

Diversifikasi Produk Home Décor dan Mainan Edukasi Berbahan Kayu Pada UMKM Legowo Tulangan Sidoarjo

Dyan Agustin^{1*}, Astrini Hadina Hasya², Fetty Tri Anggraeny³, Agnes Athalia
Ayuningrum⁴, Hammam Bara Abu Musa⁵, Iqbal Raihan Faturrahman
Rahardjo⁶, Fitria Novarina⁷

^{1,3,6,7}Fakultas Arsitektur dan Desain

^{2,4,5}Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”, Jawa Timur

*Penulis Korespondensi: dyanagustin.ar@upnjatim.ac.id

Abstract

Legowo MSMEs in Tulangan Sidoarjo is a business engaged in home décor crafts and educational toys made from wood which is currently facing challenges in product development. Growing market demand requires more innovation in products to be more varied and have added value. The purpose of this service activity is to diversify by adding a variety of home decor products and educational toys made from wood. Also to increase selling value through design and function innovation. The implementation method is carried out in three stages, including the first stage of socialization of home decor products (photo frames, trays, lampshades) and educational toys (puzzles, stacking blocks) made from wood, the second stage provides manufacturing training and the third stage marketing assistance. With this activity, it is expected that Legowo MSMEs will have new product variations that are more creative and have high economic value so that they can increase sales turnover and can improve the local economy in Tulangan Sidoarjo, East Java.

Keyword: *Diversification, Home Decor, Educational toys, Wood, MSMEs Legowo*

Abstrak

UMKM Legowo yang berada di Tulangan Sidoarjo merupakan usaha yang bergerak dibidang kerajinan home décor dan mainan edukasi berbahan kayu yang saat ini menghadapi tantangan dalam pengembangan produk. Permintaan pasar yang terus berkembang menuntut inovasi lebih pada produk agar lebih variatif dan mempunyai nilai tambah. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk melakukan diversifikasi dengan menambah variasi produk home decor dan mainan edukasi berbahan kayu. Juga untuk meningkatkan nilai jual melalui inovasi desain dan fungsi. Metode pelaksanaan dilakukan melalui tiga tahap, antara lain tahap pertama sosialisasi produk home decor (bingkai foto, nampan, kap lampu) dan mainan edukasi (puzzle, balok susun) berbahan kayu, tahap kedua memberikan pelatihan pembuatan dan tahap ketiga pendampingan pemasaran. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan UMKM Legowo akan memiliki variasi produk baru yang lebih kreatif dan bernilai ekonomi tinggi sehingga bisa meningkatkan omzet penjualan dan dapat meningkatkan perekonomian lokal di Tulangan Sidoarjo Jawa Timur.

Kata kunci: *Diversifikasi, Home Decor, Mainan Edukasi, Kayu, UMKM Legowo*

PENDAHULUAN

UMKM saat ini mempunyai peranan yang penting dalam menggerakkan perekonomian nasional dan memberikan kontribusi yang cukup besar pada penyediaan

tenaga kerja (Yolanda 2024). UMKM Legowo yang berada di Tulangan Sidoarjo merupakan salah satu usaha mikro yang bergerak dibidang produksi home décor dan mainan edukasi berbahan kayu. Meskipun

usaha ini memiliki potensi yang besar dalam industri kreatif kayu tetapi saat ini menghadapi beberapa kendala yang membatasi pertumbuhan bisnisnya antara lain masih minimnya variasi produk. Proses produksi saat ini juga masih manual dengan tingkat efisiensi yang rendah serta kurangnya pelatihan dalam lingkup desain dan inovasi produk. Sedangkan dari sisi pemasaran belum menggunakan pemasaran digital sehingga jangkauan pemasaran masih terbatas. Untuk bahan baku daerah Tulangan Sidoarjo memiliki akses bahan baku yang cukup dari sentra industri kayu di Sidoarjo.

Akan tetapi karena keterbatasan inovasi dan strategi bisnis hal tersebut tidak bisa dimanfaatkan secara optimal. Untuk saat ini UMKM Legowo masih bergantung pada pesanan lokal dan margin keuntungan yang rendah karena biaya produksi yang tidak terkelola dengan baik.
















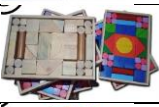

Gambar 1. Suasana produksi di UMKM Legowo

UMKM Legowo memulai usahanya tahun 2018 dengan membuat mainan edukasi berbahan kayu bekas palet yang dipasok dari klurak Sidoarjo. Respon masyarakat terhadap kehadiran UMKM Legowo ini sebenarnya cukup bagus dengan omzet 400 juta per tahun dengan pelanggan tetap sekolah TK di sekitar daerah Tulangan dan jumlah karyawan 25 orang yang berasal dari warga sekitar. Sejak pandemi covid penjualan mengalami penurunan karena anggaran belanja sekolah

dialihkan untuk kebutuhan covid (Santika and Maulana 2020). Penurunan penjualan tersebut terasa sampai sekarang karena menurunnya daya beli masyarakat serta belum banyaknya variasi produk home décor dan mainan edukasi berbahan kayu ini. Penurunan omset terjadi mulai awal tahun 2021 sampai sekitar 80% dan berdampak pada pengurangan jumlah karyawan yang saat ini hanya tinggal 5 karyawan tetap dan 15 karyawan tidak tetap. Sebelum pandemi UMKM Legowo bisa menjual rata-rata 200 produk dalam satu bulan sedangkan sekarang hanya bisa menjual 50 produk saja. Jumlah variasi produk home décor dan mainan edukasi saat ini hanya ada 35 varian saja (tabel 1).

Tabel 1. Variasi produk home decor dan mainan edukasi UMKM Legowo

No	Nama Produk	Gambar
1	Meja lesehan	
2	Nampan kayu jati	
3	Bowling dan bola	
4	Isian pertukangan dan pertanian	
5	Kereta balok	
6	Mengenal bentuk	
7	Mengenal ukuran	

8	Paket menjahit	
9	Balok piramid	
10	Miniatur rambu lalu lintas	
11	Papan huruf magnetic	
12	Papan titian kayu	
13	Pohon abjad	
14	Pohon angka	
15	Pohon hijaiyah	
16	Miniatur rumah ibadah	
17	Mainan truck	
18	Balok huruf	
19	Meronce	
20	Pijakan kaki	
21	Balok kayu natural	
22	Mobil balok huruf	

23	Vandel	
24	Balok	
25	Mengenal profesi	
26	Meronce geometri	
27	Memotong ikan	
28	Balok imajinatif	
29	Kubus pintar	
30	Mengenal buah dll	
31	Tangram	
32	Mengenal sholat	
33	Menganyam	
34	Kereta Angka	
35	Loose part	

UMKM Legowo saat ini mengalami kendala pada desain home decor dan mainan edukatif berbahan kayu yang masih sederhana dan kurang mengikuti trend pasar. Saat ini trend pasar desain home decor dan mainan edukatif memuat konsep tematik, berbentuk knock down (Agustin 2018) serta rakitan kayu robotik yang menjadi sarana efektif memperkenalkan konsep sosial emosional pada anak (Cici and Supriadi 2024). Desain ini belum bisa diproduksi UMKM Legowo karena pengetahuan desain yang masih minim serta keterbatasan alat

dimana saat ini hanya ada mesin potong manual sederhana berbentuk selendang dan sering patah mata gergajinya apabila dibuat memotong kayu yang agak tebal. Untuk produk home decor dan mainan edukasi tentunya dibutuhkan ketebalan yang sesuai terutama untuk standart exsport (minimal ketebalan kayu 3 cm).

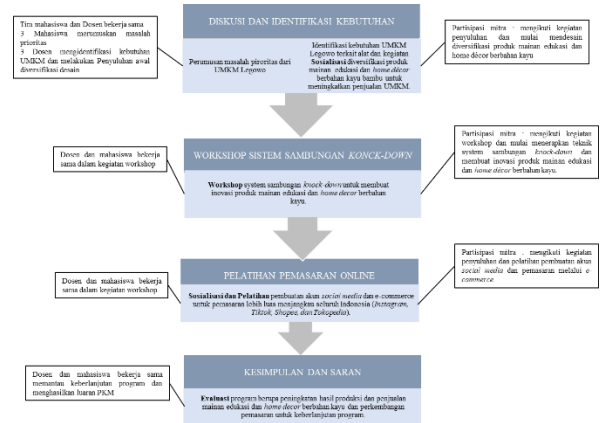


Gambar 2. Mesin Potong Bentuk Selendang Manual

Dengan diversifikasi maka akan didapatkan penganekaragaman desain home decor dan mainan edukasi yang lebih unik, disukai pasar dan bahkan bisa memenuhi standart export. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah menambah variasi produk home decor dan mainan edukasi berbahan kayu serta pengembangan desain ke arah knockdown dan kombinasi dengan mesin robot mini sehingga home decor akan lebih disukai pasar dan untuk mainan edukasinya lebih bisa mengasah ketrampilan kognitif dan lebih luas. Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan omzet penjualan produk serta bisa menjadi rekomendasi UMKM sejenis.

METODE

Pelaksanaan program PKM ini dimulai dengan persiapan tim pelaksana untuk setiap kegiatan yang direncanakan. Mengacu pada solusi dan permasalahan diatas, maka metode yang digunakan dijelaskan pada bagan berikut :



Gambar 3. Bagan Pelaksanaan Program

Tahapan pertama adalah sosialisasi terkait variasi produk mainan edukasi dan home decor berbahan kayu yang kontemporer dan diminati pasar saat ini. Sosialisasi ini dilakukan di workshop UMKM Legowo Tulangan dengan jumlah peserta 20 orang. Peserta merupakan karyawan tetap dan tidak tetap UMKM Legowo. Sosialisasi tentang ragam bentuk permainan baru dengan rentang usia mulai dari bayi 3 bulan hingga SMP menjadi poin utama agar menghasilkan model desain yang variatif.

Pada tahap kedua dilakukan pelatihan atau workshop pembuatan variasi bentuk-bentuk lain dari produk mainan edukasi dan home decor berbahan kayu. Materi pelatihan meliputi teknik sistem sambungan knock-down yang akan digunakan sebagai teknologi baru pada produk mainan edukasi dan home decor.

Tahapan terakhir adalah pendampingan dan evaluasi dengan melihat perkembangan ketrampilan UMKM Legowo terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ditransformasikan. Dari program ini diharapkan UMKM Legowo bisa memperbanyak varian produk home decor dan mainan edukasi yang disukai pasar saat ini dan peningkatan kualitas produk hasil akhir dari teknik knock down serta dapat memasarkan secara maksimal dengan media

online sehingga bisa meningkatkan omset penjualan dan bisa lebih banyak memberdayakan masyarakat sekitar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dan pemberdayaan UMKM Legowo di Tulangan Sidoarjo bertujuan untuk menambah variasi produk home décor dan mainan edukasi. Tahapan yang dilakukan adalah penyuluhan dan pelatihan. Pada saat pelaksanaan penyuluhan diberikan contoh desain dari home décor dan mainan edukasi. Peserta yang merupakan pemilik dan karyawan dari UMKM Legowo sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan.



Gambar 4. Peserta Pelatihan UMKM Legowo

Kegiatan pengabdian ini terbagi dalam tiga tahap antara lain :

1. Sosialisasi

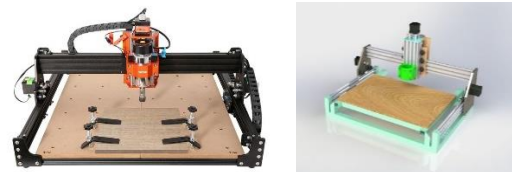
Pada tahap ini diadakan sosialisasi kepada karyawan tetap dan karyawan tidak tetap UMKM Legowo terkait variasi produk home décor dan mainan edukasi yang disukai pasar saat ini.



Gambar 5. Suasana Sosialisasi Dan Diskusi Terkait Diversifikasi Produk

2. Pelatihan

Pada tahap ini dilakukan pelatihan pembuatan variasi bentuk produk home décor dan mainan edukasi berbahan kayu. Pelatihan ini diikuti oleh 20 peserta. Materi pelatihan meliputi metode penggunaan alat potong mesin CNC Router 3 Axis dengan sistem sambungan knock-down dan kombinasi mesin robotik sederhana. Proses penerapan teknologi mula-mula dari lembar kayu yang akan dibuat mal part-part dari rangkaian rakitan mainan edukasi dengan mesin CNC Router 3 Axis.



Gambar 6. Mesin CNC Router 3 Axis

Selanjutnya dimasukkan data pada program komputer untuk memotong lembaran kayu sesuai pola bagian dari mainan edukasi.



Gambar 7. Tahapan Pengolahan Kayu Pada Mesin CNC

Setelah seluruh part terpotong, maka akan masuk proses packaging, dimana produk mainan edukasi dilengkapi dengan sistem knockdown yang dapat dirakit mandiri oleh orangtua dan anak di rumah atau juga lembaga-lembaga pendidikan yang membeli pada produk UMKM Legowo. Khusus pada mainan edukasi rentang jenjang usia SMP, dilengkapi dengan sistem robotik sederhana, sehingga anak dapat belajar merakit kompleksitas mainan rancang bangun kinetik.



Gambar 8. Bentuk Rakitan Rancang Bangun Robotic Sederhana

3. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dan evaluasi dilakukan untuk melihat perkembangan ketrampilan UMKM Legowo terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ditransformasikan dengan rentang setiap 2 minggu sekali. Untuk memudahkan komunikasi dibuatkan grup whatsapp untuk mendiskusikan apabila terdapat kendala.

Hasil Diversifikasi antara lain:

A. Produk Mainan edukasi

Permainan edukasi adalah bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar / pendidikan kepada penggunanya dengan memberikan muatan pendidikan dan pengajaran (Saputra 2019). Tren mainan edukasi berbahan kayu saat ini, menunjukkan peningkatan signifikan karena dianggap aman, dan efektif dalam mendukung perkembangan kognitif dan motorik anak. mainan edukasi tersebut dapat berupa mainan montesorri, yakni permainan

melalui kegiatan sehari-hari (*practical life*) anak (Rohmah and Aprianti 2021). Anak dilatih untuk mandiri agar anak bebas melakukan hal-hal yang diperlukan untuk dapat bertahan hidup seperti memasukkan kancing, memasang tali sepatu, dan lain-lain sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Irawati et al. 2023). Sehingga anak belajar dengan gembira, tidak tertekan dan tidak merasa dipaksa. selain itu mainan edukasi juga dapat berupa balok, puzzle, figur binatang, figur transportasi, dan figur konstruksi.

Produk mainan edukasi akan dikembangkan berdasarkan rentang usia untuk meningkatkan pengalaman pendidikan anak , yaitu :

a. Mainan Edukasi rentang usia 3 Bulan- 1 Tahun (bayi)

Pada usia ini tujuan dari permainan edukasi adalah untuk stimulasi sensorik, motoric dan ikatan emosional. Mainan diharapkan bisa melatih vokus visual, memori, rasa aman, memberikan stimulasi penglihatan dan koordinasi mata serta melatih pendengaran dan respon. Contoh mainan edukasi misalnya gantungan mainan warna warni diatas tempat tidur, kerincingan atau suara lembut.



Gambar 9. Mainan edukasi rentang usia 3 bulan - 1 tahun

b. Mainan Edukasi rentang usia 1 Tahun - 3 Tahun (balita)

Pada usia balita tujuan permainan edukasi adalah pengembangan motoric kasar/ halus, bahasa dan kognitif dasar. Mainan diharapkan bisa melatih koordinasi tangan-mata dan logika sederhana, mengenali bentuk dan pemecahan masalah serta

mengembangkan Bahasa dan motoric. Contoh mainan edukasi misalnya susun balok kayu, puzzle.



Gambar 10. Mainan Edukasi Rentang Usia 1-3 Tahun

c. Mainan Edukasi rentang usia 4-6 tahun (TK / pra sekolah)

Pada usia pra sekolah ini tujuan mainan edukasi adalah untuk kesiapan sekolah, sosialisasi dan kreatifitas. Mainan edukasi diharapkan bisa melatih imajinasi dan empati, pengenalan literasi dan numerasi, serta stimulasi rasa ingin tahu. Contoh mainan edukasi pada usia ini misalnya mainan profesi, tempel magnet huruf, Menyusun kata.



Gambar 11. Mainan Edukasi Rentang Usia TK

d. Mainan Edukasi rentang usia 6-12 tahun (SD)

Pada usia SD ini tujuan mainan edukasi adalah untuk penguatan akademik, logika dan kerja tim. Mainan edukasi diharapkan bisa melatih berhitung, strategi dan kesabaran, menambah kosakata dan spelling serta melatih pemikiran sistematis. Contohnya seperti ular tangga edukatif, puzzle peta dunia, puzzle bagian tubuh.



Gambar 12. Mainan Edukasi Rentang Usia SD

e. Mainan Edukasi rentang usia 12-15 tahun (SMP)

Pada usia SMP tujuan dari mainan edukasi adalah untuk ketrampilan kompleks, critical thinking dan kolaborasi. Mainan edukasi diharapkan bisa melatih pemecahan masalah dan kerja tim, logika pemrograman dan kreatifitas. Contohnya mainan robotic sederhana.



Gambar 13. Mainan Edukasi Rentang Usia SMP

B. Produk *Home Decor*

Tren dekorasi rumah atau *home decor* berbahan kayu saat ini, menyoroti penggunaan kayu sebagai bahan yang ramah lingkungan dan memberikan nuansa alami, dengan fokus pada finishing warna netral alami dalam pelapisan kayu (Winata and Iswanto 2018). Kayu sebagai bahan utama pada desain *home decor* kayu menekankan fungsionalitas dan estetika, dengan bentuk yang sederhana namun elegan. Berikut beberapa contoh produk *home decor* berbahan kayu yang diminati pasar saat ini.



Gambar 14. Produk *Home Decor* Berbahan Kayu yang Diminati Pasar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian, dapat disimpulkan bahwa diversifikasi produk home décor dan mainan edukasi adalah langkah yang sangat tepat bagi UMKM Legowo untuk meningkatkan penjualan. Dengan mengembangkan variasi produk home décor dan mainan edukasi yang unik dan inovatif, serta memanfaatkan alat dan teknologi modern akan dapat menciptakan produk berkualitas tinggi serta dapat membantu UMKM Legowo untuk memperluas pasar. Dengan penggunaan alat CNC bisa didapatkan hasil produk yang lebih rapi dan bisa memotong bahan kayu secara presisi karena menggunakan teknologi pembacaan data melalui program autocad. Sehingga memudahkan dalam pembuatan mainan edukasi knockdown yang sangat edukatif.

Kegiatan ini membutuhkan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga terkait, dan pelaku UMKM sendiri dalam mengikuti

perkembangan teknologi dan terus berinovasi untuk menciptakan produk-produk yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis berterimakasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi dan LPPM Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur atas dukungan pada pengabdian ini melalui Dana Hibah Pengabdian Pada Masyarakat skim Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat DPPM 2025. Semoga hasil dari pengabdian ini bisa bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya dan bagi UMKM Legowo pada khususnya.

REFERENSI

- Agustin, Dyan. 2018. "Desain Booth Display Ramah Lingkungan Untuk Pemasaran Produk Olahan Hasil Tambak." *Jurnal Envirotek* 10 (1): 53–58. <https://doi.org/10.33005/envirotek.v10i1.1168>.
- Cici, Cici, and Supriadi Supriadi. 2024. "Inovasi Dalam Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2 (1): 23–44. <https://doi.org/10.37092/bouseik.v2i1.738>.
- Irawati, Luci, Lilis Suryani, Adolfiron Luji, and Yulyati Mulyanto. 2023. "Tinjauan Kritis Model Pembelajaran Montessori Dalam Pengembangan Kemandirian Anak." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6 (6): 4033–38. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1577>.
- Rohmah, S. S. P, and Ema Aprianti. 2021. "Meningkatkan

- Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Montessori.” *Jurnal CERIA: Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif* 4 (4): 2714–4107.
- Santika, Zefanya Diva, and Mahesa Aji Maulana. 2020. “Penurunan Pendapatan UMKM Akibat Covid-19.” *Prosiding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara* 1: 150–59.
- Saputra, Angga. 2019. “Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini.” *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 1 (1): 102–13.
<https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>.
- Winata, Steffi Augusta, and Rendy Iswanto. 2018. “Inovasi Produk Home Decor JIIB Sebagai Sarana Penghias Ruangan Dan Relaksasi.” *VICIDI* 8 (1): 5–6.
- Yolanda, Cindy. 2024. “Peran Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (UMKM) Dalam Pengembangan Ekonomi Indonesia.” *Jurnal Manajemen Dan Bisnis* 2 (3): 170–86.
<https://doi.org/10.36490/jmdb.v2i3.1147>.