



# Plagiarism Checker X Originality Report

**Similarity Found: 11%**

Date: Saturday, December 12, 2020

Statistics: 197 words Plagiarized / 1849 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

---

PENINGKATAN PRODUKTIFITAS PERAJIN MAINAN EDUKASI DENGAN PELATIHAN PRODUKSI DAN PEMASARAN DIGITAL Wiwin Puspita Hadi<sup>1\*</sup>, Lilis Suaibah<sup>2</sup> <sup>1</sup>Prodi Pendidikan IPA, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia, [wiwin.puspitahadi@trunojoyo.ac.id](mailto:wiwin.puspitahadi@trunojoyo.ac.id) <sup>2</sup>Prodi Ekonomi Syari'ah, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia, [lilis.suaibah@trunojoyo.ac.id](mailto:lilis.suaibah@trunojoyo.ac.id)

ABSTRAK \_\_Abstrak: Media pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media edukatif yang ramah lingkungan.

Tujuan dari Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah memberikan alternatif pemecahan masalah mitra dalam hal produksi, pemasaran, manajemen usaha dan implementasi dalam kegiatan pembelajaran untuk membuat alat permainan edukasi. Selama ini mitra menjalankan usaha kerajinan pembuatan truk mainan kayu sebagai produk utama dan mainan edukatif sebagai produk pelengkap.

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi analisis situasi dan perumusan masalah mitra, pelatihan produksi dan pelatihan e commerce untuk memperluas pemasaran. Hasil pengabdian adalah peningkatan keterampilan dan pengetahuan mitra dalam hal produksi dan diversifikasi produk dan perluasan pemasaran yang diharapkan mampu meningkatkan kesejahteraan. Kata Kunci: .produksi, media, edukasi, pemasaran Abstract: Learning objective achieves by learning media.

One of them is the use of environmentally friendly educational media. The purpose of the Program Kemitraan Masyarakat (PKM) is to provide alternative solutions to partner problems in production, marketing, business management, and implementation in learning activities to make educational game tools.

Partners have been running a craft business to manufacture wooden toy trucks as the main product and educational toys as a complementary product. This service activity's implementation method includes situation analysis and partner problem formulation, production training, and e-commerce training to expand marketing.

The result of this service is an increase in the skills and knowledge production and product diversification and expansion of marketing which, are expected to increase welfare Keywords: production. media, education, marketing \_ \_ \_ \_ Article History: \_ \_  
\_Received RevisedAccepted Online \_ : : : \_Day-Month-Year xx-xx-20xx xx-xx-20xx  
xx-xx-20xx \_ This is an open access article under the CC-BY-SA license \_ \_

PENDAHULUAN Media pembelajaran adalah salah satu bagian penting dalam proses kegiatan belajar dan mengajar.

Penggunaannya dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Banyak cara yang digunakan untuk dapat membuat media dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar kita. Media pembelajaran harus bersifat interaktif dan komunikatif salah satunya dengan adanya media edukasi yang menggabungkan antara pembelajaran dan permainan (Astuti & Hayati, 2019; Irfan, Muhiddin, & Ristiana, 2019; Mardiyana & Setyowati, 2017).

Permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran interaktif dan komunikatif yang memiliki unsur mendidik dan merangsang tumbuh kembang panca indera secara positif. Di Negara-negara maju, permainan edukatif memiliki pengaruh yang kuat dan signifikan dalam meningkatkan kecerdasan majemuk atau multiple intelligences (Calik & Birgili, 2013). Media edukasi mengembangkan kemampuan motorik siswa terutama untuk anak usia dini maupun sekolah dasar dan menengah (Chasanah, 2015; Taib, 2017).

Permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang disertai dengan bentuk dan warna yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Haifaturrahmah et al., 2020; Risabthe & Astuti, 2017). Sehingga usaha pembuatan dan pengembangan permainan edukatif diharapkan mampu menunjang ketersediaan media pembelajaran meskipun teknologi yang positif juga diperlukan dalam pemanfaatan media pembelajaran (Aisyah, Maulana, Rahmelina, & Firdian, 2020) Pengembangan usaha permainan edukatif di Indonesia menghadapi tantangan yang cukup berat yaitu persaingan dengan media edukatif impor dari negara lainnya.

Termasuk halnya, usaha kerajinan mainan berbahan kayu yang dikelola oleh Bapak Mansur yang berlokasi di Jalan Garuda RT 01/RW02 Randuagung, Kecamatan Singosari Kabupaten Malang. Selain harus bersaing dengan produk asing, usaha mainan kayu ini juga bersaing dengan produk dalam negeri. Selama ini produsen hanya memproduksi truk mainan kayu sebagai produk utama media edukatif berdasarkan pesanan konsumen.

Rendahnya alat dan teknologi yang digunakan dalam proses produksi berdampak pada performance dan daya saing produk yang rendah dan preferensi konsumen terhadap produk negatif. Pada sisi yang lain, potensi pasar untuk produk mainan dan media pembelajaran berbahan baku kayu cukup baik karena dapat dijadikan sebagai cinderamata yang bernilai seni tinggi dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Selain itu pemasaran juga menemui kendala karena masih terbatas di wilayah Singosari dan sekitarnya belum sampai ke luar daerah. Media edukasi yang diproduksi menggunakan bahan yang ramah lingkungan yang seharusnya dapat menjadikan nilai tambahan bagi upaya untuk bersaing dengan produk lain, dan keanekaragaman jenis produk yang dihasilkan diharapkan dapat lebih meningkatkan daya saing.

Media edukasi yang dapat dihasilkan dengan memanfaatkan dari limbah sisa produksi seperti indytri kayu sehingga membantu melestarikan lingkungan (Adiarti, 2009). Solusi yang dilakukan adalah dengan mengadakan pelatihan masyarakat. Berbagai pelatihan dilakukan untuk meningkatkan produktivitas masyarakat (Mutryarny & Lidar, 2020; Qomaro, Nasik, Studi, Bisnis, & Madura, 2019; Suaibah et al.,

2019). Pemasaran media edukasi juga menghadapi kendala. Untuk itu diperlukan solusi yaitu dengan adanya pemasaran dengan media digital. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini maka diperlukan juga perubahan dalam strategi pemasaran dengan memanfaatkan media online yang sudah ada yang lebih dikenal dengan digital marketing (Tresnawati & Prasetyo, 2018).

Inovasi bisa dilakukan dengan sedikit modifikasi akan mampu menimbulkan dampak yang besar (Ayuni & Cangara, 2019). Setelah pelaksanaan pelatihan produksi dilanjutkan dengan pelatihan pemasaran digital dengan memanfaatkan platform yang sehingga diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan perajin. B.

**METODE PELAKSANAAN** Pelaksanaan pengabdian dilakukan selama bulan September, kegiatan pelatihan produksi dilaksanakan pada tanggal 10 September dan 17 September 2020. Langkah awal dari kegiatan ini adalah melakukan survey dan koordinasi dengan mitra yaitu Pak Mansur perajin mainan dari kayu dengan bahan dari limbah kayu yang bertepat tinggal di jalan Garuda RT 1 RW 2 No 35 Dusun Krajan Desa Randuagung Kecamatan Singosari Kab Malang.

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan wawancara dan observasi ke mitra terkait identifikasi kesulitan perajin beserta alat yang dibutuhkan. Setelah itu melakukan pembelian alat untuk diberikan ke mitr antara lain circular saw, jigsaw, mesin amplas, mesin penghalus kayu, spray gun untuk cat, dan cat. Kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah pembuatan desain mainan edukasi dan pelatihan kepada mitra untuk mengoperasikan alat.

Sehingga dapat berlatih membuat media edukasi karena selama ini perajin hanya membuat miniatur dari truk. C. **HASIL DAN PEMBAHASAN** Kegiatan ini diawali dengan

survey lokasi dan koordinasi dengan tim pada bulan Maret 2020 untuk mengetahui kesulitan dan kebutuhan dari perajin. Kegiatan dilanjutkan dengan pembuatan desain media untuk memberikan contoh media edukatif yang akan dibuat oleh perajin.

Kegiatan sempat terhenti karena pandemi covid 19 yang menyebabkan Malang dan Surabaya menerapkan PSBB sehingga kegiatan ditunda. Bulan Agustus membelikan alat untuk diberikan kepada mitra yang meliputi curcular saw, jig saw, mesin amplas, mesin penghalus kayu serta mesin cat spray gun, Semua alat tersebut diharapkan dapat membantu perajin untuk meningkatkan kapasitas produksi.

Sebelum ada bantuan alat berdasarkan hasil wawancara pak Mansur membutuhkan waktu sekitar 3 sampai 4 hari untuk membuat satu produk truk. Dengan adanya bantuan alat diharapkan durasi waktu pembuatan miniaturnya dapat dipersingkat serta produk yang dihasilkan lebih halus. Pelatihan produksi dilakukan pada tanggal 10-11 September 2020.

Pada kegiatan ini perajin diberikan pelatihan penggunaan alat, desain media edukasi dan pelatihan pembuatannya produk media edukasi siswa seperti puzzle, susun balok dan susun bangun ruang 3 dimensi. Dengan perluasan jenis produksi diharapkan meningkatkan penjualan dan minat pembeli. Pembuatan media edukasi pada awalnya menemui kendala karena perajin terbiasa membuat miniatur mobil dengan ukuran yang besar sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk membuat media edukasi.

Tetapi dengan latihan secara intensif perajin sudah merasa terbiasa dan tidak menemui kendala saat membuat mainan edukasi. Ada berbagai contoh media edukasi tetapi yang melalui proses dengan membuat mainan edukasi yang dirasa paling mudah bagi perajin yaitu puzzle bentuk, selanjutnya ditambah dengan media lain seperti truk bangun ruang dan susun balok huruf.

Setelah pelatihan produksi dilakukan pelatihan pembuatan toko online dengan memanfaatkan platform yang sudah ada yaitu menggunakan SHOPEE. Pada pelatihan ini mitra dibuatkan akun dan dilatih untuk memposting produk dan cara merespon pembeli. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat penjualan dari mainan edukasi yang telah diproduksi.

Media edukasi yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan taraf hidup perajin. D.  
SIMPULAN DAN SARAN Berdasarkan hasil kegiatan diperoleh bahwa perajin mampu membuat produk dengan durasi waktu lebih cepat dibandingkan dengan membuat menggunakan alat manual, dan varian yang dihasilkan juga lebih banyak tidak hanya miniatur mobil tetapi berkembang ke media edukatif yang ramah lingkungan

dengan memanfaatkan bahan baku limbah industri kayu memberikan pelatihan untuk memperluas penjualan dengan media e commerce sehingga produk yang dihasilkan lebih dikenal masyarakat melalui platform media online dan pelatihan manajemen usaha untuk meningkatkan penghasilan dari mitra.

Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan adalah terkait mitra yang sudah usia lanjut dan kesulitan dalam menggunakan gadget dan aplikasi sehingga harus dibantu oleh pihak lain yaitu putranya . UCAPAN TERIMA KASIH Terima kasih penulis ucapkan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/ Badan Riset dan Inovasi Nasional atas pendanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Trunojoyo Madura. DAFTAR RUJUKAN Adiarti, W. (2009). Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak.

Lembaran Ilmu Kependidikan, 38(1), 78–84. Aisyah, H., Maulana, I. T., Rahmelina, L., & Firdian, F. (2020). Implementasi teknologi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Journal of Character Education Society*, 3(1), 86–94. Astuti, R. K., & Hayati, M. N. (2019). Development Of Integrated Science Digital Module Based on Scientific Literacy. *Pena Sains*, 6(1), 32–44. Ayuni, Q., & Cangara, H. (2019).

Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Tingkat Penjualan Produk Kuliner Kemasan *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 23(2), 129–141. Calik, B., & Birgili, B. (2013). Multiple Intelligence Theory for Gifted Education?: Criticisms and Implications. *Journal for the Education of the Young Scientist and Giftedness*, 1(2), 1–12. Chasanah. (2015).

Pengembangan permainan tradisional gotri untuk pembelajaran fisik motorik kasar anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(2), 87–94. Haifaturrahmah, Hidayatullah, R., Mariyati, Y., Mus, A. H., Bilal, I., & Muttaqien, Z. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Diorama Sebagai Upaya Meningkatkan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar. *Journal of Character Education Society*, 3(2), 3–7.

Irfan, Muhiddin, & Ristiana, E. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16–27. Mardiyana, I. I., & Setyowati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Madura Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Ipa Siswa Kelas V Widyagogik, 5(1), 65–78. Mutryarny, E., & Lidar, S. (2020).

Pemberdayaan Masyarakat Di Desa Tanjung Kec Koto Kampar Hulu Kab Kampar Melalui

Pembuatan Kompos Dari Ampas Kempaan Daun Gambir. Darmabakti, 01(April), 10–12.  
Qomaro, G. W., Nasik, K., Studi, P., Bisnis, H., & Madura, U. T. (2019). **Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil dan Menengah Sektor Pangan dalam Meningkatkan Perekonomian Lokal Melalui Pendampingan Sertifikasi Halal di Kecamatan Tragah Bangkalan.**

Pangabdhi, 5(2), 137–142. Risabthe, A., & Astuti, B. (2017). **Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD.** Jurnal Pendidikan Karakter, 7(1), 34–45. Suaibah, L., Rakhmawati, A. R.. (2019). **Peningkatan Nilai Tambah Kacang Tanah di Desa Dlemer Kabupaten Bangkalan Melalui Diversifikasi Produk** Olahan.

Pangabdhi, 5(2), 85–90. Taib, B. (2017). Penerapan Media Balok **Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B Tk** Sandhy Putra Telkom Ternate . Edukasi-Jurnal Pendidikan, 15(1), 707–716. Tresnawati, Y., & Prasetyo, K. (2018).

Pemetaan **Konten Promosi Digital Bisnis Kuliner kika ' s Catering di Media Sosial** Mapping The Content of Digital Promotion For Culinary Business Kika ' s Catering on Social Media. Profesi Humas, 3(1), 102–119. DOKUMENTASI KEGIATAN / / \_ \_Mitra PKM Bapak Mansur di tempat produksi \_Pemberian bantuan peralatan \_ \_ \_ / / \_ \_Pelatihan Produksi \_Pelatihan E commerce \_ \_

#### INTERNET SOURCES:

<1% -

[https://semnas.unikama.ac.id/lppm/prosiding/2017/Pengabdian/59.artikel\\_Koenta\\_Cicilia\\_dan\\_Enike\\_Pengabdian\\_2017.pdf](https://semnas.unikama.ac.id/lppm/prosiding/2017/Pengabdian/59.artikel_Koenta_Cicilia_dan_Enike_Pengabdian_2017.pdf)

<1% -

[https://www.researchgate.net/journal/2599-0764\\_Jurnal\\_ABDINUS\\_Jurnal\\_Pengabdian\\_Nusantara](https://www.researchgate.net/journal/2599-0764_Jurnal_ABDINUS_Jurnal_Pengabdian_Nusantara)

<1% - <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf>

<1% - <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/JNPM/article/download/1762/1319>

<1% - <https://zombiedoc.com/seminar-nasional-pendidikan-dasar-2018.html>

<1% - <https://core.ac.uk/download/pdf/195810267.pdf>

<1% - <https://journal.uui.ac.id/jurnal-teknoin/article/download/8093/7023>

<1% - <https://core.ac.uk/download/pdf/327189333.pdf>

<1% -

<http://www.pendidikanekonomi.com/2013/01/permasalahan-di-ukm-batik-dan-solusinya.html>

<1% - <http://repository.uinbanten.ac.id/5595/3/BAB%20I.pdf>

<1% - <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jpkop/article/download/2382/1178>

<1% - <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/japi/article/download/822/789>  
1% - <http://www.damaruta.com/2020/09/kunci-jawaban-soal-kelas-4-6-tanggal.html>  
1% - [https://www.researchgate.net/publication/339287452\\_Perancangan\\_Pembelajaran\\_Bangun\\_Ruang\\_3\\_Dimensi\\_Berbasis\\_Android/fulltext/5e47e5c5299bf1cdb92cadfd/Perancangan-Pembelajaran-Bangun-Ruang-3-Dimensi-Berbasis-Android.pdf](https://www.researchgate.net/publication/339287452_Perancangan_Pembelajaran_Bangun_Ruang_3_Dimensi_Berbasis_Android/fulltext/5e47e5c5299bf1cdb92cadfd/Perancangan-Pembelajaran-Bangun-Ruang-3-Dimensi-Berbasis-Android.pdf)  
<1% - <https://income.id/ide-menarik-start-up-yang-belum-ada-di-indonesia/>  
<1% - <http://ppkwu-uns.ac.id/wp-content/uploads/2016/01/PENGEMBANGAN-PRODUKSI-KER-IPIK-PARE-DI-JATIROTO-WONOGIRI.pdf>  
<1% - <https://www.liputan6.com/tekno/read/4316926/headline-belajar-dari-rumah-boros-kuota-internet-bagaimana-solusinya>  
1% - <https://quizizz.com/admin/quiz/5d7eef76f76876001a04e3b5/perang-perang-melawan-kolonial-belanda>  
1% - <https://lppm.unsyiah.ac.id/files/CFP-PPM-DRPM-2021.pdf>  
<1% - <https://lp3m.ummy.ac.id/wp-content/uploads/2020/09/2020-SK-PENGABDIAN-DRPM.pdf>  
1% - <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED557795.pdf>  
<1% - <https://www.scribd.com/document/372977886/ferver>  
<1% - <http://staff.uny.ac.id/taxonomy/term/179/all?page=1>  
1% - <https://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/jasa/article/view/6097>  
1% - <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/15498/9691>  
1% - <https://journal.trunojoyo.ac.id/pangabdhi/article/download/6107/3798>  
<1% - <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/edu/article/download/464/327>  
<1% - <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=744506&val=10584&title=Pemetaan%20Konten%20Promosi%20Digital%20Bisnis%20Kuliner%20kikas%20Catering%20di%20Media%20Sosial>  
<1% - <http://scholar.google.co.id/citations?user=z7796O0AAAAJ&hl=en>