

PENINGKATAN TATA KELOLA DAN INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DI SANGGAR BELAJAR MUHAMMADIYAH KUALA LUMPUR

Tito Yuwono^{1*}, Nanang Nuryanta², Abdullah Husain³, Agus Setiawan⁴, Mohd Hafiz Baharuddin⁵

Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Teknik Elektro, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia^{1,4}

Fakultas Ilmu Agama Islam, Jurusan Studi Islam, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia^{2,3}

Fakulti Kejuruteraan dan Alam Bina, Jabatan Elektrikal, Elektronik, dan Sistem, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Malaysia⁵

*e-mail: tito@uii.ac.id¹, 954220101@uii.ac.id², abdullah.husain@students.uii.ac.id³,
20524063@students.uii.ac.id⁴, hafizb@ukm.edu.my⁵

ABSTRACT

This paper discusses the implementation of community service for the children of Indonesian Migrant Workers (PMI), specifically at the Muhammadiyah Kuala Lumpur learning center. Community service activities include workshops on non-formal education management, developing learning media using Canva, mobile applications, and wisely using mobile phones. The purpose of this community service is to increase understanding and awareness in managing educational institutions and improve teaching innovation so that the learning process is more effective and interesting. The evaluation results showed that 100% of teachers felt the three training topics were necessary. For the two topics of governance and canva, 100% of participants understood well. Meanwhile, for the topic of developing mobile applications, only 60% understood the material provided. This community service is very necessary for managers and teachers at the educational institution and is beneficial in many aspects, both in terms of awareness of professional governance and sparking the creativity of teachers.

Keywords: Community service; learning center; governance; learning media; mobile applications

ABSTRAK

Paper ini mendiskusikan pelaksanaan pengabdian masyarakat untuk anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI), khususnya di sanggar belajar Muhammadiyah Kuala Lumpur. Aktifitas pengabdian meliputi workshop pengelolaan pendidikan non formal, pembuatan media pengajaran menggunakan canva, pembuatan aplikasi bergerak dan bijak menggunakan handphone. Tujuan dari pengabdian ini adalah meningkatkan pemahaman dan kesadaran dalam pengelolaan lembaga pendidikan serta meningkatkan inovasi pengajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Dari hasil evaluasi menunjukkan bahwa 100% para guru merasa ketiga topik pelatihan dibutuhkan. Untuk dua topik tata kelola dan Canva, 100% peserta memahami dengan baik. Sementara untuk topik pembuatan aplikasi bergerak hanya 60% yang memahami materi yang diberikan. Pengabdian ini sangat diperlukan oleh pengelola dan guru di lembaga pendidikan tersebut serta bermanfaat dalam banyak aspek, baik dari sisi kesadaran tata kelola yang profesional maupun memantik kreatifitas para guru.

Kata Kunci: Pengabdian masyarakat; sanggar belajar; tata kelola; media pembelajaran; aplikasi bergerak

1. PENDAHULUAN

Sanggar Belajar Muhammadiyah terletak di Kampung Baru, Kuala Lumpur. Sanggar belajar ini memiliki siswa kurang lebih 70 siswa. Keseluruhan siswa Sanggar Belajar Muhammadiyah adalah anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI). Sanggar belajar ini merupakan pusat atau tempat belajar/sekolah anak-anak PMI. Kebanyakan anak-anak pekerja migran adalah anak yang tidak mempunyai legalitas seperti akte kelahiran. Sehingga tidak bisa mendaftar di sekolah-sekolah

formal. Sebagai lembaga non formal, ada beberapa hal yang perlu dikembangkan, baik tata kelola inovasi pengajaran. Beberapa pendampingan yang diperlukan adalah:

Pertama, pendampingan penyadaran berkaitan dengan tata kelola profesional untuk pendidikan non formal. Penguatan tata kelola pendidikan non formal akan meningkatkan kualitas lembaga tersebut dan meningkatkan kepercayaan dari masyarakat. Disamping itu dampak dari penguatan tata kelola akan menjadikan lembaga tersebut lebih berdampak untuk masyarakat luas (Mulyanto et al., 2025; Rochman et al., 2024; Suherman et al., 2024; Yanah, 2024; Yani, 2024).

Kedua, pendampingan guru untuk peningkatan kemampuan dalam menyusun materi belajar yang dipadukan dengan multimedia sehingga tidak cepat membuat bosan anak. Media pembelajaran merupakan sarana belajar yang sangat baik. Beberapa hasil pebelajaran menggunakan media yang tepat dapat didapat pada rujukan (Agustin et al., 2024; Hadi & Hermawan, 2024; Salsabila Dwi Karna et al., 2025; Saputri & Silvester, 2024; Wardani et al., 2024).

Perangkat lunak yang akan digunakan adalah Canva. Canva dipilih karena memiliki banyak keunggulan, dibandingkan dengan *Microsoft Power Point* (ppt) diantaranya. (1) Untuk mendesain presentasi tidak memerlukan instalasi. Cukup dengan membuka website canva. (2) Canva mempunyai banyak fasilitas visual yang sangat bermanfaat untuk membuat presentasi menarik. (3) Fasilitas visual ini tersedia di satu tempat dengan desain dibuat. Sumber daya foto, gambar, dan ilustrasi banyak tersedia di Canva. Sehingga memudahkan untuk menyesuaikan desain dengan karakter yang diinginkan. (4) Canva menyediakan template yang melimpah. Bagi perancang materi presentasi, hal ini sangat memudahkan untuk membuat materi presentasi yang menarik, sesuai dengan isi materi maupun lingkungan dimana presentasi tersebut akan dilakukan.

Ketiga, pendampingan pembuatan aplikasi bergerak (*mobile apps*) yang mempunyai usability sesuai dengan karakteristik anak-anak PMI. Beberapa rujukan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi bergerak dapat peningkatan pemahaman siswa pada beragam kasus (C. C. Chen & Huang, 2023; Y. C. Chen, 2019; Flora et al., 2014; Ishaq et al., 2020; Kay, 2020; Kay & Lauricella, 2018; Marini et al., 2021; McIlroy et al., 2016; Molina et al., 2022; Sun et al., 2018). Pengemasan dalam bentuk aplikasi di handphone sangat baik untuk belajar di rumah. Kebiasaan anak menggunakan Handphone di rumah diarahkan untuk belajar dari aplikasi pendidikan yang bermanfaat. Pada paper ini akan dibahas berkaitan dengan proses dan hasil pendampingan tata kelola dan inovasi pengajaran di Sanggar Muhammadiyah Kuala Lumpur.

Keempat, pendampingan bijak dalam menggunakan telepon pintar sehingga tidak terdampak negatif baik kebiasaan buruk maupun radiasi yang ditimbulkan.

2. METODE

Untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang disampaikan pada Bab sebelumnya serta tercapainya tujuan yang telah dirumuskan, maka pengabdian ini dilakukan secara bertahap.

Tahap pertama adalah persiapan pembuatan materi untuk pendampingan dalam berinovasi pengajaran. Inovasi dalam bentuk variasi pengajaran dengan menggunakan multimedia.

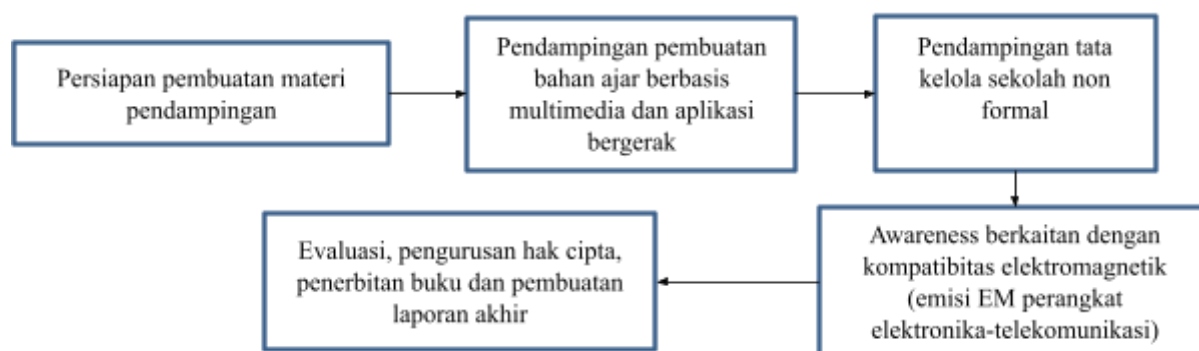
Tahap kedua adalah peningkatan kemampuan para guru dalam pembuatan materi ajar berbasis media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dilatihkan adalah pembuatan presentasi menggunakan Canva. Kelebihan Canva dibandingkan dengan PPT sudah dijelaskan pada Bab sebelumnya. Pendampingan pembuatan materi ajar ini dilakukan dengan *offline*.

Tahap ketiga adalah persiapan materi untuk pendampingan pembuatan aplikasi bergerak anak-anak PMI.

Tahap Keempat, pendampingan pengemasan pelajaran dalam bentuk aplikasi. Dari penelitian yang dilakukan pengabdian, siswa lebih suka belajar dalam bentuk aplikasi daripada membaca dalam bentuk pdf atau power point. Oleh karenanya jika dikemas dalam bentuk aplikasi siswa yang sudah terbiasa dan mempunyai kebiasaan menggunakan handphone, ketika menggunakan handphone bukan hanya untuk bermain game atau aktivitas lain yang tidak mendidik, namun juga untuk belajar. Aplikasi yang dibuat disesuaikan dengan kondisi anak-anak PMI, selain untuk belajar di dalamnya dipenuhi dengan motivasi-motivasi positif sehingga semangat belajar anak-anak PMI terus terjaga. Disamping itu juga dilakukan workshop awareness terhadap emisi elektromagnetik sehingga bijak menggunakan perangkat elektronika-telekomunikasi.

Tahap kelima adalah evaluasi, pengurusan hak cipta sebagai luaran dan laporan akhir. Tahap ini adalah bagian akhir pengabdian. Evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan pengabdian, penerbitan buku, dan membuat laporan akhir.

Tahapan pelaksanaan ditunjukkan pada Gambar 1. Gambar 2 menunjukkan kolase proses dan suasana pelatihan.



Gambar 1. Tahapan pengabdian





Gambar 2. Kolase proses dan suasana pengabdian

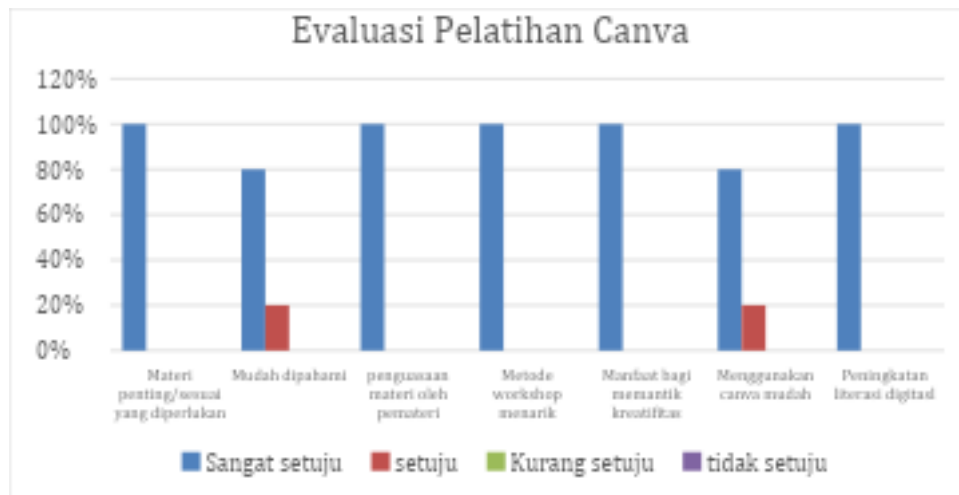
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan didiskusikan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilakukan di Kuala Lumpur. tiga hal yang akan menjadi pembahasan yaitu berkaitan dengan pemahaman manajemen sekolah non formal dan pengembangan media pembelajaran serta pembuatan aplikasi bergerak. Gambar 3 menunjukkan hasil survei untuk materi pengelolaan lembaga non formal. Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa persepsi yang sangat baik terhadap kesesuaian materi dengan kebutuhan, begitu juga dengan penyampaian materi oleh pengabdi. Peserta juga merasakan manfaat dari materi ini diantaranya adalah manfaat bagi peningkatan pengelolaan, bagi peningkatan layanan, kesadaran berkolaborasi, dan bagi kesadaran perbaikan citra. Persentase peserta yang merasakan penting, berbagai manfaat dan memahami materi yang diberikan adalah 100%.



Gambar 3. Evaluasi workshop pengelolaan pendidikan non formal

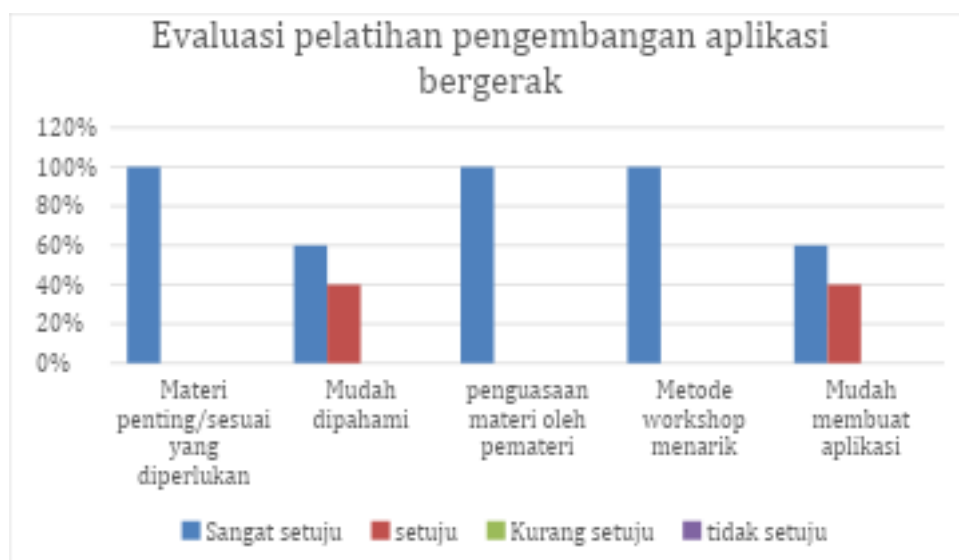
Sementara itu untuk pengabdian berkaitan dengan pelatihan pembuatan media pengajaran dengan canva, ada beberapa hal yang dirasakan. Hal ini tergambarkan dalam Hal grafik pada Gambar 4.



Gambar 4. Evaluasi pengabdian pelatihan canva

Dari hasil survei pada Gambar 4 tersebut dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media ajar menggunakan canva sangat diperlukan oleh para guru. Kesan terhadap pemateri sangat baik, yaitu penguasaan pemateri sangat baik dan mudah dipahami dan mudah dipraktikkan. Peserta juga merasakan manfaat dari materi ini, diantaranya adalah memantik kreatifitas para guru, mempermudah pembuatan media pembelajaran, menumbuhkan motivasi dan minat pembelajaran dan peningkatan literasi digital guru dan siswa.

Hasil evaluasi pengabdian pembuatan aplikasi bergerak untuk pengajaran ditunjukkan pada Gambar 5. Pada Gambar 5 tersebut dapat disimpulkan bahwa kesan peserta terhadap pemateri sangat baik. Namun masih merasa kurang memahami dan mempraktikkan membuat aplikasi bergerak untuk pengajaran. Persentase peserta memahami dan merasakan mudah adalah 60%. Hal ini karena pembuatan aplikasi bergerak memerlukan kemampuan menguasai teknik scratch ataupun pengodingan. Untuk pembuatan aplikasi bergerak, disarankan guru hanya menyediakan konten atau materi sedangkan pengembangan aplikasi dikerjakan oleh ahlinya.



Gambar 5. Hasil evaluasi pengabdian pelatihan pembuatan aplikasi bergerak untuk pengajaran.

Pada pengabdian ini juga disampaikan pentingnya manajemen penggunaan produk elektronik agar efektifitas penggunaannya. Disamping itu agar tidak sering terpapar radiasi produk elektronik terutama telepon pintar. Pengetahuan dan kesadaran berkaitan kompatibilitas elektromagnetik sangat diperlukan terlebih saat ini banyak sekali produk elektronik terutama telekomunikasi ada di sekitar kita. Luaran pengabdian ini adalah aplikasi bergerak pengetahuan umum, tata cara bersuci dan sholat jenazah. Selain itu juga buku kompatibilitas elektromagnetik berkaitan dengan dampak radiasi gelombang elektromagnetik (Yuwono, 2024).

4. KESIMPULAN

Proses pengabdian di Sanggar Belajar Muhammadiyah Kuala Lumpur telah didiskusikan di atas. Terdapat empat kegiatan utama, yaitu pelatihan tata kelola, inovasi pembejaraan melalui canva dan aplikasi bergerak serta bijak menggunakan telepon pintar. Kegiatan ini sangat dirasakan manfaatnya bagi peningkatan tata kelola maupun inovasi dalam pengajaran. Pembuatan aplikasi bergerak untuk pengajaran sebaiknya dikerjakan oleh ahlinya dan pihak guru yang menyiapkan kontennya. *Awareness* berkaitan dengan emisi elektromagnetik sangat diperlukan untuk bijak menggunakan perangkat elektronika-telekomunikasi. Pada pengabdian ini telah dihasilkan 1 buku ber-ISBN dan 2 hak cipta aplikasi, yaitu aplikasi bergerak pengetahuan umum dan tarjih tata cara bersuci.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada DPPM UII atas hibah pengabdian kepada masyarakat untuk PMI di Kuala Lumpur.

REFERENSI

- Agustin, A., Surani, D., & Sri Kurniawan, B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Informatika Di Kelas X. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3545–3548. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9627>
- Chen, C. C., & Huang, P. H. (2023). The effects of STEAM-based mobile learning on learning achievement and cognitive load. *Interactive Learning Environments*, 31(1), 100–116. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1761838>
- Chen, Y. C. (2019). Effect of Mobile Augmented Reality on Learning Performance, Motivation, and Math Anxiety in a Math Course. *Journal of Educational Computing Research*, 57(7), 1695–1722. <https://doi.org/10.1177/0735633119854036>
- Flora, H. K., Wang, X., & Chande, S. V. (2014). An Investigation on the Characteristics of Mobile Applications: A Survey Study. *International Journal of Information Technology and Computer Science*, 6(11), 21–27. <https://doi.org/10.5815/ijitcs.2014.11.03>
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436–447. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.693>
- Ishaq, K., Rosdi, F., Zin, N. A. M., & Abid, A. (2020). Usability and design issues of mobile assisted language learning application. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(6), 86–94. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2020.0110611>

- Kay, R. (2020). Analyzing the use of mathematics apps in elementary school classrooms. *Contemporary Educational Researches Journal*, 10(2), 68–78. <https://doi.org/10.18844/cej.v10i2.4732>
- Kay, R., & Lauricella, S. (2018). Exploring the Use of Mathematics Apps for Elementary School Students. *Proceedings of the EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology, November*, 206–211. <https://www.explorelearning.com>
- Marini, A., Safitri, D., Lestari, I., Suntari, Y., Nuraini, S., Nafiah, M., Saipiatuddin, Arum, W. S. A., Sudrajat, A., & Iskandar, R. (2021). Mobile Web-Based Character Building for Enhancement of Student Character at Elementary Schools: An Empirical Evidence. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(21), 37–51. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i21.24959>
- McIlroy, S., Ali, N., & Hassan, A. E. (2016). Fresh apps: an empirical study of frequently-updated mobile apps in the Google play store. *Empirical Software Engineering*, 21(3), 1346–1370. <https://doi.org/10.1007/s10664-015-9388-2>
- Molina, O. E., Fuentes-Cancell, D. R., & García-Hernández, A. (2022). Evaluating usability in educational technology: A systematic review from the teaching of mathematics. *Lumat*, 10(1), 65–88. <https://doi.org/10.31129/LUMAT.10.1.1686>
- Mulyanto, A., Fatah, A., Khomaeni, A., & Ichwan, R. (2025). Peningkatan Kualitas Lulusan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pkbm) Nurul Huda Kabupaten Bekasi Melalui Pengelolaan Efektif. *Jurnal Abdi Insani*, 12(1), 13–22. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i1.1356>
- Rochman, A., Rasyad, A., Wahyuni, S., Dayati, U., & Ellyn Sugeng Desyanty. (2024). Systematic Literature Review: Sistem Manajemen Kelembagaan Efektif pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) di Indonesia. *Al-Fahim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 258–274. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v6i1.1153>
- Salsabila Dwi Karna, Adrias Adrias, & Aissy Putri Zulkarnaini. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319–325. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Saputri, D., & Silvester, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 74–83. <https://doi.org/10.24929/alpen.v8i1.342>
- Suherman, M., Soro, S. H., Yesino, L., Zuhri, S., & Nurjanah, A. (2024). Analisis manajemen pembelajaran kesetaraan paket C dalam membentuk karakter siswa PKBM Insan Muwahid Garut. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 2341–2346.
- Sun, Z., Yao, X., You, J., Du, W., & Luo, L. (2018). Detecting the correlation between mobile learning behavior and personal characteristics among elementary school students. *Interactive Learning Environments*, 26(8), 1023–1038. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1428633>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Yanah, N. (2024). Manajemen Pengelolaan Lembaga Pendidikan Non Formal Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Bimbel Gama Private Center Selopuro Blitar. *Prophetic*, 2(1), 4–6.
- Yani, A. (2024). Peran Pendidikan Non Formal dalam meningkatkan minat literasi masyarakat di desa Bungtiang kecamatan Sakra. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 02(01), 43–51.

Yuwono, T. (2024). Kompatibilitas Elektromagnetik (Dasar, Standar, dan Teknik Pengukuran). In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Universitas Islam Indonesia.