak sekolah di TK Wiyata Handayani Purwakarta, diketahui bahwa dari tiga guru yang diamati, dua di antaranya belum terbiasa menggunakan media digital untuk membuat permainan edukatif bagi anak, sedangkan seorang guru lainnya hanya terbiasa menggunakan *Canva* untuk membuat LKPD. Kondisi ini membuat pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran belum optimal, sehingga kebutuhan pokok mitra adalah keterampilan praktis dalam membuat media digital yang sederhana, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kondisi yang terjadi di TK Wiyata Handayani ini bukan kasus yang berdiri sendiri, melainkan mencerminkan kesenjangan yang lebih luas antara tuntutan pembelajaran anak usia dini yang interaktif dan berbasis teknologi dengan

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

kompetensi digital guru dalam merancang media ajar yang masih terbatas. Guru PAUD dan TK pada umumnya masih menghadapi kendala dalam menguasai teknologi untuk menerapkan media interaktif (Rasmani dkk., 2023). Sekalipun sebagian guru telah memiliki perangkat digital, perangkat tersebut lebih sering digunakan untuk komunikasi sehari-hari daripada untuk menunjang pembelajaran di kelas (Kharismatika dkk., 2025). Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang disertai praktik langsung agar guru mampu merancang dan menghasilkan media pembelajaran digital secara mandiri dengan tetap memperhatikan bahwa kebutuhan setiap lembaga berbeda, sehingga pelatihan yang telah dilakukan pihak lain perlu disesuaikan dengan kondisi guru di sekolah mitra, termasuk pada aspek jenjang usia anak dan jenis aktivitas pembelajaran yang relevan.

Berdasarkan situasi tersebut, mahasiswa Program P3K di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *workshop* pemanfaatan *LearningApps* sebagai media pembelajaran digital di TK Wiyata Handayani. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan *LearningApps*, mengenalkan pembuatan permainan edukatif digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, dan mendorong guru untuk menghasilkan setidaknya satu permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif serta sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan yang dilengkapi dengan pendampingan (advokasi). Pendekatan berbasis praktik langsung dipilih karena penguasaan keterampilan teknis dalam membuat media pembelajaran digital dinilai lebih efektif dicapai melalui pengalaman langsung mengoperasikan *platform* dibandingkan hanya melalui pemaparan materi secara teoretis. Pelatihan mencakup pemaparan materi, demonstrasi, dan praktik pengoperasian *platform LearningApps* sebagai media pembelajaran digital bagi guru TK Wiyata Handayani. Pendampingan diberikan kepada guru selama sesi praktik agar setiap peserta mampu menyelesaikan produk media pembelajaran digitalnya. Alur kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Lokasi, Waktu, dan Peserta

Kegiatan dilaksanakan di TK Wiyata Handayani, Kota Purwakarta, pada tanggal 30 April 2026 selama satu hari dengan durasi sekitar 2 jam. Peserta berjumlah tiga orang guru dan seluruhnya dilibatkan sebagai responden evaluasi. Kegiatan difasilitasi oleh tiga orang anggota tim pelaksana.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Tahapan Kegiatan

Pada tahap perencanaan, tim melakukan observasi awal dan diskusi singkat dengan pihak sekolah untuk memetakan pemahaman guru tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hasil pemetaan digunakan untuk menyusun rencana kegiatan yang memuat tujuan, materi, metode pelaksanaan, jadwal, pembagian tugas tim, dan instrumen evaluasi. Materi yang disiapkan meliputi pengenalan *LearningApps*, manfaat media digital di lembaga PAUD, pembuatan akun, pembuatan aktivitas mencocokkan gambar, mengelompokkan gambar, dan *memory card*, serta cara menampilkan hasil aktivitas kepada anak. Sarana yang disiapkan berupa laptop, jaringan internet, smart TV, dan panduan penggunaan *LearningApps*. Tahap pelaksanaan berlangsung dalam lima langkah berurutan. Pertama, kegiatan dibuka dengan penyampaian tujuan dan pentingnya media pembelajaran digital. Kedua, anggota tim memaparkan materi secara bergantian. Ketiga, tim mendemonstrasikan pembuatan akun, pemilihan *template*, dan penyusunan aktivitas sesuai tema pembelajaran. Keempat, guru mempraktikkan pembuatan aktivitas dengan pendampingan langsung dari tim, disertai tanya jawab. Kelima, guru menayangkan hasilnya dan seluruh peserta mendiskusikan kesesuaiannya dengan pembelajaran anak usia dini, kemudian kegiatan ditutup dengan dokumentasi bersama. Pada sesi praktik, tim berperan sebagai pendamping yang membantu peserta mengatasi kendala penggunaan *platform*. Tahap evaluasi dilakukan setelah kegiatan untuk mengukur persepsi guru terhadap pemahaman konsep, penguasaan teknis, dan kebermanfaatan kegiatan

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup berskala Likert empat tingkat, yaitu (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, dan (4) Sangat Setuju. Kuesioner terdiri atas sepuluh pernyataan yang dikelompokkan ke dalam tiga aspek, yaitu pemahaman konsep (butir 1-3), penguasaan teknis (butir 4-8), dan kebermanfaatan kegiatan (butir 9-10). Kuesioner dibuat dalam *Google Form* dan diisi oleh seluruh peserta pada 6-7 Mei 2026. Data pendukung berupa dokumentasi foto kegiatan dan produk permainan edukatif yang dibuat guru.

Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung frekuensi jawaban, rata-rata skor tiap butir, rata-rata tiap aspek, dan rata-rata keseluruhan. Rata-rata skor diinterpretasikan ke dalam empat kategori berdasarkan panjang interval 0,75, yaitu 1,00-1,75 (sangat rendah), 1,76-2,50 (rendah), 2,51-3,25 (tinggi), dan 3,26-4,00 (sangat tinggi). Tolok ukur keberhasilan kegiatan ditetapkan berdasarkan dua indikator: rata-rata skor keseluruhan berada pada kategori minimal tinggi (rata-rata ≥ 2,51) dan guru menghasilkan setidaknya satu permainan edukatif melalui *LearningApps*.

3. Hasil dan Pembahasan

Model kegiatan yang diterapkan adalah pelatihan (*workshop*) berbasis praktik langsung yang disertai pendampingan, dengan alur perencanaan,

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

pelaksanaan, dan evaluasi. Luaran utama kegiatan adalah keterampilan baru guru TK Wiyata Handayani dalam membuat media pembelajaran digital interaktif menggunakan *platform LearningApps*, yang diwujudkan dalam produk permainan edukatif buatan guru. Luaran ini menjawab kondisi yang ditemukan pada tahap identifikasi kebutuhan, yaitu sebagian guru belum terbiasa menggunakan media digital untuk membuat permainan edukatif bagi anak usia dini. Rangkaian kegiatan dan luarannya diringkas pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkaian Kegiatan *Workshop LearningApps* di TK Wiyata Handayani

No	Uraian Kegiatan	Indikator Keberhasilan	Hasil
1	Pembukaan *Workshop*	Peserta dapat memahami tujuan kegiatan dan pentingnya media pembelajaran digital dalam pembelajaran di lembaga PAUD.	Peserta mengikuti kegiatan dengan antusias dan memahami tujuan *workshop* yang akan dilaksanakan.
2	Pengenalan *LearningApps*	Peserta dapat memahami pengertian, fungsi, manfaat, dan jenis aktivitas yang tersedia di *LearningApps*.	Peserta mampu mengidentifikasi *LearningApps* sebagai *platform* pembuatan media pembelajaran interaktif, beserta aktivitas seperti mencocokkan gambar, mengelompokkan gambar, dan *memory card.*
3	Demonstrasi dan Praktik Langsung Penggunaan *LearningApps*	Peserta dapat mengakses *website*, membuat akun, memilih *template*, serta membuat dan mengedit aktivitas pembelajaran sesuai tema.	Peserta mampu membuat akun dan merancang aktivitas pembelajaran digital dengan pendampingan langsung dari tim *workshop.*
4	Presentasi dan Diskusi Hasil Permainan Edukatif	Peserta dapat menampilkan hasil aktivitas yang dibuat dan menilai kesesuaiannya dengan kegiatan pembelajaran anak usia dini.	Peserta menghasilkan minimal satu produk game edukatif interaktif yang siap digunakan dalam kegiatan belajar anak usia dini.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

5	Penutupan dan Dokumentasi	Peserta memperoleh pemahaman mengenai materi yang telah disampaikan dan peluang implementasinya di kelas.	Peserta aktif dan antusias hingga akhir kegiatan, kemudian ditutup dengan apresiasi serta sesi foto bersama.
6	Evaluasi Kegiatan	Peserta dapat memberikan umpan balik mengenai pemahaman konsep, penguasaan teknis, dan kebermanfaatan *workshop.*	Seluruh peserta memberikan respons sangat positif, dengan rata-rata penilaian pada kategori setuju hingga sangat setuju di seluruh indikator.

Perencanaan

Perencanaan diawali dengan identifikasi kebutuhan di TK Wiyata Handayani melalui observasi awal dan diskusi singkat dengan pihak sekolah untuk mengetahui pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

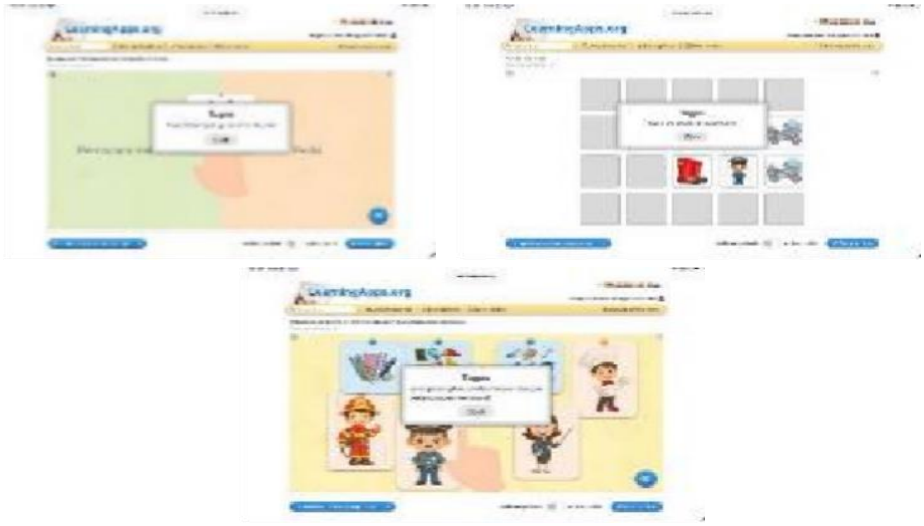
Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim menyusun rencana kegiatan yang mencakup tujuan, materi, metode, sarana, dan instrumen evaluasi. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan *LearningApps* sebagai media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Materi yang disusun meliputi pengenalan *LearningApps*, manfaat media pembelajaran digital di lembaga PAUD, langkah pembuatan akun, cara membuat aktivitas pembelajaran (mencocokkan gambar, mengelompokkan gambar, dan *memory card*), serta cara menampilkan hasil aktivitas kepada anak. Metode pelaksanaan berupa pemaparan materi singkat, demonstrasi, dan praktik langsung oleh guru. Sarana yang disiapkan berupa laptop, jaringan internet, *smart TV*, dan panduan penggunaan *LearningApps*. Tim juga menyusun jadwal, membagi tugas, dan menyiapkan kuesioner evaluasi.



Gambar 1. PowerPoint Pengantar *LearningApps*

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Gambar 2. *LearningApps* tema "Profesi"

Pelaksanaan

Pelaksanaan *workshop* diawali dengan pembukaan yang memuat tujuan kegiatan dan penjelasan singkat mengenai pentingnya media pembelajaran digital di lembaga PAUD. Tim kemudian memaparkan pengertian *LearningApps*, fungsi dan manfaatnya dalam pembelajaran, serta jenis aktivitas yang dapat dibuat, seperti mencocokkan gambar, kuis sederhana, dan menyusun pasangan gambar atau kata.



Gambar 3. Pengenalan Fitur *LearningApps* dan Contoh Hasil Permainan Edukatif

Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi langkah membuat akun, memilih *template* permainan, dan menyusun aktivitas sesuai tema pembelajaran. Guru selanjutnya mempraktikkan pembuatan aktivitas dengan pendampingan langsung dari tim, dan dapat berdiskusi serta bertanya apabila menemui kesulitan.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Gambar 4. Percobaan Pembuatan Permainan Edukatif oleh Guru Menggunakan *LearningApps*



Gambar 5. Hasil Permainan Edukatif melalui *Platform LearningApps* yang Dibuat oleh Guru

Evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert empat tingkat yang diisi secara daring melalui *Google Form* oleh 3 responden. Kuesioner memuat sepuluh pernyataan yang mencakup aspek pemahaman konsep (butir 1-3), penguasaan teknis (butir 4-8), dan kebermanfaatan kegiatan (butir 9-10). SkalaLikert digunakan untuk mengukur persepsi dan efektivitas program pelatihan secara kuantitatif. Hasil rekapitulasi jawaban disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Jawaban Responden per Butir Pernyataan (n = 3)

No.	Pernyataan	S	SS	Rata-rata
1	Mengetahui *LearningApps* sebagai *platform*	1	2	3,67
2	Memahami fungsi utama *LearningApps* dalam	1	2	3,67
3	Mengetahui jenis-jenis aktivitas yang tersedia di	1	2	3,67
4	Memahami cara mengakses *website LearningApps*	2	1	3,33
5	Mengetahui langkah awal membuat aktivitas	1	2	3,67

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

6	Memahami cara membuat akun *LearningApps*	1	2	3,67
7	Memahami cara membuat aktivitas pembelajaran	1	2	3,67
8	Memahami cara mengedit atau mengubah aktivitas	2	1	3,33
9	*Workshop* membantu memahami penggunaan	1	2	3,67
10	Memahami cara menggunakan *LearningApps*	1	2	3,67
Rata-rata total keseluruhan		**12**	**18**	**3,60**

Dari 30 jawaban yang terkumpul, sebanyak 18 jawaban berada pada kategori Sangat Setuju dan 12 jawaban pada kategori Setuju. Rata-rata skor keseluruhan mencapai 3,60 dari skala maksimum 4,00 dan termasuk kategori sangat tinggi. Butir dengan rata-rata tertinggi (3,67) adalah butir yang berkaitan dengan pemahaman konsep, langkah awal dan pembuatan aktivitas, serta manfaat *workshop*, sedangkan rata-rata terendah (3,33) terdapat pada butir cara mengakses *website LearningApps* dan cara mengedit aktivitas yang sudah dibuat. Rekapitulasi per aspek disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rata-rata Skor dan Kategori per Aspek

Aspek	Butir	Rata-rata	Kategori
Pemahaman konsep	1-3	3,67	Sangat tinggi
Penguasaan teknis	4-8	3,53	Sangat tinggi
Kebermanfaatan kegiatan	9-10	3,67	Sangat tinggi
Total	**1-10**	**3,60**	**Sangat tinggi**

Temuan ini menunjukkan bahwa seluruh aspek berada pada kategori sangat tinggi. Aspek pemahaman konsep dan kebermanfaatan kegiatan memperoleh rata-rata 3,67, sedangkan aspek penguasaan teknis memperoleh rata-rata 3,53. Guru menyatakan setuju hingga sangat setuju bahwa mereka memahami *LearningApps* sebagai platform media pembelajaran interaktif, mengetahui jenis aktivitasnya, serta merasa mampu membuat akun, membuat, dan mengedit aktivitas. Persepsi positif ini sejalan dengan bukti konkret di lapangan: ketiga guru peserta berhasil menyelesaikan minimal satu produk permainan edukatif berbasis LearningApps dengan tema yang berbeda-beda, seperti yang ditunjukkan pada gambar 4 dan gambar 5, sehingga skor persepsi tidak berdiri sendiri, melainkan didukung oleh luaran nyata yang dapat diverifikasi. Selisih yang kecil antara aspek menunjukkan bahwa penguasaan teknis relatif sedikit di bawah pemahaman konsep. Berdasarkan tolok ukur yang ditetapkan, kegiatan dinyatakan berhasil karena rata-rata keseluruhan (3,60) melampaui batas 2,51 dan seluruh guru menghasilkan

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

permainan edukatif sebagaimana ditargetkan.

Secara umum, luaran kegiatan ini sudah sesuai dengan kondisi mitra, baik dari sisi jenis aktivitas yang dilatihkan maupun sarana yang tersedia di sekolah. Aktivitas yang dikembangkan berupa mencocokkan gambar, mengelompokkan gambar, dan *memory card* yang seluruhnya bertumpu pada unsur visual sehingga sesuai dengan cara anak usia dini menyerap informasi. *LearningApps* juga berjalan langsung melalui peramban dengan menu sederhana dan *template* siap pakai, sehingga guru tidak perlu merancang media dari nol, sementara ketersediaan laptop, jaringan internet, dan smart TV di sekolah memungkinkan permainan langsung ditayangkan kepada anak. *Platform* digital berbasis web yang dapat diakses tanpa pemasangan aplikasi tambahan memudahkan guru PAUD pemula dalam menghasilkan media pembelajaran secara mandiri (Utami Putri dkk., 2024) .

Di sisi lain, penggunaan *LearningApps* tetap bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet, karena *platform* tidak dapat digunakan ketika koneksi terganggu. Nilai rata-rata terendah pada aspek akses *website* dan pengeditan aktivitas menunjukkan bahwa keterampilan teknis lanjutan peserta masih perlu diperkuat. Kendala yang muncul selama kegiatan tidak berkaitan dengan materi yang disampaikan, melainkan dengan kebiasaan guru yang belum terbiasa merancang media digital. Hal ini diatasi melalui demonstrasi bertahap serta pendampingan langsung pada sesi praktik. Pelatihan yang disertai pendampingan teknis secara langsung mampu menjembatani kesenjangan literasi digital guru PAUD yang berangkat dari kemampuan awal yang beragam (Fauziah dkk., 2024).

Peluang keberlanjutan program ini cukup besar karena seluruh peserta telah memiliki akun dan pengalaman membuat aktivitas secara mandiri. Guru dapat mengembangkan aktivitas untuk tema pembelajaran lain, saling berbagi hasil antarguru, serta menggunakannya dalam kegiatan belajar sehari-hari. Data hasil kegiatan telah diolah dan disajikan dalam bentuk tabel dan gambar sehingga mudah dipahami. Hasil kegiatan ini sesuai dengan konsep dasar pelatihan yang memadukan pemaparan materi, demonstrasi, dan praktik langsung yang membantu guru memahami konsep sekaligus menguasai keterampilan teknis. Temuan ini didukung oleh Maemunah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan dengan struktur tersebut meningkatkan kompetensi guru taman kanak-kanak dalam merancang media pembelajaran inovatif sekaligus menghasilkan produk media yang siap digunakan di kelas.

Kesesuaian juga terlihat apabila hasil kegiatan dibandingkan dengan kajian mengenai efektivitas *LearningApps*. Tingginya skor pemahaman konsep dan penguasaan teknis peserta, serta adanya produk permainan edukatif buatan guru, menunjukkan bahwa *platform* ini dapat digunakan oleh guru tanpa latar belakang pemrograman. Temuan ini diperkuat oleh Arrum dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penerapan multimedia interaktif berbasis web *LearningApps* berdampak positif terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik dan menunjukkan

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada kategori tinggi. Optimalisasi pemanfaatan media digital berdampak pada peningkatan kompetensi pedagogik dan profesionalisme guru PAUD dalam menyiapkan pembelajaran yang lebih menarik bagi anak (Fadillah dkk., 2026).

Permainan edukatif berbasis *LearningApps* pada kegiatan ini hanya diperkenalkan kepada guru TK Wiyata Handayani Purwakarta sebagai peserta *workshop* dan belum diujicobakan secara langsung kepada anak usia dini. Kegiatan juga hanya berlangsung satu hari dengan jumlah peserta terbatas, serta evaluasi dilakukan setelah pelatihan tanpa pengukuran awal, sehingga data yang diperoleh lebih menggambarkan tanggapan dan pemahaman guru terhadap media yang diperkenalkan dan belum menunjukkan besarnya peningkatan. Kesenjangan antara kompetensi digital yang dipersepsikan dan kompetensi aktual merupakan persoalan yang kerap muncul dalam pelatihan media digital bagi guru, sehingga diperlukan instrumen evaluasi berbasis produk maupun unjuk kerja. Efektivitas media terhadap keterlibatan dan pemahaman anak usia dini perlu dikaji lebih lanjut melalui pretest dan posttest, penilaian produk guru, serta implementasi dan evaluasi secara langsung pada peserta didik.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian berupa workshop pemanfaatan *LearningApps* di TK Wiyata Handayani Purwakarta terlaksana melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan pendampingan langsung. Seluruh peserta mampu membuat akun, merancang aktivitas, dan menghasilkan setidaknya satu permainan edukatif yang siap digunakan. Hasil kuesioner menunjukkan rata-rata skor keseluruhan 3,60 (sangat tinggi), dengan aspek pemahaman konsep dan kebermanfaatan masing-masing 3,67 dan penguasaan teknis 3,53. Dengan demikian, kegiatan memenuhi dua tolok ukur keberhasilan yang ditetapkan dalam metode, yaitu rata-rata persepsi peserta minimal 2,51 dan keberhasilan peserta menghasilkan produk. *LearningApps* sesuai dengan kondisi mitra karena aktivitasnya berbasis visual, berjalan melalui *website*, dan menyediakan *template* siap pakai. Namun, penggunaannya bergantung pada perangkat dan jaringan internet, dan keterampilan teknis lanjutan seperti akses *website* dan pengeditan aktivitas masih perlu diperkuat. Evaluasi dilakukan sekali tanpa pengukuran awal, peserta terbatas, dan permainan belum diujicobakan pada anak, sehingga hasil ini hanya menggambarkan persepsi guru dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan kompetensi. Berdasarkan temuan tersebut, saran bagi berkelanjutan kegiatan di kelompokkan ke dalam tiga tema utama. Pertama, berkelanjutan pendampingan mitra: perlu di lakukan pendampingan lanjutan agar guru dapat mengembangkan aktivitas *LearningApps* untuk tema pembelajaran lain secara mandiri. Kedua, penguatan instrumen evaluasi: kegiatan selanjutnya perlu menerapkan pretest-posttest atau penilaian produk guru agar peningkatan kompetensi dapat diukur secara lebih objektif.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Ketiga, perluasan sasaran implementasi: media pembelajaran yang dihasilkan perlu diujicobakan secara langsung kepada anak usia dini untuk menilai efektivitasnya terhadap keterlibatan dan pemahaman anak.

5. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Wiyata Handayani Purwakarta, khususnya kepala sekolah dan para guru, atas kesediaan menjadi mitra sekaligus tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Penulis juga berterima kasih kepada dosen pembimbing lapangan atas bimbingan, arahan, dan dorongan yang diberikan selama kegiatan berlangsung.

6. Daftar Pustaka

Arrum, A. H., Safitri, N., & Akmala, M. I. (2023). Penerapan multimedia interaktif berbasis Web *LearningApps* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Metodik Didaktik, 19(1), 43-52. https://doi.org/10.17509/md.v19i1.57156

Baytie, N., Musayyadah, M., & Farida, S. (2025). Penggunaan Media Permainan Interaktif Berbasis Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 555–565. https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1559

Fadillah, S., Putri, A. A., Novitasari, Y., & Herdi, H. (2026). Penguatan Kompetensi Pedagogik dan Profesionalisme Guru PAUD: Optimalisasi Pemanfaatan Media Digital berbasis Budaya Melayu. Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara, 10(3), 616-628. https://doi.org/10.29407/ja.v10i3.28034

Fauziah , S., Prahesti , S. I., & Sipayung, Y. R. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Bagi Guru PAUD METAL di Kabupaten Semarang. Ngudi Waluyo Empowerment: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 27–31. Retrieved from https://e-abdimas.unw.ac.id/index.php/jfkp/article/view/500

Hasni, U., Amanda, R. S., Rosyadi, A. F., Harianja, S. I., & Utami, W. S. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Learning Apps Untuk Mengoptimalkan Keterampilan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital. Jurnal Pengabdian Multidisiplin, 3(3). https://doi.org/10.51214/00202303691000

Maemunah, M., Ayu, D. C., & Mayasari, D. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru TK ABA Se-Kota Mataram Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva. Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal Of Community Service), 6(2), 174–185. https://doi.org/10.36312/sasambo.v6i2.1874

Najibah, N. S., Rahayu, T. S., & Tazkiyah, N. (2026). Pemanfaatan Media Digital

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Bagi Anak Usia Dini. Jurnal AUDHI, 08(02), 133–141. https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI

Putri, S. U., Restya, D. N., Rafifah, F. A., & Muklis, F. A. (2024). Pelatihan Penggunaan Book Creator Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru-guru PAUD. Abdimas Galuh, 6(2), 1577-1589. http://dx.doi.org/10.25157/ag.v6i2.15395

Raharjo, H., & Aji, T. S. (2022). Penggunaan Learningapps Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(4), 1508-1515. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3108

Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia pembelajaran interaktif untuk guru PAUD. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 10–16. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.348

Ulfah, M., Kharismatika, D., Safitri, D., Handayani, F., Putri, S. U., & Anggraini, E. W. (2025). Pemanfaatan Learning Apps untuk peningkatan kualitas belajar mengajar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(04), 315–323. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37529

Usman, G., Wowe, T., & P Papuling, O. A. (2026). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Canva dengan Metode Service Learning bagi Guru PAUD. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka, 4(3), 2744–2752. https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.844

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).