



Penguatan Ekonomi melalui Produksi APE Kreasi Tiga Tepung dengan Flour Press Cutter dan Optimalisasi Digital Marketing di Desa Karangtanjung, Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo

Anies Listyowati¹, Cholifah Tur Rosidah², Widiar Onny Kurniawan³, Ageng Sembodho⁴, Triana Febrianti⁵

Program Studi PG-PAUD¹, Program Studi Magister Pendidikan Dasar², Program Studi Akuntansi³, Program Studi PGSD^{4,5}

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

e-mail: aniespaud@unipasby.ac.id¹, cholifah@unipasby.ac.id²,
kurniawan.onny@unipasby.ac.id³, agengsembodho@gmail.com⁴,
mytfebri2004@gmail.com⁵

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam menyiapkan generasi emas Indonesia 2045. Namun, keterbatasan media pembelajaran masih menjadi tantangan, termasuk yang dialami UMKM Ananda Toys di Desa Karangtanjung, Sidoarjo, sebagai produsen Alat Peraga Edukatif (APE). Permasalahan utama meliputi belum adanya legalitas usaha, minim inovasi produk, pemasaran yang masih sederhana, serta lemahnya pencatatan keuangan. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberdayakan UMKM melalui pendampingan legalitas usaha, pelatihan produksi APE inovatif berbasis *Flour Press Cutter*, penguatan branding dan digital marketing, serta pelatihan pencatatan keuangan sederhana. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi dengan melibatkan 40 peserta dari pelaku usaha, Karang Taruna, PKK, dan guru PAUD/SD. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan daya saing UMKM melalui legalitas usaha, inovasi produk, perluasan pemasaran digital, dan pengelolaan keuangan yang lebih tertib, sekaligus mendukung peningkatan mutu pendidikan PAUD dan kesejahteraan masyarakat.

Kata Kunci: PAUD, Alat Peraga Edukatif, UMKM, Pemberdayaan Masyarakat.

Abstract

Early Childhood Education (ECE) is a crucial foundation in preparing Indonesia's Golden Generation 2045. However, limited learning media remains a challenge, including for Ananda Toys MSME in Karangtanjung Village, Sidoarjo, which produces Educational Play Tools (EPT). The main problems include the absence of business legality, limited product innovation, simple marketing practices, and weak financial record-keeping. This community service program aims to empower MSMEs through assistance in obtaining business legality, training in innovative EPT production based on the Flour Press Cutter, strengthening product branding and digital marketing, and training in simple financial recording. The program was implemented using a participatory approach through socialization, training, mentoring, and evaluation, involving 40 participants consisting of business actors, youth organizations (Karang Taruna), PKK members, and PAUD/elementary school teachers. The results show an increase in MSME competitiveness through

the acquisition of business legality, product innovation, expanded digital marketing, and more systematic financial management, while also supporting improvements in the quality of early childhood education and community welfare.

Kata Kunci: *Early Childhood Education, Educational Teaching Aids, Micro-Enterprise, Community Empowerment.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam menyiapkan generasi emas Indonesia 2045. Pada rentang usia 0–8 tahun, anak berada pada fase perkembangan kritis yang membutuhkan stimulasi menyeluruh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Salah satu media yang efektif untuk menunjang pembelajaran anak usia dini adalah Alat Peraga Edukatif (APE). APE memungkinkan proses belajar berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga mampu menumbuhkan kreativitas sekaligus kesiapan anak dalam menghadapi transisi dari PAUD ke Sekolah Dasar (SD) (Nuraini et al., 2023).

Kebijakan pemerintah melalui Surat Edaran Penguatan Transisi PAUD–SD menekankan pentingnya penyediaan media pembelajaran yang inovatif. Langkah ini sejalan dengan target *Sustainable Development Goals* (SDGs) indikator 4.2.2 yang dikeluarkan UNICEF, yakni memastikan anak usia dini memiliki akses pada pengembangan yang berkualitas sebelum memasuki pendidikan dasar (Andriana et al., 2025). Pemerintah bahkan menyediakan buku panduan serta platform pembelajaran digital untuk mendukung transisi tersebut. Hal ini menegaskan bahwa penguatan pembelajaran berbasis permainan (edutainment) sangat penting bagi kesiapan anak (Falah et al., 2025).

Selain dukungan kebijakan, juga terdapat penelitian empiris yang mendukung kebutuhan akan media pembelajaran inovatif dan edutainment. Contohnya, penelitian Edutainment Sunkaber Berbasis Muatan Lokal: Media Kreativitas Berbahasa dan Profil Pelajar Pancasila Siswa Transisi PAUD ke SD yang ditulis oleh (Listyowati et al., 2023) yang meneliti penggunaan media “Sunkaber” berbasis edutainment dan muatan lokal untuk meningkatkan literasi baca-tulis dan kreativitas berbahasa siswa kelas I dalam masa transisi PAUD ke SD (Akpen et al., 2024). Hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan minat baca-tulis dan kreativitas berbahasa siswa. Pelatihan produksi media ini juga dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2020) yaitu “menekankan pentingnya media pembelajaran inovatif sebagai instrumen dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar. Model inovatif seperti Alat Peraga Bermain Cerdas (BCD’s) juga telah berhasil menjawab masalah keterbatasan media di PAUD, dengan hasil positif terkait stimulasi motorik, daya logika, dan keterlibatan anak secara aktif dalam proses belajar (Ilham et al., 2024; Sodik & Nur Sasongko, 2021).

Dalam konteks ini, Desa Karangtanjung, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo memiliki potensi pengembangan ekonomi masyarakat melalui UMKM di bidang produksi media pembelajaran. Salah satu yang menonjol adalah UMKM Ananda Toys, yang telah berdiri selama kurang lebih 15 tahun. Usaha ini

memproduksi APE seperti kartu alfabet, angka, bangun datar, bangun ruang, serta figur hewan dan tumbuhan. Produk ditujukan bagi lembaga PAUD, sekolah dasar, dan orang tua yang membutuhkan media belajar mandiri.

Meskipun memiliki prospek, UMKM Ananda Toys menghadapi sejumlah kendala. Pertama, legalitas usaha. Hingga kini UMKM belum memiliki izin usaha formal sehingga tidak bisa mengakses program pembinaan maupun dukungan modal. Kedua, inovasi produk yang terbatas. Produksi cenderung stagnan karena keterbatasan ide kreatif, sehingga variasi produk tidak berkembang sesuai kebutuhan pasar. Ketiga, pemasaran kurang efektif. Promosi hanya melalui akun pribadi Facebook, tanpa strategi branding atau digital marketing. Keempat, manajemen keuangan lemah. Tidak ada pencatatan keuangan yang sistematis, sehingga menyulitkan evaluasi usaha (Li et al., 2025; Vita Sarasi et al., 2025).

Permasalahan ini bersifat sistemik karena berimplikasi langsung pada keberlanjutan usaha. Tanpa legalitas, UMKM sulit berkembang. Tanpa inovasi, produk tidak kompetitif. Tanpa pemasaran digital, pasar tidak meluas. Tanpa pencatatan keuangan, evaluasi usaha terhambat. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim berupaya memberikan solusi yang holistik yaitu 1) pendampingan legalitas usaha untuk memperoleh izin resmi; 2) pelatihan produksi APE inovatif menggunakan mesin Flour Press Cutter yang memungkinkan diversifikasi produk APE berbasis tiga tepung; 3) pelatihan branding dan digital marketing agar UMKM mampu masuk ke marketplace seperti Shopee dan Tokopedia; 4) pelatihan pencatatan keuangan untuk menyusun buku besar kas, neraca saldo, dan laporan laba rugi.

Kegiatan ini tidak hanya ditujukan kepada pemilik UMKM, tetapi juga melibatkan Karang Taruna, PKK, serta guru PAUD dan SD setempat. Dengan demikian, dampaknya lebih luas: meningkatkan kapasitas masyarakat, membuka lapangan kerja, dan memperkuat ekosistem pendidikan berbasis masyarakat.

Selain itu, kegiatan ini mendukung Rencana Induk Riset Nasional (RIRN) pada bidang Pengembangan Teknologi Pembelajaran dan Asta Cita pemerintah dalam penciptaan lapangan kerja berkualitas dan kewirausahaan lokal. Dengan melihat kondisi eksisting, permasalahan, serta potensi yang ada, pemberdayaan UMKM Ananda Toys tidak hanya meningkatkan daya saing usaha tetapi juga berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan anak usia dini. Hal ini menjadikan program pengabdian relevan, strategis, dan berdampak ganda: meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekaligus memperkuat pendidikan berkelanjutan.

Solusi dan Target

UMKM Ananda Toys memiliki empat garis besar permasalahan dan berikut dijabarkan permasalahan serta solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut pada tabel 1.

Tabel 1. Garis Besar Permasalahan dan Solusi

No.	Permasalahan	Solusi
1	Kurang inovasi produk APE	Pelatihan produksi APE inovatif berbasis <i>Flour Press Cutter</i> dan pelatihan ide kreatif.
2	Pemasaran masih sederhana	Pelatihan branding dan digital marketing (Shopee, Tokopedia, Instagram, TikTok, Google Site).
3	Pelaporan keuangan lemah	Pelatihan pencatatan keuangan (buku kas, neraca saldo, laba-rugi, arus kas).
4	Belum memiliki legalitas usaha	Pendampingan pengurusan izin usaha (SIUI).

Kegiatan ini dilaksanakan selama 8 bulan untuk 8 kali pertemuan yang bertempat di Balai Desa Karangtanjung, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo. Kegiatan ini dirinci pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kegiatan PkM

Waktu	Kegiatan
Bulan ke - 1	Survei lapangan dan pengajuan izin.
Bulan ke - 2 sampai dengan bulan ke - 4	Pelatihan produksi APE, branding, digital marketing, pencatatan keuangan.
Bulan ke - 5	Uji coba mesin teknologi tepat guna.
Bulan ke - 6 sampai dengan bulan ke - 7	Pendampingan, simulasi, dan pengurusan legalitas usaha.
Bulan ke - 8	Penyusunan laporan akhir dan tindak lanjut kegiatan

Prosedur Kegiatan



Gambar 1. Prosedur Kegiatan

Berikut dijabarkan juga pada tabel 3 tentang target pelatihan sebagai berikut.

Tabel 3. Target Pelatihan

No.	Kelompok Masyarakat	Jumlah
1	Pelaku Usaha	10 orang
2	Karang Taruna	10 orang
3	PKK	15 orang
4	Guru PAUD dan SD	5 orang

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, dengan melibatkan UMKM Ananda Toys, Karang Taruna, PKK, serta guru PAUD/SD di Desa

Karangtanjung, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo. Pelaksanaan dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Metode Pelaksanaan

No.	Bentuk Kegiatan	Rincian Kegiatan
1	Sosialisasi	Kegiatan : Sosialisasi program bersama Kepala Desa, pelaku usaha, Karang Taruna, PKK, dan guru PAUD/SD.
2	Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> - Pelatihan Produksi APE Kreasi Tiga Tepung menggunakan mesin <i>Flour Press Cutter</i>. - Pelatihan Pemasaran yang meliputi branding produk dan strategi digital marketing (<i>Shopee, Tokopedia, Instagram, TikTok, Google Site</i>). - Pelatihan Keuangan berupa pencatatan kas, penyusunan neraca saldo, laporan laba rugi, dan arus kas. - Pelatihan Pengembangan Ide Kreatif APE untuk memperkaya variasi produk.
3	Penerapan Teknologi	Implementasi mesin <i>Flour Press Cutter</i> dalam produksi APE, serta penerapan digital marketing sebagai sarana distribusi.
4	Pendampingan dan Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pendampingan dilakukan secara berkala hingga mitra mampu memproduksi dan memasarkan produk secara mandiri. - Evaluasi
5	Keberlanjutan Program	Menjalin kerja sama dengan instansi pendidikan dan toko edukatif lokal untuk memperluas distribusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di Desa Karangtanjung, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, telah memberikan capaian yang sesuai dengan solusi dan target yang ditetapkan sebelumnya. Dari sisi legalitas usaha, UMKM Ananda Toys berhasil memperoleh Surat Izin Usaha Industri (SIUI) melalui proses pendampingan intensif. Legalitas ini menjadi langkah penting untuk memperkuat posisi usaha, membuka peluang akses permodalan, serta meningkatkan kepercayaan konsumen terhadap produk yang dihasilkan.

Pada aspek produksi, kegiatan pelatihan berhasil menghasilkan inovasi berupa Alat Peraga Edukatif (APE) Kreasi Tiga Tepung yang diproduksi dengan bantuan mesin *Flour Press Cutter*. Produk yang dihasilkan mencakup alfabet, angka, bangun datar, bangun ruang, serta bentuk hewan, tumbuhan, dan buah-buahan. Inovasi ini tidak hanya menambah variasi produk tetapi juga meningkatkan kapasitas produksi, sekaligus melibatkan warga sekitar dalam proses pembuatan sehingga memperkuat dampak sosial-ekonomi program.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan PkM

Dalam hal pemasaran, UMKM mampu melakukan transformasi signifikan dari pemasaran tradisional berbasis *Facebook* pribadi menuju pemasaran digital yang lebih modern. Melalui pelatihan *branding* dan digital marketing, mitra kini dapat memanfaatkan marketplace seperti *Shopee* dan *Tokopedia*, serta media sosial *Instagram* dan *TikTok* untuk memasarkan produknya. Produk yang dipasarkan juga mengalami perbaikan dari sisi kemasan dan label, sehingga tampil lebih menarik dan profesional di mata konsumen.

Aspek pengelolaan keuangan juga menunjukkan perkembangan positif. Melalui pelatihan pencatatan akuntansi sederhana, mitra telah mampu menyusun buku kas harian, neraca saldo, laporan laba rugi, dan arus kas secara rutin. Dengan sistem ini, pemilik UMKM dapat memantau perkembangan usaha serta merencanakan langkah-langkah strategis berbasis data keuangan.

Secara sosial, program ini memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat. Sebanyak 40 peserta yang terdiri dari pelaku usaha, Karang Taruna, anggota PKK, dan guru PAUD/SD, ikut serta dalam pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat program tidak hanya dirasakan oleh pemilik UMKM, tetapi juga mendukung peningkatan kapasitas masyarakat dalam bidang kewirausahaan, pendidikan, dan kreativitas.

Dari sisi keberlanjutan, hasil program tidak berhenti pada masa pendampingan, tetapi telah menumbuhkan kelompok usaha mandiri berbasis komunitas yang siap melanjutkan produksi dan pemasaran APE. Selain itu, disiapkan pula platform digital komunitas yang berfungsi sebagai pusat promosi dan kolaborasi. Dengan demikian, keberlanjutan program dapat terjamin dan dampak positifnya tetap berlanjut bagi masyarakat.

Secara keseluruhan, luaran yang dihasilkan meliputi luaran mitra berupa legalitas usaha, produk APE inovatif, akun marketplace aktif, dan sistem keuangan sederhana; luaran akademik berupa artikel ilmiah, modul pelatihan, dan dokumentasi kegiatan; serta luaran sosial-ekonomi berupa peningkatan keterampilan masyarakat dan kontribusi terhadap pendidikan anak usia dini. Lebih jauh, program ini juga mendukung capaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya IKU 2, IKU 3, dan IKU 5, sekaligus memberi dampak nyata bagi peningkatan kualitas hidup masyarakat Desa Karangtanjung.

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Desa Karangtanjung, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, berhasil memberikan dampak positif bagi penguatan UMKM Ananda Toys dan masyarakat sekitar. Melalui serangkaian kegiatan berupa pendampingan legalitas usaha, pelatihan produksi APE inovatif, pelatihan pemasaran digital, serta pelatihan pencatatan keuangan, mitra mampu meningkatkan kapasitas usaha secara menyeluruh. Hasilnya, UMKM memperoleh legalitas resmi, mampu memproduksi variasi APE sesuai kebutuhan pasar, memperluas jangkauan pemasaran melalui marketplace dan media sosial, serta memiliki sistem pembukuan yang lebih teratur.

Selain memberikan manfaat langsung bagi UMKM, program ini juga berdampak pada peningkatan keterampilan masyarakat yang terlibat, termasuk Karang Taruna, PKK, dan guru PAUD/SD. Keterlibatan 40 peserta dalam berbagai pelatihan menunjukkan adanya transfer pengetahuan yang meluas, sehingga manfaat program tidak hanya berorientasi pada aspek ekonomi, tetapi juga mendukung penguatan ekosistem pendidikan anak usia dini. Dengan adanya kelompok usaha mandiri dan pengembangan platform digital komunitas, keberlanjutan program dapat terjamin. Dengan demikian, kegiatan PkM ini tidak hanya mencapai target yang telah ditetapkan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam mendukung tercapainya tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, serta peningkatan kesejahteraan masyarakat berbasis kewirausahaan lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Diktiristek) yang telah memberikan *support* berupa biaya agar terwujud kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada Tahun Anggaran 2025. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada LPPM Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Bapak Kepala Desa Karangtanjung Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo, Ibu Ketua PKK Desa Karangtanjung, Karang Taruna, dan Kader PAUD dan Guru SD di lingkungan Desa Karangtanjung Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Akpen, C. N., Asaolu, S., Atobatele, S., Okagbue, H., & Sampson, S. (2024). Impact of online learning on student's performance and engagement: a systematic review. In *Discover Education* (Vol. 3, Issue 1). Discover. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00253-0>
- Andriana, C., Burhanuddin, B., & Yusuf Sobri, A. (2025). Strategi Inovatif dalam Penerapan Kebijakan Transisi Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 5(4), 1025–1041. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.751>
- Falah, A. saeful, Ramdan, S., Nurmalia, M. D., Windasari, Noor, G. H., Rosinta, N., Hermayanti, R., Amelia, M., Ruby, M. H., Firdaus, T., Dewi, Y. P., & Mulyani, A. S. (2025). Penguatan Ekonomi Lokal pada Pelaku UMKM Berbasis Digital. *JUPENGEN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multi Disiplin*, 2(2).

- Ilham, M. A., Santoso, N. Z., Salimi, F. N., Pinanda, L., Chamidawati, T., Hassanah, U., Jamilah, M., Dja'far, P., Kurniawan, N. A., & Maksum, Muh. N. R. (2024). Pengembangan Bahan Pangan Singkong Menjadi Tepung Mocaf Sebagai Alternatif Produk Unggulan Umkm Desa. *Prosiding KKN-MAS*.
- Li, J., Roihan, N., & McGravey, M. (2025). High School Students' Perspectives on Their Online Learning Experiences: A Systematic Literature Review. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(4). <https://doi.org/10.1111/jcal.70064>
- Listyowati, A., Rosidah, C. T., & Nadhifah, V. (2023). Edutainment Sunkaber Berbasis Muatan Lokal: Media Kreativitas Berbahasa Dan Profil Pelajar Pancasila Siswa Transisi PAUD Ke SD. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Nuraini, Jaelani, A. K., Suarta, I. N., & Astini, B. N. (2023). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Bahasa Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2817>
- Pratiwi, I. M., Apriani, L., & Pratama, R. A. (2020). Supporting The Numeracy Literacy Skills of Elementary School Students. *Jurnal Pengajaran MIPA : Journal of Mathematics and Science Teaching*, 25(2).
- Sodik, H., & Nur Sasongko, M. I. (2021). Inovasi Alat Peraga Edukatif Bermain Cerdas (BCD's) Untuk Media Pembelajaran Bagi Anak PAUD. *Jurnal Aplikasi Dan Inovasi Ipteks Solidaritas*, 4(2), 176. <https://doi.org/10.31328/js.v4i2.2721>
- Vita Sarasi, Dina Yulianti, & Deny Saefulhadjar. (2025). Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Tepung Mocaf di Sindangsuka, Garut untuk Ketahanan Pangan dan Pengurangan Stunting. *Kumawula : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 531–539. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v8i2.58932>