



## IMPROVEMENT OF PRODUCTIVITY ON EDUCATIONAL TOYS CRAFTSMEN THROUGH TRAINING OF PRODUCTION AND DIGITAL MARKETING

Wiwin Puspita Hadi<sup>1\*</sup>, Lilis Suaibah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan IPA, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia, [wihin.puspitahadi@trunojoyo.ac.id](mailto:wihin.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 : 10-10-2020  
Revised : 30-12-2020  
Accepted : 01-01-2021  
Online : 22-01-2021



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

### A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah salah satu bagian penting dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Penggunaan media pembelajaran adalah bagian penting dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Banyak cara yang digunakan untuk dapat membuat media dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitar 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. Keanekaragaman jenis produk yang diharapkan dapat lebih meningkatkan daya saing. Media edukasi yang dapat dihasilkan dengan memanfaatkan dari limbah sisa produksi seperti industri kayu sehingga membantu melestarikan lingkungan (Adiarti, 2011). Solusi yang dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan kepada 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 2020 dan sedangkan pelatihan *e commerce* tanggal 17 September 2020. Mitra kegiatan adalah seorang perajin miniatur alat transportasi yang bernama Bapak Mansur. Mitra sudah memulai usahanya dari tahun 2005 dengan membuat miniatur alat transportasi yang terbuat dari limbah kayu dari industri meubel yang kemudian di jual di lapak sederhana yang berada di tepi jalan raya Singosari Malang. Produk yang selama ini dibuat mitra membuat miniatur truk dan jeep. Langlah awal dari kegiatan PKM adalah melakukan survey dan koordinasi dengan mitra yaitu Pak Mansur perajin mainan dari kayu dengan bahan dari limbah kayu yang bertempat 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. Tahap berikutnya adalah melakukan kegiatan pelatihan produksi dan pelatihan *e commerce*

Pelatihan produksi dilaksanakan pada tanggal 10 September 2020 dengan tahapan kegiatan yaitu penyerahan alat-alat produksi ke mitra antara lain mesin *circular saw*, *jigsaw*, mesin amplas, mesin penyerut kayu, *spray paint gun*, dan cat. Tahap selanjutnya adalah melakukan simulasi penggunaan alat sehingga mitra bisa menggunakan alat. Setelah tim PKM memberkan mitra contoh desain mainan edukasi. Desain ini merupakan acuan bagi mitra untuk membuat media edukasi.

Tahapn kegiatan selanjutnya adalah pelatihan *e commerce* yang dilaksanakan pada tanggal 17 September 2020. Tahapan pada pelatihan ini adalah membuatkan mitra platform media online untuk memasarkan produknya. Platform yang digunakan adalah aplikasi Shopee. Setelah itu mengajarkan mitra cara menggunakan aplikasi shopee. Kendala dalam pengoperasian aplikasi adalah usia mitra yang sudah lanjut sehingga tidak

bisa mengoperasikan gawai oleh karena itu didampingi oleh putra pak Mansur. Pendamping in yang akan mengupload produk serta merespon permintaan pembeli.

### 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 *circular saw*, *jig saw*, mesin amplas, mesin serut kayu dan mesin cat *spray paint gun*, Semua alat tersebut diharapkan dapat membantu perajin untuk meningkatkan kapasitas produksi.

Pelatihan produksi dilakukan pada tanggal 10 September 2020. Pada kegiatan ini perajin diberikan pelatihan penggunaan alat, desain media edukasi dan pelatihan pembuatn 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 melauai proses dengan membuat maian edukasi yang dirasa paling mudah bagi perajian yaitu puzzel 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 shoope. 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.

Setelah kegiatan pelatihan tim tetap memantau pelaksanaan pembuatan produk dan proses penjualan. Berdasarkan hasil pemantau selama 2 bulan diperoleh hasil bahwa perajin lebih cepat dalam memproduksi miniatir alat transporatasi yang sebelumnya membutuhkan waktu sekitar 3 sampai 4 hari untuk membuat satu produk truk. Dengan adanya bantuan alat diharapkan durasi waktu pembuatan mininatur dapat dipersingkat menjadi 1 sampai 2 hari. Selain itu produk yang dihasilkan

lebih halus dan lebih rapi. Untuk segi pemasaran lebih banyak yang bisa terjual. Dalam 1 bulan yang sebelum dibuatkan media penjualan online hanya mampu menjual 2-3 produk dan harus berjualan ke alun-alun atau tempat keramaian. Dengan adanya platform shopee, mitra mampu menjual 4-5 produk. Keuntungan lain mitra tidak tergantung pada tempat keramaian untuk berjualan karena kondisi pandemi, terjadi pembatasan kegiatan masyarakat, terutama yang terkait dengan penjualan online. Selain itu setelah menerima pelatihan mitra mampu menjual produk lain selain miniatur alat transportasi sehingga mampu memperluas pasar dari mitra yaitu dapat memenuhi permintaan dari sekolah khususnya TK atau PAUD.

#### **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. Tahap selanjutnya yang dapat dilakukan dalam upaya mempromosikan produk mitra adalah dengan mengikutsertakan dalam kegiatan pameran dan mempromosikan ke sekolah-sekolah TK atau PAUD.

#### **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 tahun anggaran 2020 dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Trunojoyo Madura.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Adiarti, W. (2011). 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



**Gambar 1.** Mitra PKM Bapak Mansur di Tempat Produksi.



**Gambar 2.** Pemberian Bantuan Peralatan.



**Gambar 3.** Pelatihan Produksi.



**Gambar 4.** Pelatihan E commerce.



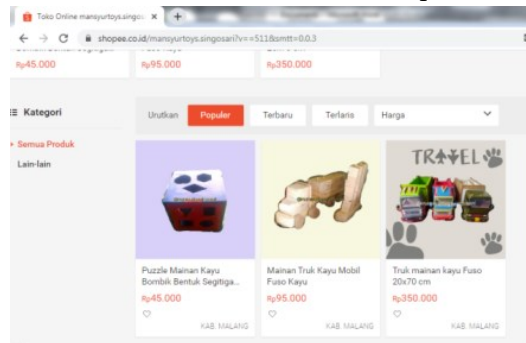
**Gambar 5.** Alat-alat Produksi.



**Gambar 6.** Miniatur Alat Transportasi.



**Gambar 7.** Mainan Edukasi.



**Gambar 8.** Toko *online* di shopee.