



Pengenalan Digital Marketing terhadap Wali Murid TK Darul Abror untuk Memasarkan Hasil Kreativitas Mereka dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)

Introduction of Digital Marketing to Parents of Darul Abror Kindergarten Students to Market Their Creativity in Making Educational Game Tools (APE)

Tantri Octora Dwi Syah Putri¹, Isna Asdiani Nasution², Mila Yulia Herosian³

^{1,2,3}Universitas Prima Indonesia

Corresponding Author: tantrioctoradwisyahputri@unprimdn.ac.id

Abstrak

Digital marketing memberikan manfaat yang sangat signifikan ke semua kalangan. Dengan kehadiran digital marketing, proses komunikasi dan pemasaran menjadi jauh lebih mudah dan efisien. Oleh sebab itulah maka semua kalangan masyarakat berusaha untuk belajar mengenai digital marketing, bahkan ibu rumah tangga yang ingin berjualan pun berusaha untuk memasarkan produknya melalui digital marketing. Melihat pentingnya pembelajaran digital marketing di semua kalangan, oleh sebab itulah maka Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini dibuat untuk orang tua murid TK Islam Terpadu Darul Abror dalam memasarkan hasil kreativitas mereka dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). Produk yang telah dibuat oleh orang tua akan dipasarkan melalui digital marketing. Selain alat permainan edukatif ini sangat bagus untuk anak mereka dan peserta didik mereka diharapkan alat permainan edukatif ini juga akan memberikan penghasilan untuk orang tua murid tersebut.

Kata kunci : Pengenalan; Digital Marketing; Alat Permainan Edukatif; Memasarkan Hasil Kreativitas.

Abstract

Digital marketing provides very significant benefits to all groups. With the presence of digital marketing, the communication and marketing process becomes much easier and more efficient. That is why all levels of society are trying to learn about digital marketing, even housewives who want to sell are trying to market their products through digital marketing. Seeing the importance of digital marketing learning in all groups, that is why this Community Service was created for parents of students of Darul Abror Integrated Islamic Kindergarten in marketing the results of their creativity in making Educational Game Tools (APE). Products that have been made by parents will be marketed through digital marketing. In addition to this educational game tool being very good for their children and their students, it is hoped that this educational game tool will also provide income for the parents of the students.

Keywords: Introduction; Digital Marketing; Educational Game Tools; Marketing the Results of Creativity.

PENDAHULUAN

Di era sekarang ini hampir semua hal beralih ke digital. Salah satu yang paling berdampak adalah bagaimana komunikasi dan pemasaran suatu produk atau jasa yang juga dialihkan ke digital. *Digital marketing* memberikan manfaat yang sangat signifikan ke semua kalangan. Dengan kehadiran digital marketing, proses komunikasi dan pemasaran menjadi jauh lebih mudah dan efisien. Oleh sebab itulah maka semua kalangan masyarakat berusaha untuk belajar mengenai digital marketing, bahkan ibu rumah tangga yang ingin berjualan pun berusaha untuk memasarkan produknya melalui digital marketing.

Melihat pentingnya pembelajaran digital marketing di semua kalangan, oleh sebab itulah maka Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini dibuat untuk orang tua murid TK Islam Terpadu Darul Abror dalam memasarkan hasil kreatifitas mereka dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE). Produk yang telah dibuat oleh orang tua akan dipasarkan melalui digital marketing. Selain alat permainan edukatif ini sangat bagus untuk anak mereka dan peserta didik mereka diharapkan alat permainan edukatif ini juga akan memberikan penghasilan untuk orang tua murid tersebut.

Menurut Sánchez-Franco et al., (2014) mendefinisikan pemasaran digital sebagai hasil pemasaran evolusi. Evolusi terjadi ketika perusahaan menggunakan saluran media digital untuk sebagian besar pemasaran. Saluran media digital dapat di atasi dan diizinkan percakapan terus menerus, dua arah, dan pribadi antara pemasar dan konsumen. Pada kegiatan pengabdian ini maka orang tua akan diedukasi dalam memasarkan produk menggunakan media sosial. Media sosial yang akan digunakan oleh orang tua yaitu facebook, istagram dan status WhatApp. Diharapkan dengan adanya edukasi ini diharapkan orang tua dapat produktif dalam memasarkan hasil pembuatan Alat Permainan Edukatif yang telah mereka buat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan pada tanggal 10 Januari 2024 di TK Islam Terpadu Darul Abror JL.Villa Permata Raya Dusun Permata Jaya Desa Pematang Cengkering Kec. Medan Deras Kab.Batu Bara, dengan tema Pengenalan Digital Marketing Terhadap Wali Murid TK Darul Abror Untuk

Memasarkan Hasil Kreativitas Mereka Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE).

Adapun peserta yang hadir dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berjumlah 30 orang yang terdiri dari 24 orang tua murid, 3 orang guru TK dan 3 orang dosen dari Universitas Prima Indonesia. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan beberapa tahapan, dimulai dari observasi, pendekatan terhadap mitra, kesepakatan waktu pelaksanaan, jenis kegiatan yang akan dilakukan dan hasil yang akan diharapkan.

Adapun metode dan Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini meliputi:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan survey awal kelokasi, selanjutnya tim pengabdian menelusuri kawasan untuk menggali informasi lain. Tahap persiapan dalam pelaksanaan ini yaitu mempersiapkan surat izin dengan pihak mitra, dan melakukan koordinasi dengan aparat pemerintah desa untuk menyampaikan undangan kepada beberapa pihak yang hendak dilibatkan dalam kegiatan pengabdian, dan mempersiapkan materi yang akan disosialisasikan kepada masyarakat secara *focus group discussion* (FGD).

2. Tahap Sosialisasi

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian, dalam hal ini penyampaian materi pengabdian kepada masyarakat, dimana dalam tahap persiapan ini melakukan wawancara dengan pihak mitra yaitu guru-guru dan orang tua murid untuk membuat inovasi dalam mengembangkan alat permainan edukatif ini dengan tujuan orang tua murid akan menambah pemasukan harian mereka dengan memasarkan hasil produksi mereka.

3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan ini merupakan inti dari kegiatan pengabdian.

4. Tahap Tanya Jawab

Tahap ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk menanyakan hal-hal yang mungkin belum mereka pahami terkait materi

persentase yang disampaikan. Melalui proses ini dapat diketahui juga sejauh mana pemahaman peserta terhadap sosialisasi yang sudah disampaikan

Selanjutnya tim pengabdian menyediakan dan mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk membuat alat permainan edukatif ini. Dan yang terakhir tahap pelaksanaan pelatihan dimana para tim pengabdian melakukan Sosialisasi dalam pembuatan alat permainan edukatif ini kepada orang tua murid dan guru-guru.

PELAKSANAAN PKM

Menurut Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro (2021) secara bahasa, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh. Oleh sebab itulah maka pada PKM ini dilakukan pembuatan alat permainan edukatif yang akan bermanfaat untuk murid itu sendiri, orang tua murid dan harapannya akan bermanfaat juga untuk masyarakat yang akan membeli alat permainan edukatif ini.

Pada pelaksanaan PKM pertama kali narasumber memberikan edukasi kepada mitra (guru dan orang tua murid) bahwa manfaat alat permainan kotak pintar bagi TK ini ada banyak manfaatnya, diantaranya ;

- Dapat melatih daya ingat huruf yang ada pada sisi depan yaitu terdapat permainan teka teki silang dengan huruf yang dibuat dari tutup botol yang dapat melatih kemampuan anak mengingat huruf serta melatih konstansi anak pada saat anak menghubungkan huruf menjadi suatu kata baik itu miring, mendatar , ataupun menurun.
- Manfaat bermain kotak pintar dalam meningkatkan bahasa anak untuk mengenal dan memahami huruf - huruf abjad.
- Melatih kemampuan berhitung anak karna disisi belakang terdapat kartu huruf yang ditempel serta disisi samping kanan terdapat permainan penjumlahan dengan benda loosepart alatnya yaitu botol bekas.
- Juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri yang ada di sisi samping kiri.

- Melatih sosial emosional anak, karena desain kotak pintar yang terdiri dari beberapa permainan, maka kotak pintar ini dapat dimainkan secara kelompok bergantian.

HASIL KEGIATAN PKM

Untuk rancangan atau desain dari Alat Permainan Edukatif (APE) ini sebenarnya bisa dibentuk dengan bentuk yang bermacam-macam tergantung dari kesediaan bahan yang tersedia. Pada kesempatan ini akan dibuat desain kotak pintar yang akan dimainkan oleh murid-murid TK dan sangat berguna dalam pembelajaran mereka dalam mengenalkan huruf sambil bermain. Bahan yang digunakan dapat berupa kertas lipat kardus, tutup botol, botol bekas dan benda looseparts yang di bentuk menjadi berbagai permainan yang kemudian dimainkan sesuai minat anak. Dalam rancangan awal pembuatan media kotak pintar harus sesuai dengan kemampuan anak, menyesuaikan media yang ada dengan anak mampu dalam mengenal huruf- huruf A- Z,, angka 1-20 dan penjumlahan mampu dalam mengenal sikap kerja sama dan mau menunggu giliran.

Alat dan bahan dalam pembuatan media kotak pintar yaitu ;

- Kartas origami
- Kardus
- Karton, kertas kado atau kertas manila
- Tutup botol
- Lem kertas
- Lem tembak
- Angka 1-20 dan Huruf Abjad
- Benda loosepart
- Botol bekas
- Gunting
- Cutter

Cara Membuatnya;

Pertama sekali buat huruf abjad dan angka dengan menggunakan tutup botol bekas dan kertas origami untuk melapisi tutup botol bekas tersebut. Selanjutnya buat kotak dengan karton dan di lapisi dengan kertas kado atau kertas manila. Botol dipotong untuk tempat meletakkan huruf abjad dan angka. Selanjutnya di hias dengan beberapa hiasan agar lebih menarik sehingga anak-anak mau memainkannya.

Membuat atau merancang media kotak pintar sesuai dengan prosedur dalam pembuatan media harus melihat hal-hal sebagai berikut ;

- Edukatif adalah terdapat unsur Pendidikan yang akan membantu keberhasilan belajar anak
- Teknis adalah memilih alat dan bahan dalam pembuatan media kotak pintar , seperti jenis huruf, angka, kualitas dari media dan tingkat keamanan bahaya atau tidak pada saat menggunakannya kepada anak.
- Estetika madalah memiliki unsur keindahan media yang dipilih seperti penggunaan bentuk yang menarik dan sesuai. Unsur ini perlu diperhatikan karena akan menarik minat anak dalam menggunakannya.



Setelah mengetahui cara membuat Alat Permainan Edukatif (APE) selanjutnya orang tua murid diedukasi dalam proses memasarkan alat permainan edukatif ini secara digital. Pemasaran alat permainan ini akan menggunakan facebook, instagram dan status WhatApps. Setiap orang tua murid masa sekarang ini pasti memiliki akun platform tersebut oleh karena itulah pemasaran alat permainan edukatif ini menggunakan platform tersebut. Bagi yang belum memiliki akun platform tersebut akan diajarkan untuk mendaftar pada platform tersebut. Dengan adanya edukasi tersebut maka orang tua murid dapat memasarkan hasil karyanya dan mereka juga mendapatkan hasil dari penjualannya sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan mereka.

Dokumentasi Kegiatan PKM



KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan bertujuan untuk mengubah Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi alat permainan yang dapat bermanfaat bagi murid serta menjadi alat permainan yang bernilai ekonomi melalui kreativitas dan inovasi dalam membuat alat permainan edukatif. Dalam kegiatan ini, alat permainan edukatif ini yang sebelumnya dianggap sebagai alat permainan bagi murid-murid saja ternyata dapat bermanfaat bagi masyarakat lainnya dan bernilai ekonomi bagi orang tua murid. Berikut adalah kesimpulan dari kegiatan ini:

1. Pemberdayaan Masyarakat: Melalui pelatihan dan pendidikan, orang tua murid dapat mempelajari cara membuat alat permainan edukatif yang bermacam-macam. Ini memberikan peluang ekonomi kepada mereka, terutama orang tua murid yang ingin melakukan usaha di rumah.
2. Peningkatan Nilai Ekonomi Lokal: Kegiatan ini dapat membantu meningkatkan nilai ekonomi lokal dengan menciptakan pasar untuk alat permainan edukatif. Hal ini dapat mendorong pertumbuhan usaha kecil dan menengah di daerah tersebut.
3. Pengembangan Kreativitas: Kegiatan ini merangsang kreativitas dalam mendesain dan menghasilkan alat permainan edukatif menarik dan unik. Ini dapat membuka peluang bagi inovasi dalam industri kerajinan lokal.
4. Peningkatan Pendapatan: Bagi orang tua murid yang terlibat, kegiatan ini dapat menjadi sumber tambahan pendapatan atau bahkan sumber pendapatan utama jika alat permainan edukatif yang dihasilkan memiliki daya tarik di pasar.
5. Alat Edukasi : Hal yang pertama sekali diharapkan dari pembuatan alat permainan edukatif ini adalah murid-murid TK dapat bermain sekaligus belajar dengan menggunakan alat peraga ini. Sehingga minat anak-anak dalam belajar tumbuh dengan adanya alat permainan edukatif ini.

DAFTAR PUSTAKA

- <https://www.kompasiana.com/irmayanti7507/63982c85d5af034da64879d2/bermain-dan-belajar-menggunakan-alat-permainan-kotak-pintar>.
- K. Tampubolon *et al.*, "Pelatihan Pengelolaan Sistem Administrasi Sekolah Berbasis Aplikasi Excel di Pasantren Darussalam Batubara," *J. Liaison Acad. Soc.*, vol. 2, no. 4, pp. 1–7, 2022.
- Sánchez-Franco, M. J., Peral-Peral, B., & Villarejo-Ramos, Á. F. (2014). Users' intrinsic and extrinsic drivers to use a web-based educational environment. *Computers & Education*, 74, 81–97.

Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini",
GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol.4, No. 1, Mei 2021,
hal. 54

Y. Hati, T. Rinanda, K. Tampubolon, and U. H. Medan, "Jurnal PKM," vol. 2023, no. 4, pp. 26–38,
2023.