



Pelatihan Pembuatan Media Edukatif Ramah Lingkungan untuk Meningkatkan Produktifitas Perajin Kayu di Singosari Malang

Wiwin Puspita Hadi^{1,*}, Lilis Suaibah²

¹ Pendidikan IPA Universitas Trunojoyo Madura

² Ekonomi Syari'ah Universitas Trunojoyo Madura

Alamat e-mail: wiwin.puspitahadi@trunojoyo.ac.id, lilis.subaidah@trunojoyo.ac.id

Informasi Artikel

Kata Kunci :

Pelatihan
Media
Edukatif
Perajin
Produktifitas

Keyword :

Training
Media
Educative
Crafters
Productivity

Abstrak

Media pembelajaran yang berupa APE (Alat Permainan Edukatif) yang berorientasi pada pengembangan multiple intelligence menjadi kebutuhan dasar dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu diperlukan jumlah produk APE dengan harga yang terjangkau, salah satunya adalah dengan memperbanyak produsen APE. Upaya yang dilakukan adalah bekerja sama dengan mitra yang sudah lama membuat alat edukatif dari kayu. 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 APE. 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. Hasil pengabdian adalah peningkatan keterampilan dan pengetahuan mitra dalam hal produksi dan diversifikasi produk. Perluasan produk adalah dihasilkan media edukasi untuk siswa yang ramah lingkungan.

Abstract

Learning media in the form of APE (Alat Permainan Edukatif) oriented to the development of multiple intelligence is a basic need in developing education in Indonesia. Therefore, we need several APE products at affordable prices, one of which is by increasing the number of APE producers. The effort made is working with partners who have long made educational tools from wood. The purpose of this Program Kemitraan Masyarakat (PKM) is to provide alternative solutions to partner problems in terms of production, marketing, business management, and implementation in learning activities to make APE. Partners have been running a craft business to manufacture wooden toy trucks as the main product and educational toys as a complementary product. The implementation method in this service activity includes situation analysis and partner problem formulation, production training. This service's result is an increase in the skills and knowledge of partners in terms of production and product diversification. The expansion of the types of products carried out is by making educational toys such as puzzle building blocks and arranging block letters.

1. Pendahuluan

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. 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 berbilai seni tinggi dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media edukasi yang diproduksi menggunakan bahan yang ramah lingkungan yang seharusnya dapat menjadikan nilai tambahan bagi upaya untuk bersaing dengan produk lain, dan

keanegaragaman 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).

2. Metode Pengabdian

2.1. Waktu dan Tempat Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian dilakukan selama bulan September, untuk kegiatan pelatihan produksi dilaksanakan pada tanggal 10-11 September 2020. Tempat kegiatan di Jalan Garuda No 35 Rt 01 Rw 02 Kecamatan Singosari Kabupaten Malang

2.2. Metode dan Rancangan Pengabdian

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 berserta 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 alat transportasi salah satu diantaranya adalah miniatur truk.

2.3. Pengambilan Sampel

Sampel yang digunakan dalam kegiatan pelatihan produksi adalah perajin mainan kayu yaitu warga disekitar bapak Mansur di RT 1 RW 2 Desa Raduagung, tetapi tidak banyak karena dalam kondisi pandemi dan sesuai dengan protokol kesehatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini diawali dengan survey lokasi kegiatan dan koordinasi dengan Bapak Mansur selaku perajin dan tim PKM pada bulan Maret 2020 untuk menegidentifikasi kesulitan dan kebutuhan 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 2020 dilakukan kegiatan membeli 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 miniatuur dapat dipersingkat serta produk yang dihasilkan lebih halus

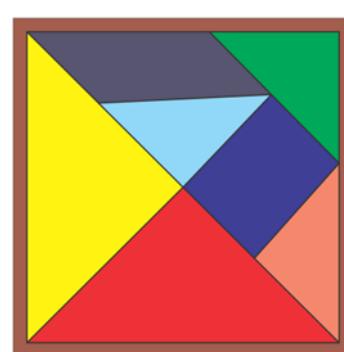


Gambar 1. Bapak Mansur di tempat jualan



Gambar 2. Alat manual yang dimiliki oleh perajin

Pelatihan produksi dilakukan pada tanggal 10-11 September 2020. Pada kegiatan ini perajin diberikan pelatihan penggunaan alat, desain media edukasi dan pelatihan pembuatan produk media edukasi siswa seperti puzzle, susun balok dan susun bangun ruang 3 dimensi. Pemberian bantuan alat diharapkan mampu membantu perajin untuk meningkatkan kualitas miniatur alat transportasi diantaranya durasi waktu lebih cepat dan produk yang dihasilkan lebih halus. Dengan perluasan jenis produksi diharapkan meningkatkan penjualan dan minat pembeli.



Gambar 3. Contoh desain media edukasi



Gambar 4. Serah terima alat untuk produksi

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.



Gambar 5. Pelatihan produksi

Implikasi dari kegiatan pengabdian ini adalah terciptanya media edukasi yang ramah lingkungan dan mampu melatih kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor anak atau siswa karena dengan ada keseimbangan itu diharapkan tumbuh kembang anak menjadi maksimal. Selain itu hal ini juga mampu mengurangi ketergantungan anak/siswa dengan media gawai (gadged) di tengah kondisi pandemui yang mengharuskan siswa untuk menatap layar dan duduk di depan komputer dalam jangka waktu lama.

Untuk perajin yang merupakan perajin dengan skala kecil dan terkadang dipandang sebelah mata dan identik dengan pengelolaan yang kurang profesional. Tetapi dengan berkembangnya waktu industri skala kecil ini terbukti mampu meningkatkan taraf ekonomi keluarga dengan naiknya omset dari yang semula sebulan menjual 2-3 produk, sekarang

bisa menjual 5-6 produk sebulan untuk miniatur transportasi. Usaha kecil ini terbukti bisa bertahan di era pandemi dengan tetap lakunya produk dan belum ada pesaing disekitar daerah bapak Mansur karena pembuatan miniatur mobil diperlukan bakat dan kreatifitas.



Gambar 6. Salah satu produk mainan edukasi



Gambar 7. Hasil produk tinggal pengecatan



Gambar 8. Salah satu produk miniature alat transportasi

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil kegiatan diperoleh bahwa perajin mampumembuat 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.

Saran untuk kegiatan lanjutan adalah dengan memberikan pelatihan untuk memperluas penjualan dengan media e commerce sehingga produk yang dihasilkan lebih dikenal masyarakat melalui platform media online dan pelatihan menjajemn usaha untuk meningkatkan penghasilan dari mitra. Selain itu pembuatan logo produk dan pengemasan (packing) yang menarik sebagai salah satu upaya untuk menarik konsumen dan mempromosikan produk. Pendampingan untuk pemasaran harus dilakukan untuk semakin meningkatkan pendapatan dari perajin.

5. Ucapan Terimakasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada

1. Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (DRPM) Deputi Bidang Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/ Badan Riset dan Inovasi Nasional atas pendanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat
2. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Trunojoyo Madura
3. Bapak Mansur selaku mitra PKM
4. Masyarakat RT1 RW 2 Dusun Krajan Desa Randuang Singosari Malang

6. Daftar Pustaka

- Adiarti, W. (2009). Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak. Lembaran Ilmu Kependidikan, 38(1), 78–84.
- 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.

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.

Suaibah, L., Rakhmawati, A. R., Studi, P., Syariah, E., Trunojoyo, U., Bangkalan, K., & Bangkalan, K. (2019). Peningkatan Nilai Tambah Kacang Tangah 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 Bahran Taib. Edukasi-Jurnal Pendidikan, 15(1), 707–716.