

Edukasi Pengolahan Sampah Non-Organik Menjadi Barang Kerajinan Tangan Berbasis Aplikasi Bagi Siswa TPA Darul Ilmi di Kelurahan Benteng Selatan Kepulauan Selayar

Nia Kurniati^{a,1*}, Irawati^{b,2}, Mardiyah Hasnawi^{b,3}, Nurfathana Mazhud^{c,4}, Farniwati Fattah^{b,5},
Ihwana As'ad^{b,6}, Tasrif Hasanuddin^{b,7}

^aUniversitas Muslim Indonesia, Jl.Urip Sumoharjo Km.05, Makassar dan 90231, Indonesia

^bFakultas Ilmu Komputer, Universitas Muslim Indonesia, Jl.Urip Sumoharjo Km.05, Makassar dan 90231, Indonesia

^cFakultas Sastra, Universitas Muslim Indonesia, Jl.Urip Sumoharjo Km.05, Makassar dan 90231, Indonesia

¹nia.kurniati@umi.ac.id; ²irawati,irawati@umi.ac.id; ³mardiyah.hasnawi@umi.ac.id; ⁴nurfathana.mazhud@umi.ac.id;

⁵farniwati.fattah@umi.ac.id; ⁶ihwana.asad@umi.ac.id; ⁷tasrif.hasanuddin@umi.ac.id;

*nia.kurniati@umi.ac.id

| INFORMASI ARTIKEL | ABSTRAK |
|--|--|
| <p>Diterima : 14 November 2025 Direvisi : 28 Desember 2025 Diterbitkan : 31 Desember 2025</p> <hr/> <p>Kata Kunci: Aplikasi Kerajinan Tangan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Teknologi Sampah Non-Organik</p> | <p>Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Darul Ilmi, Kelurahan Benteng Selatan, Kepulauan Selayar. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengetahui pengetahuan, kreativitas, dan kepedulian lingkungan Siswa TPA Darul Ilmi terkait pengelolaan sampah non-organik. Permasalahan utama mitra meliputi metode pembelajaran yang masih konvensional dan monoton, serta rendahnya pengetahuan masyarakat dan siswa tentang jenis-jenis sampah dan cara pemanfaatannya. Solusi yang ditawarkan berupa penggunaan aplikasi edukasi yang berisi informasi tentang pengertian, jenis, dampak, dan cara pengolahan sampah non-organik, disertai tutorial pembuatan kerajinan tangan serta permainan edukatif. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi melalui penyebaran kuesioner pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa TPA sebesar 67% setelah penerapan aplikasi. Para peserta menjadi lebih aktif, kreatif, dan memahami pentingnya pengelolaan sampah bagi lingkungan. Selain itu, siswa mampu mengolah limbah non-organik menjadi produk kerajinan seperti tempat pensil, vas bunga, dan hiasan dinding. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan dan kesadaran lingkungan peserta, tetapi juga memperkenalkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan efektif di lingkungan pendidikan non-formal. Dengan demikian, penerapan aplikasi ini terbukti bermanfaat dalam menumbuhkan kreativitas serta kepedulian terhadap lingkungan sejak usia dini.</p> |

I. Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut [1]. Pada usia dini, proses pembelajaran dapat menggunakan bantuan melalui suatu media. Media berperan dalam meningkatkan proses belajar dengan harapan dapat meningkatkan hasil dari kegiatan belajar yang dicapai. Penerapan media dalam suatu kegiatan pembelajaran sangat dianjurkan agar dapat meningkatkan mutu hasil pembelajaran [2]. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik hadir sebagai alat bantu yang dapat memberikan dorongan kepada siswa terhadap materi ajar yang disampaikan oleh pengajar [3]. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, materi ajar lebih mudah dipahami, serta metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi [4]. Selain itu, penerapan teknologi informasi berperan penting dalam proses pembelajaran, di mana peserta didik melaksanakan aktivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis daring seperti *Zoom* dan *Google Meet* [8].

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) merupakan lembaga pendidikan non-formal keagamaan Islam yang bertujuan untuk memberikan pengajaran membaca Al-Qur'an sejak usia dini [9]. Penerapan teknologi dalam pembelajaran di TPA berperan dalam meningkatkan daya tarik santri agar lebih semangat belajar serta memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan model pembelajaran sehingga santri tidak mudah jenuh

[10][11]. Produk-produk yang dibuat oleh kelompok masyarakat dapat dikomersilkan dan digunakan langsung [12]. Selain itu penerapan Augmented Reality (AR) berhasil diterapkan dengan model 3D, audio pelafalan, dan kuis interaktif yang mempermudah pembelajaran [13].

TPA Darul Ilmi merupakan salah satu Taman Pendidikan Al-Qur'an yang diresmikan pada tahun 2011 dan berlokasi di Kelurahan Benteng Selatan, Kepulauan Selayar, dengan jumlah santri sekitar 30 orang berusia 4–6 tahun. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengelola TPA, ditemukan dua permasalahan utama, yaitu: 1.) ruang lingkup materi pembelajaran yang belum informatif dan masih monoton sehingga menimbulkan kejenuhan dalam proses belajar, dan 2.) minimnya pengetahuan santri dan masyarakat sekitar mengenai sampah, jenis-jenis sampah, serta pemanfaatan sampah non-organik menjadi kerajinan tangan. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan segala bentuk penggunaan atau pemanfaatan komputer dan internet yang sangat dibutuhkan saat ini, terutama dalam bidang pendidikan 5.) Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi, khususnya pada pembelajaran anak usia dini dan pendidikan non-formal. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif dipandang relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan edukatif.

B. Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan mitra, diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa permasalahan utama yang perlu segera diselesaikan. Permasalahan tersebut meliputi antara lain:

- 1) Minimnya pengetahuan masyarakat tentang sampah, dimana sebagian besar masyarakat belum memahami konsep dasar pengelolaan sampah, seperti pemilahan sampah, daur ulang, serta dampak negatif dari pembuangan sampah secara sembarangan terhadap lingkungan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kesadaran masyarakat dalam membuang sampah pada tempat yang semestinya
- 2) Keterbatasan fasilitas pendukung pengelolaan sampah juga menjadi permasalahan, terutama masih terbatasnya sarana dan prasarana seperti tempat sampah terpilah, pusat daur ulang, dan bank sampah di wilayah mitra
- 3) Belum adanya edukasi pengelolaan sampah yang berkelanjutan. Program edukasi yang ada cenderung bersifat sporadis dan tidak berkesinambungan, sehingga pengetahuan yang diperoleh masyarakat belum mampu membentuk kebiasaan positif dalam pengelolaan sampah
- 4) Kurangnya kolaborasi antara pemerintah, mitra, dan masyarakat juga menjadi hambatan, dimana koordinasi antar pihak terkait dalam pengelolaan sampah belum berjalan secara optimal, sehingga menimbulkan kesenjangan antara kebijakan, implementasi di lapangan, dan partisipasi masyarakat.

C. Solusi yang Ditawarkan

Solusi yang diberikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pemanfaatan teknologi berupa aplikasi digital berbasis multimedia interaktif yang memuat materi pengenalan jenis-jenis sampah serta cara pengelolaannya menjadi barang kerajinan tangan. Dalam proses perancangan multimedia interaktif, dilakukan analisis kebutuhan pengguna sebagai tahap awal pengembangan untuk memastikan kesesuaian materi dan tampilan dengan karakteristik sasaran kegiatan.

Informasi yang disajikan dalam animasi interaktif ini meliputi pengertian sampah, jenis-jenis sampah, dampak sampah terhadap lingkungan, cara pengelolaan sampah, serta tutorial pembuatan kerajinan tangan dari limbah sampah. Aplikasi ini dirancang dengan pendekatan visual dan audio, di mana pengguna dapat menyimak materi melalui kombinasi teks, suara, dan gambar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, perancangan *storyboard* dilakukan sebagai panduan alur penyampaian materi dalam multimedia interaktif. *Storyboard* disusun menggunakan tulisan, suara, dan gambar yang menggambarkan alur cerita mengenai sampah, jenis-jenis sampah, bahan-bahan yang perlu disiapkan dalam pembuatan kerajinan tangan, serta langkah-langkah pembuatan kerajinan tangan dari limbah sampah yang disajikan secara sistematis.

D. Target Luaran

Adapun hasil dan luaran yang dicapai setelah pemberian edukasi pengelolaan sampah non-organik menjadi barang kerajinan tangan berbasis aplikasi bagi siswa-siswi TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) Darul Ilmi Kelurahan Benteng Selatan Kepulauan Selayar yaitu memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa-siswi santri Darul Ilmi Kelurahan Benteng Selatan, Kepulauan Selayar. Terdapat beberapa aspek dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas dan dampaknya. Berikut tinjauan hasil setelah kegiatan dilaksanakan:

1.) Peningkatan Pengetahuan tentang Pengelolaan Sampah Non-Organik

Hasil yang Dicapai: Para peserta (siswa TPA) berhasil memahami konsep dasar tentang pengelolaan sampah non-organik, termasuk dampak buruk sampah bagi lingkungan dan pentingnya mendaur ulang sampah untuk mengurangi pencemaran.

- 2.) Peningkatan Keterampilan membuat Kerajinan Tangan Hasil yang Dicapai. Siswa dapat mengolah sampah non-organik (seperti botol plastik, kardus, dan kaleng.) menjadi barang-barang kerajinan tangan yang kreatif, seperti tempat pensil, vas bunga, atau mainan edukatif. Siswa menunjukkan peningkatan keterampilan dalam hal kreativitas dan ketelitian dalam membuat kerajinan tangan berbasis sampah non-organik.
- 3.) Peningkatan Kesadaran Lingkungan di Kalangan Siswa
Hasil yang dicapai yaitu, siswa memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya kebersihan dan pengelolaan sampah dalam kehidupan sehari-hari, serta bagaimana mereka bisa berkontribusi dalam menjaga kebersihan lingkungan sekitar. Siswa menjadi lebih peduli terhadap sampah dan termotivasi untuk menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari, termasuk memilah dan memanfaatkan sampah non-organik di rumah.

II. Pelaksanaan dan Metode

Kegiatan ini merupakan bentuk Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif mitra dalam proses pembelajaran, pendampingan, dan evaluasi, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam pengelolaan sampah non-organik berbasis aplikasi edukatif. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta kesadaran lingkungan peserta, sekaligus mendorong pemanfaatan sampah non-organik menjadi produk kerajinan tangan bernilai ekonomi. Adapun waktu kegiatan pengabdian dilaksanakan di TPA Darul Ilmi. Waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran TPA dan kesepakatan antara tim pengabdian dan pihak mitra.

Peserta utama kegiatan ini merupakan siswa-siswi yang masih aktif berpartisipasi di TPA Darul Ilmi. Adapun Jumlah peserta yang hadir yaitu sebanyak 24 peserta dari ± 30 peserta yang mana rata-rata peserta dengan pendidikan tingkat Sekolah Dasar dan 1 orang guru/tenaga pendidik sekaligus pengelola TPA. Peserta didampingi oleh tim dosen pengabdian dan mahasiswa yang berperan sebagai fasilitator dan pendukung teknis kegiatan. Seluruh peserta yang hadir mengikuti rangkaian kegiatan secara penuh tanpa proses seleksi khusus.

III. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dimulai dari anggota tim melakukan koordinasi dengan mitra terkait pelaksanaan pengabdian. Adapun tahapan yang dilakukan oleh tim pengusul PKM adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh tim dosen pengabdian untuk mengidentifikasi kondisi dan permasalahan mitra. Identifikasi dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai proses dan tingkah laku masyarakat. Tahapan kegiatan dimulai pada tim pelaksana PKM melakukan observasi awal terhadap mitra TPA Darul Ilmi, analisis terhadap permasalahan yang terjadi dan langkah kerja dari tim terutama pada pembagian tugas dan tanggung jawab berdasarkan kompetensi masing-masing anggota dengan berbagai persiapan mulai dari administrasi serta perangkat yang mendukung terlaksananya kegiatan. Pada tahap ini tim mengumpulkan data yang dibutuhkan berupa jumlah siswa, jumlah pengajar, metode pembelajaran, hasil dan evaluasi pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan masyarakat terhadap ide kreatif cara pengelolaan limbah sampah dalam pembuatan barang kerajinan tangan.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi dengan cara membaca buku- buku dan penggunaan media internet seperti *browsing* situs-situs terkait, pengunduhan jurnal-jurnal ataupun karya tulis *online* lainnya sebagai referensi yang dapat dijadikan acuan.

4. Kegiatan

Kegiatan yang akan dilakukan berupa pendampingan sosialisasi, penyuluhan, dan pelatihan pada TPA Darul Ilmi untuk pembelajaran pengenalan jenis-jenis sampah, dampak dan cara pengelolaannya yang berbasis aplikasi, menyiapkan dan menyebarkan *kuisisioner pre test* dan *post tet*, membuat draf tulisan berita kegiatan, mendokumentasikan semua kegiatan, mendistribusikan absen dan memasang spanduk saat kegiatan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan melakukan evaluasi awal yang bertujuan untuk mengetahui kondisi, kebutuhan, dan permasalahan mitra sebelum pelaksanaan kegiatan utama. Bentuk evaluasi yang disajikan yaitu berupa soal *essay* yang berisi 7 (tujuh) butir soal *kuisisioner pre test* yang bertujuan untuk menggali pengetahuan peserta tentang sampah dan manfaat dari sampah. Adapun bentuk kegiatan diperlihatkan pada Gambar 1.:



Gambar 1. Tim Dosen Pengabdian Menyampaikan Materi dan Menerapkan Aplikasi

Pada Gambar 1. memperlihatkan tim dosen pengabdian memberikan penjelasan materi kepada peserta mengenai pentingnya pengelolaan sampah non-organik dan potensi pemanfaatannya menjadi produk bernilai guna. Tahapan ini merupakan penerapan langsung aplikasi edukasi pengolahan sampah non-organik menjadi kerajinan tangan. Para siswa TPA Darul Ilmi diajak untuk memahami cara mendaur ulang sampah yang sering ditemukan khususnya sampah non-organik yang terbuat dari bahan plastik, kertas, kayu, kaca dan logam. Konsep dasar tentang pengelolaan sampah non-organik telah banyak dilakukan antara lain membangun aplikasi tabungan untuk mempermudah proses transaksi [14], selain itu dapat dikembangkan melalui penerapan IoT yang berfungsi mengirim data penimbangan secara otomatis [15]. Adapun proses pelaksanaan pembelajaran serta sesi tanya jawab ditampilkan pada Gambar 2:



Gambar 2. Aktifitas Peserta Melaksanakan Pembelajaran dan Aktifitas Sesi Tanya Jawab bersama Peserta

Pada Gambar 2. memperlihatkan peserta sangat aktif dan antusias mengikuti menerima materi yang diberikan, baik secara praktik maupun diskusi, untuk menerapkan materi yang telah disampaikan. Aktifitas sesi tanya jawab dilakukan bersama peserta yang memperlihatkan interaksi dua arah antara peserta dan tim pengabdian dalam sesi tanya jawab, guna memperjelas pemahaman dan menyelesaikan permasalahan yang muncul selama kegiatan. Selanjutnya para tim pelaksana kegiatan menyebarkan kuesioner evaluasi *post test* serta mendata kehadiran peserta untuk keperluan dokumentasi dan penilaian kegiatan. Dimana, hasil *kuisisioner post test* digunakan untuk mengetahui hasil capaian dari informasi yang telah diterima oleh peserta.

IV. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi yang diberikan kepada mitra dapat digunakan secara *offline* melalui smartphone atau laptop sehingga tidak memerlukan koneksi internet. Aplikasi ini menampilkan visualisasi huruf atau objek secara jelas dan dilengkapi dengan suara, sehingga mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan interaksi pengguna dengan materi. Dengan fitur visual dan audio tersebut peserta dapat lebih mudah memahami konsep yang disampaikan serta menjaga ketertarikan selama proses pembelajaran. Hal ini sangat menguntungkan pengguna karena tanpa membutuhkan jaringan yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Adapun pada Gambar 3, 4, dan 5 merupakan hasil transfer iptek kepada mitra melalui aplikasi pengelolaan sampah yang edukatif dan interaktif. Gambar 3 menampilkan halaman depan aplikasi sebagai pintu utama menuju berbagai fitur pembelajaran, Gambar 4 berisi pengenalan jenis-jenis sampah untuk meningkatkan pemahaman mitra tentang pentingnya pemilahan sampah, sedangkan Gambar 5 menampilkan menu panduan pengolahan sampah non-organik menjadi kerajinan tangan bernilai ekonomi. Melalui aplikasi ini, mitra memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis dalam mengelola sampah secara kreatif, sehingga mampu meningkatkan kesadaran lingkungan sekaligus memberikan nilai tambah ekonomi bagi masyarakat. Didalam aplikasi menjelaskan bahan-bahan yang digunakan hingga cara mengolahnya.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan beberapa capaian penting dalam penerapan aplikasi pengelolaan sampah menjadi kerajinan tangan. Pada tahap awal pelaksanaan, guru dan peserta kegiatan diperkenalkan dengan konsep media pembelajaran berbasis aplikasi digital yang dapat diakses melalui perangkat handphone maupun laptop. Aplikasi ini berfungsi sebagai media edukasi yang memuat materi pengelolaan sampah secara terpadu, mulai dari pengenalan jenis-jenis sampah hingga pemanfaatan sampah non-organik menjadi produk kerajinan tangan yang bernilai guna. Adapun gambaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditransfer ke mitra ditunjukkan pada Gambar 3, 4, dan 5:



Gambar 3. Halaman Depan Aplikasi

Gambar 3. menampilkan halaman depan aplikasi pengelolaan sampah yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Halaman depan aplikasi sebagai tampilan awal yang memudahkan pengguna dalam mengakses fitur-fitur utama.



Gambar 4. Pengenalan Jenis-jenis Sampah

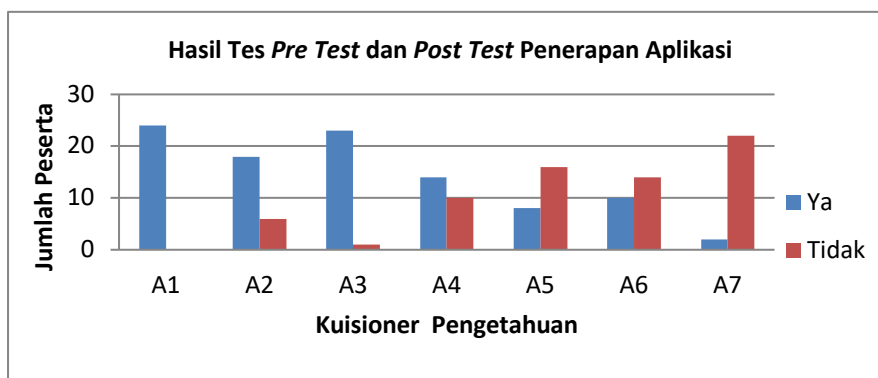
Gambar 4. menunjukkan menu pengenalan jenis-jenis sampah dalam aplikasi pengelolaan sampah. Menu ini dirancang untuk membantu peserta memahami klasifikasi sampah, baik organik maupun non-organik, sehingga memudahkan proses pemilahan dan pengolahan sampah. Fitur ini meningkatkan pemahaman peserta dan mendorong kesadaran mereka dalam pengelolaan sampah yang ramah lingkungan.



Gambar 5. Menu Hasil Kerajinan Tangan dan Cara Mengolah Sampah Non-Organik Menjadi Barang Kerajinan Tangan

Gambar 5. menampilkan menu hasil kerajinan tangan serta panduan pengolahan sampah non-organik menjadi barang kerajinan tangan. Halaman ini menampilkan menu yang memperlihatkan hasil kerajinan tangan serta panduan pengolahan sampah non-organik menjadi barang kreatif. Menu ini dirancang agar siswa TPA dapat memahami dan mempraktikkan langkah-langkah pengolahan sampah dengan mudah. Melalui fitur ini, siswa tidak hanya belajar mengenai pengelolaan sampah, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan kreatif dan mengenal nilai guna sampah sebagai bahan kerajinan tangan.

Berdasarkan proses evaluasi dari kegiatan ini *kuisiener pre tes* dan *post test* terdiri dari 7 (tujuh) butir soal *pre test* dan 7 (tujuh) butir soal *post test*, isi soal berdasarkan tentang pengetahuan, berikut diagram batang yang ditampilkan pada Gambar. 6 yang merupakan hasil kuisiener penerapan aplikasi edukasi pengelolaan sampah non-organik menjadi bahan kerajinan tangan yang telah diterapkan pada siswa santri TPA Darul Ilmi Selayar:



Gambar 6. Hasil Kuisiener *Pre Test* dan *Post Test* Penerapan Aplikasi

Setelah dilakukan penyebaran kuisiener, pada Gambar.6 memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan dari sisi pengetahuan yaitu sebesar 67%, yang artinya peserta memahami materi yang disampaikan dan mampu mempelajari proses pembuatan kerajinan tangan dengan baik. Melalui media edukasi yang disajikan, pengguna dianggap dapat mengembangkan ide kreatif dalam pembuatan kerajinan tangan berbahan dasar limbah sampah selain itu menjadi alternatif pembelajaran bagi siswa dalam menciptakan barang kerajinan tangan tidak cepat bosan dan dapat mengulang materi yang ingin dipelajari kapanpun. Dengan demikian, hasil dan luaran dari edukasi pengelolaan sampah non-organik menjadi barang kerajinan tangan berbasis aplikasi ini sangat bermanfaat bagi siswa TPA dalam berbagai aspek, mulai dari peningkatan keterampilan dan kreativitas, hingga pemberdayaan ekonomi dan peningkatan kesadaran lingkungan.

Permasalahan dan hambatan yang dihadapi dalam kegiatan ini mencakup keterbatasan teknologi, fasilitas, pengetahuan siswa, serta keterbatasan dukungan dari keluarga dan masyarakat. Untuk mengatasi hambatan-hambatan ini, beberapa solusi yang dapat dipertimbangkan adalah meningkatkan pelatihan penggunaan aplikasi bagi siswa, memperpanjang durasi kegiatan praktikum, menyediakan lebih banyak fasilitas teknologi, dan mendorong keterlibatan orangtua serta masyarakat dalam mendukung pengelolaan sampah di rumah dan lingkungan sekitar. Dengan perbaikan ini, diharapkan kegiatan serupa di masa mendatang dapat berjalan lebih efektif dan berdampak lebih luas.

V. Kesimpulan

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa media edukasi interaktif berbasis animasi mempermudah masyarakat mempelajari proses pembuatan kerajinan tangan dari barang bekas. Aplikasi ini dirancang agar menarik dan interaktif, sehingga peserta tetap fokus, lebih mudah memahami materi, dan dapat mengulang pembelajaran kapan saja sesuai kebutuhan. Selain itu, penggunaan aplikasi ini meningkatkan minat dan wawasan masyarakat dalam mengembangkan ide kreatif berbasis limbah, serta menjadi alternatif pembelajaran yang efektif bagi siswa. Evaluasi melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman peserta sebesar 67%, yang menegaskan respons positif terhadap implementasi aplikasi ini dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan Terima kasih yang setinggi-tingginya kepada LPkM yang telah memberikan bantuan dana kegiatan pengabdian kepada masyarakat tingkat internal Univeristas. Ibu Saturi selaku pengelola Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Darul Ilmi Kelurahan Benteng Selatan, Kepulauan Selayar. Ibu Darmawati, S.Pd. selaku pemangku masyarakat yang telah memberikan tempat dan fasilitas kepada para tim dosen pengabdian. Para pengelola, Dosen, Staf serta alumni Fikom UMI yang telah turut serta ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini

Daftar Pustaka

- [1] Fithry, N. *et al.* (2019), Bank Sampah sebagai Sarana Peningkatan Ekonomi Kreatif dan Kesadaran Lingkungan”, Prosiding Konferensi Pengabdian Kepada Masyarakat, 1, pp. 505–506.
- [2] Indonesia. Undang-undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta, Negara RI Tahun 2004, Pasal 28 Pendidikan Anak Usia Dini. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- [3] Kusumawati, R., & Mariono, A. (2016). Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang untuk Anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Asemjajar- Surabaya. *Teknologi Pendidikan*, 4(1), 24–32.
- [4] LPkM UMI. (2024). Panduan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Internal UMI Edisi Revisi.
- [5] Maslich, I. Y. (2016). Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta. Tugas Akhir Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 113.
- [6] Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [7] N.Yona Sidratul Munti dan D. Asril Syaifuddin, “Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 2, pp. 1799–1805, 2020, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/655>
- [8] A. Puspitasari, N. Kurniati, M. Hasnawi, Sulastris “Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Online di Pesantren Mizanul Ulum Sanrobone Kabupaten Takalar,” *J. Pendidik. Intisari: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, Vol. 1 No. 2, Desember 23, Hlm. 59-64.
- [9] B. Budiya, R. Jannah, S. A. Masruroh, I Nurdiyana, O. Chandra, Destian, Y. Carol Pratiwi, D. H. Mayansari A., I. Cahyaning Ati, W. T. Utaminingsih (2021). Pembelajaran Taman Pendidikan Al-qur’an dalam Meningkatkan Kualitas Baca Tulis Al-Qur’an Anak. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat*. Vol.2, No.2. Hal.147-154.
- [10] S. Ayulia, Yusnaini. (2025) The Role of Technology in Promoting Student Engagement in Islamic Religious Education. *Jurnal HURRIAH*. Vol.6 No.2.
- [11] A. Saepudin (2025) *Integrating Technology in Islamic Religious Education: Evaluating the Effectiveness of E-Learning Platforms in Enhancing Student Engagement and Understanding*. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*. Vo.4. No.2.
- [12] M. I. M. Heruddin, M.I, W. haeruddin, A.W. Kurniawan, A. Akbar, T. Tenri SP. DipoatmodjoP (2003). Pelatihan Pengolahan Sampah Plastik Menjadi Berbagai Kerajinan Tangan di Dusun Lengkes. *Ganeshha Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
- [13] F. Fattah, Sugiarti, A. Wahab, Irawati, L. Nur Hayati, B. Nurul Huda, L. J.Bora, Munawir (2025). Pendampingan dan Penerapan Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Kompetensi Guru TK/TPA Nurul Iman Pannara pada Pengajaran Huruf Hijaiyah. *ILKOMAS*.
- [14] Y. Salim, D. Atmajaya, N. Kurniati., W. Astuti., (2017). Sistem Transaksi Pengelolaan Sampah pada Bank Sampah Unit di Kota Makassar. Prosiding Seminar nasional XII RETII 2017, STTN Yogyakarta.
- [15] D. Atmajaya., N. Kurniati, W.Astuti, Y. Salim., A. Haris. (2018). Digital Scales System on Non-Organic Waste Types Based on *Load Cell* and ESP32. 2018 2nd EICONCIT.