

BUKU PUZZLE ELEKTRONIK MULTIBAHASA UNTUK ANAK USIA DINI

Ivon Ambarsari, Mohammad Hafidz Mifthahul Arifian, Ilham Agustiansyah, Nur Laili Safa'ah, Erma Rahayu Lestari
Universitas PGRI Jombang

Correspondence		
Email: ivonambars@gmail.com	No. Telp: 85730128828	
hafidzwota@gmail.com	081554751894	
ilhamagustiansyah17@gmail.com	085815147829	
nurlail050920@gmail.com	081217682412	
erma.rahayu.lestari@gmail.com	085853059651	
Submitted: 24 Oktober 2023	Accepted: 3 November 2023	Published: 4 November 2023

ABSTRACT

Woodiest buku puzzle elektronik multibahasa untuk anak usia dini” adalah susunan beberapa limbah kayu menjadi buku *puzzle* dan terdapat empat bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Jawa dan bahasa Arab, juga terdapat *puzzle alphabet* yang dapat membantu anak dalam kemampuan motorik. Adapun pangsa pasar kami adalah para orang tua, ibu-ibu muda yang memiliki anak usia dini, anak-anak usia dini yang berusia 0-6 tahun, intansi pendidikan seperti sekolah taman kanak-kanak dan PAUD, baby class, dan bimbel anak usia dini. Tujuan pembuatan produk *Woodiest* untuk mengetahui cara memproduksi produk *Woodiest*, untuk mengetahui strategi pemasaran produk *Woodiest*. *Metode pelaksanaan mencakup: Aspek Produksi, Pemasaran dan Menejemen usaha. Laporan hasil capaian yaitu 100 persen laporan pencapaian yang sudah dilaksanakan.* Dari laporan diatas, dapat kita ketahui produk *Woodiest* sudah laku terjual sebanyak 100 produk.

Kata kunci: Buku Puzzle, Multibahasa, Limbah

Pendahuluan

Woodiest buku puzzle elektronik multibahasa untuk anak usia dini merupakan buku Penggunaan bahasa pada anak merupakan salah satu aspek (dari sekian banyak tahapan) perkembangan anak yang selayaknya tidak luput dari perhatian orang tua. Anak usia 3-5 tahun adalah fase ketika anak sedang mampu menyerap semua stimulus atau rangsangan yang diberikan ke otak sehingga secara alamiah anak akan dapat melakukan semua stimulus itu tanpa diajari terlebih dahulu, misalnya pada bahasa. (Khomisiyatun, U. dan Samiaji, H.M. 2022). Pada umumnya para orang tua mendambakan anaknya menguasai keterampilan bahasa sejak usia dini karena merupakan dasar untuk melanjutkan pembelajaran di jenjang sekolah berikutnya. Jika sejak kecil anak kurang mendapat pendidikan dari orang tua, akan timbul berbagai dampak negatif bagi anak seperti kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sosial. Karena itu orang tua dituntut untuk memberikan pendidikan sedini mungkin bagi anak terutama pada pendidikan berbahasa dan media pembelajaran yang menyenangkan.

Emda (dalam (Pakpahan, 2020: 53) media pembelajaran adalah semua saluran yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah buku. Dengan perkembangan zaman yang tidak ada habisnya maka tidak harus buku sebagai medianya. Banyak cara yang digunakan

untuk menarik minat belajar anak agar cepat dalam menangkap pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas, kelompok PKM kami berinisiatif menciptakan media pembelajaran *Woodiest* yang menyenangkan dan berbahan dasar limbah kayu pengrajin mebel di Mojoagung Jombang. Keberadaan pengrajin mebel di Mojoagung memang banyak sekali. Limbah kayu tersebut dapat dirubah menjadi produk-produk yang bernilai ekonomi terutama digunakan sebagai mainan atau media pembelajaran kepada anak dan diharapkan dapat menghasilkan solusi dari sebuah permasalahan.

Adapun pangsa pasar kami adalah para orang tua, ibu-ibu muda yang memiliki anak usia dini, anak-anak usia dini yang berusia 0-6 tahun, intansi pendidikan seperti sekolah taman kanak-kanak dan PAUD, baby class, dan bimbel anak usia dini. Media pembelajaran *Woodiest* dapat diterapkan dalam pembelajaran multibahasa menambah kosa kata nama-nama buah dalam empat bahasa yaitu bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Jawa dan bahasa Arab, juga terdapat *puzzle alphabet* yang dapat membantu anak dalam kemampuan motorik. Produk kami yang berbahan dasar kayu sangat mudah didapatkan. Keunggulan dari produk kami cukup menarik yaitu berbahan dasar limbah kayu dari pengrajin mebel, terdapat audio multibahasa sebagai media pembelajaran, terdapat *puzzle alphabet*, produk ramah lingkungan, dan desain yang menarik. Persebaran produk ini pun akan banyak dipasarkan secara offline dan online melalui media sosial *Instagram*, *Whatsapp*, *shopee* dan *Tiktok* yang bernama “Woodiest.”

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang mengenai *Woodiest* maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara memproduksi produk *Woodiest*?
- Bagaimana strategi pemasaran produk *Woodiest*?

Tujuan Penelitian

Berikut ini beberapa tujuan pembuatan produk *Woodiest*:

- Untuk mengetahui cara memproduksi produk *Woodiest*.
- Untuk mengetahui strategi pemasaran produk *Woodiest*.

Teknik Produksi



Gambar 1 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Program PKM-K dilaksanakan secara offline. Metode pelaksanaan program melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Persiapan



Gambar 2 Pembelian alat dan bahan

Pada tahap persiapan yaitu tim melakukan survey limbah mebel dan pengadaan pembelian alat dan bahan untuk pembuatan *Woodiest*.

2. Pembuatan Sampel produk



Gambar 3 Tahap Produksi **Gambar 4** Penghalusan Produk



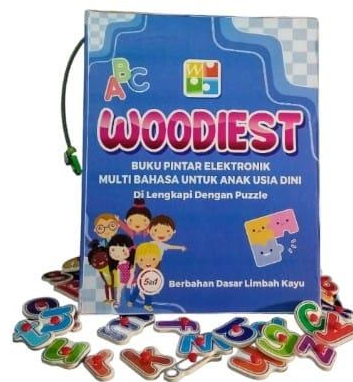
Gambar 5 Perakitan Produk **Gambar 6** Menguji Respons Anak Usia Dini

Produksi *Woodiest* dilakukan pada selang waktu sekitar 8 hari dalam seminggu. Konsep pelaksanaan produksi dilakukan dengan beberapa kegiatan pokok produksi, antara lain pemantapan konsep produk, membuat sampel produk, pengujian dan respons produk pada anak usia dini, menganalisis hasil respons anak usia dini, penyempurnaan produk. Adapun beberapa teknik dalam membuat sampel produk adalah sebagai berikut:

3. Siapkan alat dan bahannya setelah itu, siapkan kayu sisa limbah mebel sesuai ukuran yang sudah di gambar berbentuk puzzle.

4. Dilanjutkan dengan merapikan bekas potongan dengan gunting atau cutter dan selanjutnya amplaslah.
5. Setelah itu, cat dengan cat kayu dan berikan stiker kertas *alphabet ke puzzle* dan rekatkan dengan lem.
6. Kemudian, pada sisi kanan *E-book* pasangkan satu set audio untuk menggabungkan multibahasa menggunakan solder. Pada sisi kiri *E-book* pasangkan puzzle yang sudah dibuat.
7. Dilanjutkan memasang handle atau ring sebagai pegangan dan pasang pengait sebagai kunci buku.
8. Setelah itu, kemas semua alat ke dalam kemasan produk yang sudah di desain dengan bahan kertas tebal sehingga produk aman.

Pemasaran



Gambar 7 Produk Woodiest

Pada tahap ini dilakukan pengemasan produk *Woodiest* dengan desain kemasan yang unik dan menarik. Kemasan produk paper box berbahan dasar kertas tebal sehingga produk aman dan tahan terhadap guncangan. Tidak hanya itu saja kemasan yang terlihat transparan di tengahnya dapat memperlihatkan produk dari luar yang sesuai dengan harapan konsumen.

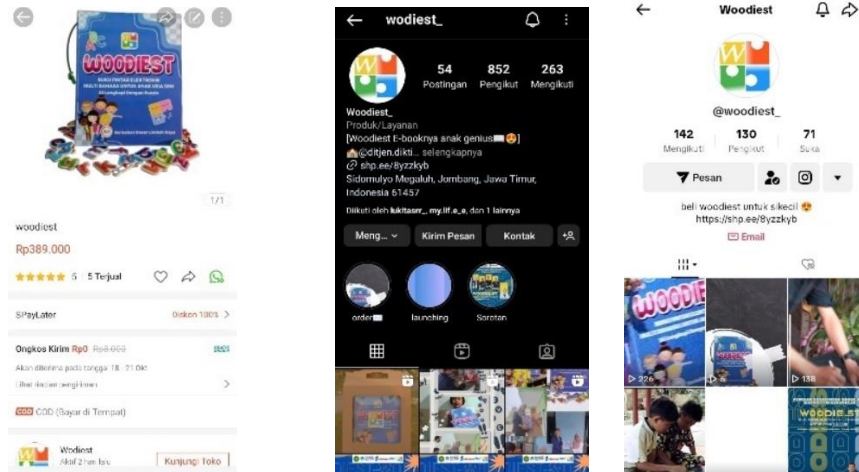
Manajemen Usaha

Adapun manajemen usaha yang tim kami lakukan adalah sebagai berikut:

1) Perkiraan Kebijakan Harga

Jika pembeli melakukan secara eceran, maka *Woodiest* menjual dengan harga Rp 400.000. Jika pembelian dalam jumlah grosir maka akan mendapat diskon potongan harga yaitu menjadi harga Rp389.000 sesuai dengan kesepakatan awal. Dan pada launching produk terdapat diskon sebesar 15%. Penjualan dapat dilakukan melalui *Whatsapp*, *Instagram*, *Shopee* dan *Tik-tok* serta pembayaran dapat dilakukan via *Shopee*, transfer dan COD jika lokasi pengiriman masih dekat wilayah produksi.

2) Kebijakan Pemasaran



Gambar 8 Pemasaran Melalui Online



Gambar 9 Pemasaran Melalui Offline

Usaha ini bergerak dalam bidang produksi dan distribusi. Pemasaran produk dijual dengan cara jemput bola dengan cara menjual langsung ke instansi pendidikan maupun ke bimbingan belajar. Selain itu juga bisa secara pre-order (PO) ketika gambar produk yang diinginkan belum tersedia. Bentuk promosi yang dilakukan antara lain ada dua yaitu *offline* maupun *online*. Pemasaran *online* dengan menggunakan *e-brosur*, katalog dan pemasaran melalui media sosial seperti *Whatsapp*, *Instagram*, *Shopee* dan *Tik-tok*. Sedangkan Penjualan secara offline yaitu dengan menjual produk pada instansi pendidikan, *baby class*, bimbingan belajar dan penjualan langsung pada saat event-event besar.

HASIL YANG DICAPAI

Pada dasarnya kegiatan PKM Kewirausahaan ini untuk meningkatkan mahasiswa dalam berwirausaha dan menjadikan sesuatu yang dapat bernilai tinggi dan sesuatu yang baru untuk dikembangkan. Program kreativitas mahasiswa dengan bentuk kewirausahaan telah mencapai beberapa hasil. Untuk lebih jelasnya berikut paparan hasil capaian program:

Tabel 1 Prosentase Hasil Pencapaian Program

No	Kegiatan	Bobot (%)	Ketercapaian (%)	Penanggung Jawab
1	Penyusunan Konsep			Ivon Ambarsari
	a. Penentuan Formulasi Produk	10	10	



	b. Penentuan Target Parsar	5	5	
2	Pelaksanaan Kegiatan			Ilham Agustiansyah
	a. Pembuatan Desain Produk	5	5	
	b. Pembuatan Produk	30	30	
	c. Pembuatan Video Promosi	10	10	Mohammad Hafidz Miftahul Arifian
	d. Pembuatan Brosur	5	5	
	e. Pembuatan Katalog	5	5	
3	Proyeksi Estimasi Pasar			Nur Laili Safa'ah
	a. Penentuan Konsep dan Strategi Pemasaran	10	10	
	b. Perhitungan Proyeksi Keuangan	10	10	
4	Evaluasi dan Penyusunan Laporan	10	10	Semua Tim
Total		100%	100%	

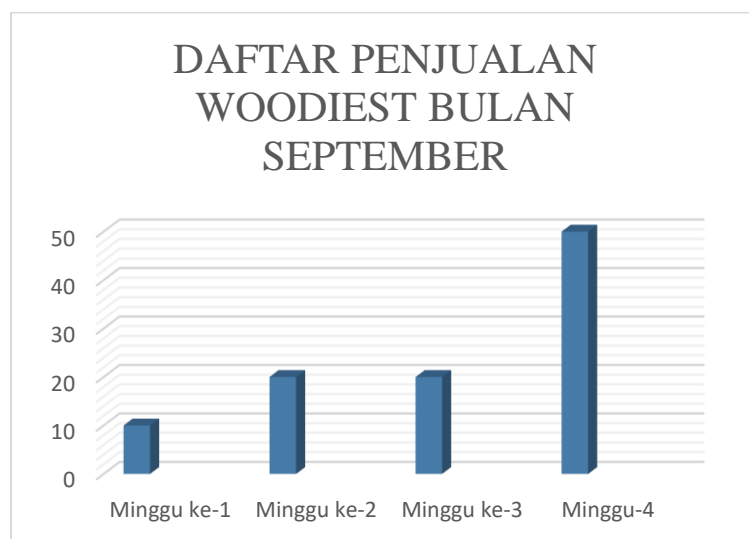
Selain adanya ketercapaian program kegiatan tim juga melakukan beberapa penyusunan laporan kegiatan PKM. Berikut ini merupakan hasil ketercapaian dari penyusunan target luaran kegiatan PKM:

1. Laporan Kemajuan, Sudah terupload melalui sistem belmawa dengan ketercapaian sebesar 100%
2. Logbook Kegiatan, sudah terupload di sistem belmawa dengan ketercapaian sebesar 100%
3. Logbook Keuangan, sudah ter upload melalui sistem belmawa dengan ketercapaian upload sebesar 100%
4. Produk Woodiest
5. Video Promosi: Link video: <https://www.instagram.com/reel/CyM-UbxRWYj/?igshid=ODk2MDJkZDc2Zg==>
6. Katalog/ Brosur Produk
7. Dalam proses pencapaian yang dicapai terdapat sedikit permasalahan yang dihadapi diantaranya yaitu dalam penggunaan audio produk berbeda pada perencanaan awal. Karena adanya perubahan konsep pada saat akan melakukan proses produksi, sehingga dalam proses pengerjaan sedikit kesusahan.

POTENSI HASIL

Woodiest ini sangat berpotensi menjadi solusi usaha yang menguntungkan serta dapat menambah nilai jual pada limbah kayu khususnya yang biasanya hanya dibiarkan dan dibuang begitu saja. Selain itu produk *Woodiest* media pembelajaran terbuat dari limbah kayu yang mudah untuk didapatkan pada pengrajin mebel dan produk tahan lama, harga cukup terjangkau, mempunyai desain yang unik sehingga dapat menarik perhatian anak-

anak, terdapat audio multibahasa, dan terdapat *puzzle alphabet* yang dapat membantu anak dalam kemampuan motoriknya. Berikut hasil penjualan *Woodiest* selama satu bulan:



Gambar 10 Hasil Penjualan *Woodiest*

Dari laporan diatas, dapat kita ketahui produk *Woodiest* sudah laku terjual sebanyak 100 produk. Pada minggu pertama terjual di instansi Pendidikan sekitar 10 pcs seharga Rp 389.000 karena produk launching dengan discount 15% harga menjadi Rp 350.100. Pada minggu ke dua terjual pada instansi Pendidikan sebanyak 20 pcs produk seharga Rp 389.000 dengan harga normal. Di minggu ke tiga menjual 20 pcs produk pada bimbel anak usia dini serta penjualan melalui online seharga Rp 389.000. Penjualan dibulan ke empat terjual pada aplikasi *Shopee*, serta penjualan *online* serta pada instansi seharga Rp 389.000 sebanyak 50 pcs produk.

Kesimpulan

Melalui produk *Woodiest* ini diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran multibahasa menambah kosa kata nama-nama buah dalam empat bahasa yaitu bahasa yaitu bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Jawa dan bahasa Arab, juga terdapat *puzzle alphabet* yang dapat membantu anak dalam kemampuan motorik terutama pada anak usia dini.

Referensi

- Khomisiyatun, U. dan Samiaji, H.M. 2022. *Membaca Proses Pemerolehan Bahasa Anak*. URL: <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3692/membaca-proses-pemerolehan-bahasa-anak>. Diakses 23 Februari 2023.
- Novita, D. dan Astuti, L. S. 2022. Efektifitas Alat Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kemampuan Motorik Anak Di BKB PAUD Rabbani. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*. 2(3):235-244.

Pakpahan, A.A., Ardiana, D.P.Y., Marwati A.T., Wagi, E.B., Simarmata, J., Mansyur, M.Z., Laili, Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, J.F., Jamaludin, dan Iskandar, I. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Edisi ke-1. Yayasan Kita Menulis. Medan.