

# Pelatihan Meningkatkan Motorik Anak dalam Pembuatan Gantungan Kunci (Souvenir) Berbasis Kewirausahaan

## *Training To Improve Children's Motor Skills In Making Key Chains (Souvenirs) Based on Entrepreneurship*


Eva Lutfiyatul Latipah<sup>1\*</sup>, Muhammad Badrun Zaman, Tri Linda Antika, Akbar NPD Wahana, Nur Khojin

<sup>1,4,5</sup>Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhadi Setiabudi, Brebes

<sup>2</sup>Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhadi Setiabudi, Brebes

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhadi Setiabudi, Brebes

E-mail: <sup>1\*</sup>[valutfi581@gmail.com](mailto:valutfi581@gmail.com), <sup>2</sup>[badrunmohamad93@gmail.com](mailto:badrunmohamad93@gmail.com), <sup>3</sup>[shesiliaantika54@gmail.com](mailto:shesiliaantika54@gmail.com), <sup>4</sup>[akbarnuurpurnama@gmail.com](mailto:akbarnuurpurnama@gmail.com), <sup>5</sup>[nurkhojin089@gmail.com](mailto:nurkhojin089@gmail.com)

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p><b>Article History:</b> Received: Dec, 13, 2024 Revised: Dec, 19, 2024 Accepted: Des, 20, 2024</p> <hr/> <p><b>Keywords:</b> Souvenirs, Keychains, Online Games, Gadgets</p>	<p>Increasing children's creativity is very important and very much needed in the midst of the onslaught of the use of gadget and online game games. The community service program carried out provides skills in making keychains or souvenirs, which is expected to train and improve motor skills in children and entrepreneurial spirit. Community service activities are carried out in Pakijangan Village, Bulakamba District, Brebes Regency which is carried out by several methods: observation, training, trials. The observation carried out was a review of the surrounding children by looking at the problem of many children playing online games. The purpose of this training is to add insight into souvenir making, introduce and provide training, activities carried out to prepare modules, coordination with training participants, souvenir design, implementation of training, training methods for making keychains directly to surrounding children, activities proven to be able to improve science and technology (IPTEK) capabilities. In addition, this activity runs conductively with the participation of the community who have high enthusiasm to participate in this activity.</p>
<p><b>Corresponding Author:</b> Eva Lutfiyatul Latipah E-mail: <a href="mailto:valutfi581@gmail.com">valutfi581@gmail.com</a></p>	

### Abstrak

Meningkatkan kreativitas anak sangatlah penting dan sangat dibutuhkan ditengah gempurannya penggunaan *gaget* dan permainan *game online*. Program pengabdian masyarakat yang dilakukan memberikan ketrampilan dalam pembuatan gantungan kunci atau *souvenir* diharapkan dapat melatih dan meningkatkan kemampuan motorik pada anak dan jiwa kewirausahaan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Desa Pakijangan Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes yang dilaksanakan dengan beberapa metode: observasi, pelatihan, uji coba. Observasi yang dilaksanakan adalah tinjauan ke anak-anak sekitar dengan melihat permasalahan banyak nya anak-anak yang bermain *game online*. Tujuan pelatihan ini untuk menambah wawasan tentang pembuatan souvenir, mengenalkan dan memberikan pelatihan, kegiatan yang dilakukan menyiapkan modul, koordinasi dengan peserta pelatihan, perancangan souvenir, pelaksanaan pelatihan, metode pelatihan pembuatan gantungan kunci secara langsung pada anak-anak sekitar, kegiatan terbukti mampu meningkatkan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Selain itu kegiatan ini berjalan dengan kondusif atas partisipatif masyarakat yang memiliki antusias tinggi untuk mengikuti kegiatan ini.

**Kata Kunci :** Souvenir, Gantungan Kunci, Game Online, Gaget

### 1. PENDAHULUAN

Anak-anak di Desa Pakijangan sering kali lebih tertarik dan terpaku pada permainan online dibandingkan dengan aktivitas kreatif yang melibatkan motorik halus, seperti membuat gantungan kunci. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa anak-anak cenderung menghabiskan waktu lebih lama di depan layar perangkat elektronik, yang dapat mengurangi interaksi fisik penting untuk

perkembangan motorik mereka. Hal ini sejalan dengan temuan terbaru bahwa anak-anak cenderung menghabiskan waktu yang lebih lama di depan layar perangkat elektronik, mengurangi interaksi fisik yang penting untuk perkembangan motorik mereka [1].

Siswa SD termasuk dalam kelompok anak yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang unik, dimana daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ), sehingga sangat perlu meletakkan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhannya [2]. Sekolah dasar adalah lembaga formal yang bertanggung jawab mendidik anak-anak paling dasar, sehingga sekolah sebagai pengganti orang tua diharapkan mampu memberikan pendidikan jasmani dan rohani dengan baik, membentuk kepribadian yang bertanggung jawab, disiplin, mampu menumbuhkan jiwa kewirausahaan mandiri yang diasah melalui keterampilan dan pelatihan diharapkan mampu mengalihkan perhatian siswa dari menggunakan gadget dan game online [3].

Salah satu tempat untuk menumbuhkan jiwa wirausaha adalah di sekolah. Karena melalui pendidikan di sekolah baik sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi, diperoleh pendidikan kewirausahaan seperti permasalahan dalam menganalisis lingkungan, proses pengambilan keputusan, keterampilan dan semangat berwirausaha. Oleh karena itu, tujuan adanya *little star entrepreneur* ini sendiri adalah untuk menyalurkan kreatifitas anak dan mengenal bagaimana dasar dasar kewirausahaan. Kemampuan wirausaha perlu dikenalkan sejak dini. Dengan mengenalkan permainan jual beli, secara tidak langsung, sudah mengenalkan jiwa entrepreneurship kepada anak. Bagaimana usaha seorang pedagang yang akan menjual barangnya agar cepat laku. Lambat laun seiring peningkatan kognitif anak, maka kemampuan anak untuk berkreaitivitas dan memahami wirausaha akan semakin kuat. Beberapa manfaat mengenalkan kewirausahaan pada anak adalah dapat mengasah imajinasi anak, anak dapat terlatih berbahasa dan akan memahami bagaimana etika yang seharusnya dilakukan ketika adanya transaksi, anak dapat mengenal fungsi uang dan mengenal nilai benda dan tentunya dapat memicu jiwa wirausaha pada anak itu sendiri [4].

Kegiatan membuat gantungan kunci melibatkan koordinasi tangan dan mata serta pengembangan keterampilan motorik halus, yang sangat penting untuk perkembangan anak-anak. Aktivitas manual seperti membuat kerajinan tangan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak-anak usia sekolah dasar. Pentingnya pendidikan kewirausahaan yang mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dan sosial, seperti inovasi dan kreativitas, dalam proses pembelajaran, yang dapat diaplikasikan melalui kegiatan kerajinan tangan. Melalui pelatihan ini, partisipasi aktif komunitas lokal dalam mendukung kegiatan anak-anak dapat meningkat. Ini didukung oleh studi terbaru yang menyoroti pentingnya keterlibatan komunitas dalam membangun kemandirian dan rasa memiliki pada anak-anak [5].

Melalui pendekatan kewirausahaan, pelatihan pembuatan gantungan kunci dapat menjadi sarana untuk mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai seperti kreativitas, ketelitian, dan inovasi. Ini sesuai dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa pendidikan kewirausahaan sejak usia dini dapat membentuk sikap mandiri dan inovatif pada anak-anak [6]. Melalui pelatihan ini, partisipasi aktif komunitas lokal dalam mendukung kegiatan anak-anak dapat meningkat. Keterlibatan komunitas dalam kegiatan kreatif anak-anak dapat membangun kemandirian dan rasa memiliki pada mereka.

Kegiatan membuat gantungan kunci melibatkan koordinasi tangan dan mata serta pengembangan keterampilan motorik halus, yang sangat penting untuk perkembangan anak-anak. Bahwa aktivitas manual seperti membuat kerajinan tangan dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak-anak usia sekolah dasar [7]. Meskipun memiliki potensi positif, tantangan utama adalah mendidik anak-anak tentang nilai ekonomi dan sosial dari hasil karya mereka. Pendekatan yang terintegrasi antara kewirausahaan dan kreativitas dapat mengatasi hambatan ini. Bahwa melalui program-program seperti *market day*, anak-anak dapat belajar tentang proses jual beli dan memahami nilai ekonomi dari produk yang mereka hasilkan, sehingga menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan kreativitas secara bersamaan [8].

Meskipun memiliki potensi positif, tantangan utama adalah mendidik anak-anak tentang nilai ekonomi dan sosial dari hasil karya mereka. Studi kasus dari daerah sekitar menunjukkan bahwa pendekatan yang terintegrasi antara kewirausahaan dan kreativitas dapat mengatasi hambatan ini [9]. Untuk memastikan keberlanjutan program, dukungan dari pemerintah setempat dan lembaga

pendidikan sangat dibutuhkan. Inisiatif serupa di Indonesia telah menunjukkan bahwa dukungan kebijakan dapat memfasilitasi perkembangan kewirausahaan anak-anak secara berkelanjutan (Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022).

Melalui pendekatan kewirausahaan, pelatihan pembuatan gantungan kunci dapat menjadi sarana untuk mengajarkan anak-anak nilai-nilai seperti kreativitas, ketelitian, dan inovasi. Pendidikan kewirausahaan sejak usia dini dapat membentuk sikap mandiri dan inovatif pada anak-anak. Bahwa implementasi pendidikan entrepreneurship pada anak usia dini dapat dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan dalam pembelajaran, yang membantu menumbuhkan semangat wirausaha sejak dini [10]. Untuk memastikan keberlanjutan program, dukungan dari pemerintah setempat dan lembaga pendidikan sangat dibutuhkan. Inisiatif serupa di Indonesia telah menunjukkan bahwa dukungan kebijakan dapat memfasilitasi perkembangan kewirausahaan anak-anak secara berkelanjutan. Hude dan Mansah (2021) menekankan bahwa pendidikan kewirausahaan memerlukan kerjasama antara lembaga pendidikan, pemerintah, dan masyarakat untuk menciptakan ekosistem yang mendukung pengembangan jiwa kewirausahaan pada anak sejak dini.

Pembuatan gantungan kunci dari bahan kawat bulu dapat dilakukan oleh anak-anak, dan diharapkan mampu menumbuhkan jiwa kreatif pada siswa dan juga dapat sebagai peluang usaha di masa yang akan datang saat mereka dewasa [11]. Gantungan kunci adalah sebuah hiasan kunci yang biasanya dihubungkan dengan rantai kecil dengan ukuran dan bentuk yang bervariasi, sehingga mudah dikenal oleh pemiliknya. Gantungan kunci juga merupakan salah satu pernak- pernik yang sangat unik. Selain sebagai hiasan kunci, gantungan kunci juga dapat dijadikan sebagai cinderamata. Dengan bentuk-bentuk desain yang menarik dan unik, maka akan lebih menarik perhatian para konsumen.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pelatihan ini akan menggunakan metode yang terstruktur agar anak-anak di Desa Pakijangan, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes dapat mengembangkan keterampilan motorik dan kewirausahaan mereka secara optimal. Berikut adalah tahapan metode pelaksanaan pengabdian yang akan dilakukan:

### a. Identifikasi dan Survei Awal

Langkah pertama adalah melakukan identifikasi permasalahan dengan survei awal terhadap anak-anak yang sering bermain game online. Survei ini dilakukan dengan wawancara singkat kepada orang tua, guru, dan anak-anak untuk mengetahui tingkat keterlibatan mereka dalam aktivitas kreatif serta minat mereka terhadap kegiatan kewirausahaan sederhana.

### b. Penyusunan Modul dan Perencanaan Pelatihan

Setelah data diperoleh, tim pelaksana menyusun modul pelatihan yang mencakup teknik dasar pembuatan gantungan kunci (souvenir), pengenalan bahan dan alat yang digunakan, serta aspek dasar kewirausahaan seperti harga jual, pemasaran sederhana, dan manfaat ekonomi dari produk yang dibuat. Modul ini akan disusun secara menarik agar anak-anak lebih mudah memahami dan mengikuti kegiatan dengan antusias.

### c. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilakukan dalam beberapa sesi, yaitu:

#### 1) Sesi 1: Pengenalan dan Motivasi

Pada tahap pertama, yaitu mempersiapkan bahan yang dibutuhkan dan alat yang akan digunakan dalam kegiatan seperti materi untuk ceramah, laptop, serta bahan yang dibutuhkan seperti kawat bulu, lem, tembakan lem, dll. Anak-anak akan diberikan pemahaman tentang pentingnya keterampilan motorik dan kewirausahaan melalui cerita inspiratif dan diskusi interaktif.

#### 2) Sesi 2: Pembuatan Gantungan Kunci

Pelaksanaan kegiatan diselenggarakan di Desa Pakijangan. Anak-anak akan dipandu dalam proses pembuatan gantungan kunci mulai dari pemilihan bahan, desain, hingga penyelesaian produk. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan koordinasi tangan-mata dan kreativitas mereka



**Gambar 1.** Alat dan Bahan

3) Sesi 3: Pengenalan Konsep Kewirausahaan

Anak-anak akan diajarkan konsep dasar kewirausahaan seperti bagaimana menentukan harga produk, cara sederhana memasarkan hasil karya mereka, dan bagaimana menghasilkan keuntungan dari keterampilan mereka.

4) Sesi 4: Simulasi Penjualan

Anak-anak akan mempraktikkan bagaimana cara menjual produk yang telah mereka buat dalam skala kecil, seperti dalam lingkungan sekolah atau komunitas sekitar.

d. Pendampingan dan Evaluasi

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan terhadap anak-anak yang menunjukkan minat lebih dalam pembuatan souvenir untuk mendorong keberlanjutan kegiatan ini. Evaluasi akan dilakukan dengan melihat perkembangan keterampilan mereka melalui kuesioner dan observasi, serta mengukur apakah program ini berhasil mengurangi ketergantungan terhadap game online dan meningkatkan aktivitas kreatif mereka.

e. Pemberdayaan dan Keberlanjutan Program

Sebagai upaya keberlanjutan, pelatihan ini akan melibatkan komunitas dan sekolah untuk membentuk kelompok kreatif anak-anak yang dapat mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut. Diharapkan anak-anak dapat menjadikan keterampilan ini sebagai peluang ekonomi kecil, baik secara individu maupun kelompok.

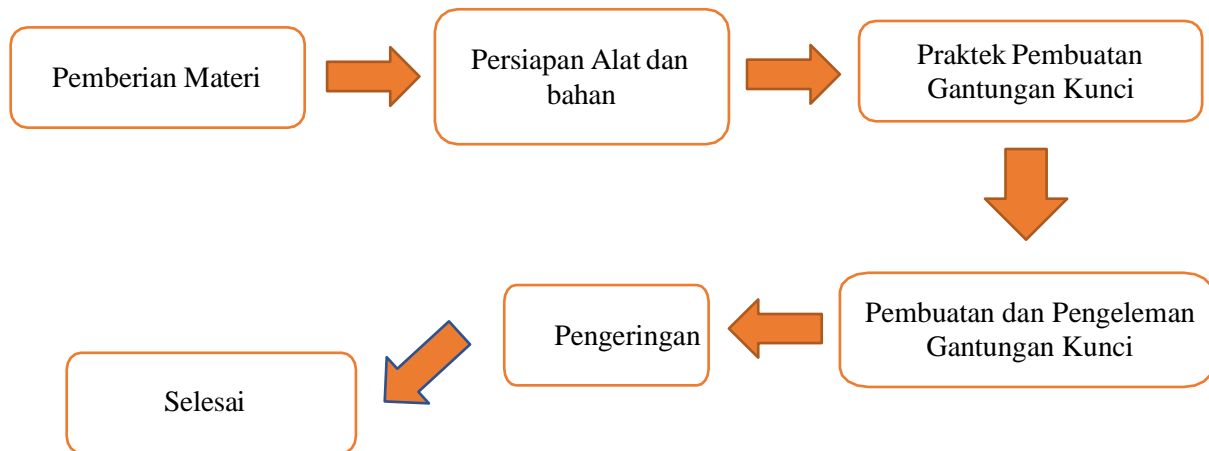
Setelah pelatihan selesai, dilakukan pendampingan dan evaluasi terhadap anak-anak yang menunjukkan minat lebih dalam pembuatan gantungan kunci. Evaluasi akan dilakukan melalui observasi dan kuesioner untuk mengukur dampak program terhadap keterampilan motorik dan kewirausahaan mereka. Selain itu, untuk meningkatkan efektivitas program, akan dilakukan kolaborasi dengan berbagai pihak terkait, seperti pemerintah desa, sekolah, kelompok UMKM lokal, dan orang tua. Pemerintah desa dapat memberikan dukungan fasilitas, sekolah dapat mengadopsi program ini dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan UMKM lokal dapat membantu memasarkan produk hasil karya anak-anak.

Sebagai upaya memperluas jangkauan pemasaran, akan diterapkan penggunaan media digital dalam promosi produk. Anak-anak dan komunitas pendukung akan diberikan pemahaman dasar mengenai pemasaran melalui media sosial seperti WhatsApp, Facebook, dan Instagram. Dengan strategi ini, produk hasil karya mereka dapat dikenal lebih luas dan memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi usaha kecil yang berkelanjutan.

Tahap terakhir dari metode ini adalah monitoring dan evaluasi berkala untuk mengukur keberlanjutan program. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, kuesioner, serta wawancara dengan anak-anak dan orang tua untuk mengetahui perkembangan keterampilan mereka. Hasil pengabdian ini juga akan didokumentasikan dan dipublikasikan dalam jurnal pengabdian kepada masyarakat agar dapat menjadi referensi bagi program serupa di daerah lain. Sebagai rencana pengembangan lebih lanjut, program ini akan dikembangkan menjadi komunitas kreatif anak-anak yang tidak hanya fokus pada gantungan kunci, tetapi juga produk kerajinan lainnya yang memiliki

nilai ekonomi. Dengan metode ini, diharapkan anak-anak di Desa Pakijangan dapat lebih produktif dan memiliki alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat dibandingkan bermain game online.

Pelatihan ini dengan prosedur kerja pembuatan yang diarahkan dan dibantu oleh masyarakat dan mahasiswa, berikut adalah langkah prosedur kerja adalah:



Gambar 2. Proses Kegiatan

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pelatihan pembuatan gantungan kunci berbasis kewirausahaan di Desa Pakijangan memberikan dampak positif terhadap keterampilan motorik anak-anak serta kesadaran mereka terhadap nilai ekonomi dari hasil karya yang dibuat. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang sebelumnya cenderung menghabiskan waktu dengan bermain game online mulai tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas kreatif ini. Mereka menunjukkan antusiasme dalam setiap sesi pelatihan, terutama dalam proses mendesain dan merakit gantungan kunci.

Dilihat dari aspek perkembangan motorik, pelatihan ini berhasil meningkatkan koordinasi tangan dan mata anak-anak. Hal ini terlihat dari perbandingan keterampilan mereka sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Pada awalnya, banyak anak mengalami kesulitan dalam menggantung, merangkai, dan menempel komponen gantungan kunci. Namun, setelah beberapa kali praktik, mereka dapat melakukan tugas-tugas tersebut dengan lebih cepat dan presisi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa aktivitas kerajinan tangan memiliki kontribusi yang signifikan dalam melatih keterampilan motorik halus mereka.

Dalam aspek kewirausahaan, pemahaman anak-anak terhadap konsep dasar ekonomi seperti harga jual, keuntungan, dan pemasaran mengalami peningkatan. Ketika dilakukan simulasi penjualan, mereka mampu menentukan harga produk berdasarkan bahan dan waktu pengerjaan. Selain itu, beberapa anak mulai memahami pentingnya kreativitas dalam meningkatkan nilai jual produk mereka. Mereka mencoba variasi desain, menambahkan warna yang menarik, serta memperkenalkan konsep custom order untuk menarik lebih banyak minat dari calon pembeli.

Partisipasi komunitas lokal dalam program ini juga cukup tinggi. Orang tua mulai mendukung anak-anak mereka dengan menyediakan bahan tambahan untuk berkreasi di rumah. Pihak sekolah juga memberikan apresiasi terhadap kegiatan ini dan mempertimbangkan untuk memasukkannya dalam kegiatan ekstrakurikuler. Bahkan, beberapa pelaku UMKM lokal tertarik untuk membantu memasarkan produk hasil karya anak-anak, sehingga membuka peluang bagi mereka untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam dunia usaha.

Namun, dalam implementasinya terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan bahan dan alat yang dimiliki anak-anak, sehingga mereka tidak dapat secara mandiri terus berlatih di luar sesi pelatihan. Selain itu, ada sebagian anak yang masih kesulitan dalam memahami konsep pemasaran digital meskipun telah diberikan pelatihan. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan lebih lanjut agar mereka dapat lebih percaya diri dalam memasarkan produk mereka melalui media sosial. Secara keseluruhan, program ini berhasil mencapai tujuan utama dalam meningkatkan keterampilan motorik anak-anak sekaligus

memperkenalkan konsep kewirausahaan sejak dini. Dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, diharapkan program ini dapat terus berlanjut dan berkembang, sehingga anak-anak di Desa Pakijangan memiliki alternatif kegiatan yang lebih bermanfaat dan produktif dibandingkan bermain game online.

Kegiatan pelatihan pembuatan gantungan kunci berbasis kewirausahaan diawali dengan observasi ke lokasi untuk memahami kondisi serta minat anak-anak di Desa Pakijangan terhadap aktivitas kreatif. Setelah itu, dilakukan pemberian materi menggunakan metode ceramah, di mana anak-anak diberikan edukasi mengenai konsep dasar souvenir dan cendera mata, khususnya yang berbahan kawat bulu. Metode ceramah ini bertujuan untuk memberikan wawasan awal sebelum mereka terlibat langsung dalam praktik pembuatan gantungan kunci.

Dalam proses persiapan, beberapa alat dan bahan yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi materi ceramah dalam bentuk modul, laptop untuk menampilkan materi pendukung, serta bahan utama seperti kawat bulu, gunting, lem tembak, dan aksesoris tambahan. Bagi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam memahami metode ceramah, diberikan buku panduan (bundel materi), sesi tanya jawab interaktif, serta pemutaran video tutorial. Dengan kombinasi berbagai metode ini, diharapkan anak-anak dapat memahami setiap tahap dengan lebih baik.

Setelah mendapatkan teori, anak-anak langsung mempraktikkan pembuatan gantungan kunci dengan bimbingan fasilitator. Dalam sesi ini, mereka diajarkan bagaimana memilih bahan yang sesuai, menggunakan alat dengan aman, serta menyusun desain kreatif untuk menghasilkan gantungan kunci yang menarik. Mereka juga diperkenalkan dengan konsep dasar kewirausahaan, termasuk cara menentukan harga jual berdasarkan bahan dan tenaga kerja yang digunakan.

Berdasar hasil pelatihan ini, beberapa capaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- Anak-anak memiliki wawasan mengenai konsep souvenir dan cendera mata berbahan kawat bulu, sehingga mereka memahami bahwa produk kerajinan tangan dapat memiliki nilai ekonomi.
- Anak-anak mengetahui alat dan bahan yang diperlukan untuk membuat gantungan kunci dari kawat bulu, sehingga mereka dapat mencoba membuatnya secara mandiri.
- Anak-anak memahami proses produksi souvenir gantungan kunci, mulai dari tahap desain, perakitan, hingga finishing agar produk siap dipasarkan sebagai barang wirausaha.
- Anak-anak mendapatkan pemahaman dasar tentang digital marketing, sehingga mereka memiliki wawasan awal mengenai cara mempromosikan produk secara daring menggunakan media sosial.



**Gambar 3.** Proses Pembuatan dan Hasil Gantungan Kunci

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan pengalaman langsung bagi anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik serta memperkenalkan mereka pada konsep kewirausahaan. Dengan adanya metode yang interaktif dan dukungan berbagai media pembelajaran, anak-anak semakin antusias untuk belajar dan mencoba hal-hal baru yang lebih produktif dibandingkan hanya bermain game online.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan gantungan kunci berbasis kewirausahaan bagi anak-anak di Desa Pakijangan memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus sekaligus memperkenalkan konsep dasar kewirausahaan. Melalui observasi awal dan pemberian materi menggunakan metode ceramah, tanya jawab interaktif, serta praktik langsung, anak-anak

mampu memahami dan mempraktikkan proses pembuatan gantungan kunci berbahan kawat bulu dengan baik. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya memperoleh wawasan tentang souvenir dan cendera mata, tetapi juga memahami alat dan bahan yang diperlukan serta proses pembuatan yang dapat dikembangkan menjadi peluang usaha. Selain itu, mereka juga mendapatkan dasar-dasar digital marketing yang dapat membantu dalam pemasaran produk secara daring. Program ini berhasil memberikan alternatif aktivitas yang lebih produktif dibandingkan bermain game online, serta membangun kesadaran anak-anak tentang nilai ekonomi dari hasil karya mereka. Dengan dukungan dari komunitas lokal, sekolah, dan UMKM, kegiatan ini memiliki potensi untuk berkelanjutan dan dikembangkan lebih lanjut.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh tim pelaksana yang telah bekerja keras dalam menyukseskan kegiatan pelatihan ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah dan jajaran pendidik yang telah memberikan dukungan serta kesempatan bagi anak-anak untuk mengikuti pelatihan ini dengan penuh antusias. Kami juga mengapresiasi LPPM Universitas Muhadi Setiabudi, yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan program pengabdian ini. Dukungan dari pemerintah desa sangat berarti dalam kelancaran kegiatan, sehingga program ini dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi masyarakat setempat. Semoga kegiatan ini dapat terus berlanjut dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi anak-anak serta masyarakat di Desa Pakijangan. Tim berharap kerja sama yang telah terjalin ini dapat semakin erat dalam mendukung berbagai program pemberdayaan masyarakat di masa mendatang.

### DAFTAR REFERENSI

- [1] Dwiningrum, "Digital Media Usage among Indonesian Children: Implications for Physical Activitie," *J. Child Dev.*, vol. 12, no. 2, pp. 45–58, 2023.
- [2] N. W. Siregar, S. Syafrizal, M. D. Wicaksono, and ..., "Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kualitas Kehidupan Kerja Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Dinas Pekerjaan Umum Dan Penataan Ruang ...," *JRMB (Jurnal Ris. ...)*, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/JRMB/article/view/5761>
- [3] H. Sucipto, S. B. Riono, and M. Syaifulloh, "Menumbuhkembangkan Jiwa Wirausaha Melalui Kegiatan Mini Festival UMKM Desa: Studi Kasus di Desa Datar Kec. Warungpring Pemalang," *Karunia J. Has. Pengabdi. Masy. Indones.*, vol. 3, no. 3, pp. 46–53, 2024.
- [4] M. Syaifulloh, S. B. Riono, and S. N. Utami, "Young Coconut Trader Marketing Strategy During the Pandemic," in *Tegal International Conference on Applied Social Science & Humanities (TICASSH 2022)*, Atlantis Press, 2022, pp. 492–500.
- [5] Wulandari, "Community Engagement in Supporting Children's Creative Activitie," *Community Dev. J.*, vol. 20, no. 4, pp. 210–225, 2023.
- [6] Setiawan and Kusumawati, "Entrepreneurship Education in Early Childhood: Building Innovation and Independence," *Indones. J. Educ. Entrep.*, vol. 8, no. 1, pp. 110–125, 2024.
- [7] S. Fitriana, "Pengaruh Efikasi Diri, Aktivitas, Kemandirian Belajar dan Kemampuan Berpikir Logis terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri," *J. Educ. Sci. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 86–101, 2015, doi: 10.26858/est.v1i2.1517.
- [8] M. Astriyani, S. B. Riono, H. Sucipto, and others, "Sosialisasi dan Pelatihan Pembukuan Sederhana bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Desa Tiwulandu, Kabupaten Brebes," *Era Abdimas J. Pengabdi. dan Pemberdaya. Masy. Multidisiplin*, vol. 1, no. 1, pp. 29–36, 2023.
- [9] S. Aziz, S. Ikhwan, and S. B. Riono, "The Influence of Product Differentiation Strategy, Brand Image and Price on Purchasing Decisions of Rajaswa Coffee Customers in Brebes County," *IJESSR Int. J. Econ. Soc. Sci. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2023.
- [10] H. Subagia, S. B. Riono, A. Indriyani, and M. Syaifulloh, "Does the Family Environment and Entrepreneurship Education Promote Students' Entrepreneurial Intentions," 2022.
- [11] J. S. Hendrawan and H. Sirine, "Pengaruh Sikap Mandiri, Motivasi, Pengetahuan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha," *J. Innov. Entrep.*, vol. 02, no. 03, pp. 291–314, 2017, doi: 10.1097/SCS.0b013e318240fa84.