

PEMBUATAN DESAIN KEMASAN PRODUK UNTUK PEMBERDAYAAN INDUSTRI RUMAH TANGGA DENGAN METODE PARTICIPATORY LEARNING AND ACTION

Fransiskus Panca Juniawan^{1*},
Sujono², Dwi Yuny Sylfania³,
Hamidah²

¹)Program Studi Teknologi Informasi,
Universitas Bangka Belitung

²)Program Studi Sistem Informasi, ISB
Atma Luhur

³)Program Studi Teknik Informatika,
ISB Atma Luhur

Article history

Received : 17-09-2021

Revised : 27-01-2022

Accepted : 01-04-2022

*Corresponding author

Fransiskus Panca Juniawan

Email: fransiskuspj@ubb.ac.id

Abstrak

Kemasan memiliki peranan yang penting dalam penjualan sebuah produk. Selain sebagai pelindung, kemasan telah berubah perannya sebagai media informasi, promosi, dan penarik minat pembeli. Desain dan bentuk kemasan yang menarik membuat pembeli tertarik untuk membeli produk. Sayangnya kebanyakan UMKM di Kabupaten Bangka Barat masih menggunakan kemasan plastik biasa/mika sehingga menyebabkan kurangnya minat pembeli dan penjualan menjadi rendah. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberdayakan industri rumah tangga di Kabupaten Bangka Barat yang bergerak di bidang penjualan makanan. Metode pendekatan kegiatan yang digunakan adalah Participatory Learning and Action (PLA) yang memiliki ciri khas adanya sosialisasi, diskusi, dan praktik pelatihan secara langsung. Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pra-pelatihan, tahapan edukasi, tahapan praktik, tahapan pendampingan, dan tahapan evaluasi. Dengan mengusung tema Good Packaging, seluruh peserta diberikan materi pembuatan desain kemasan menggunakan aplikasi text editor Microsoft Word. Hasil pelaksanaan kegiatan, diketahui bahwa pendekatan PLA berhasil dengan baik. Hasil analisis survey dengan metode Kirkpatrick menunjukkan keseluruhan level yakni Reaction, Learning, Behavior, dan Results mendapat hasil yang baik. Seluruh peserta mampu menyerap semua materi yang diberikan, bertambahnya pengetahuan terkait desain dan kemasan, kesadaran akan perubahan perilaku kerja, dan terciptanya prototipe desain kemasan baru dari produk-produk pelaku home industry.

Kata Kunci: Desain Kemasan; Kemasan Unik; Kirkpatrick; Industri Rumah Tangga; Participatory Learning and Action

Abstract

Packaging has an important role in selling a product. Aside from being a protector, packaging has changed its role as a medium of information, promotion, and attracting buyer interest. Attractive packaging designs and shapes make buyers interested in buying the product. Unfortunately, most home industries in West Bangka Regency still use ordinary plastic/mica packaging, causing a lack of buyer interest and low sales. This activity aims to empower home industries in West Bangka Regency which are engaged in selling food. The activity approach method used is Participatory Learning and Action (PLA), which has the characteristics of direct socialization, discussion, and training practice. The stages of this community service activity are pre-training, educational stage, experimental stage, mentoring stage, and evaluation stage. With the theme of Good Packaging, all the assisted members were given materials for making packaging designs using the Microsoft Word text editor application. As a result of the implementation of the activities, it is known that the PLA approach has worked well. The survey analysis using the Kirkpatrick method showed that all levels got good results, namely Reaction, Learning, Behavior, and Results. All participants could absorb all the material provided, increase knowledge related to design and packaging, increase awareness of changes in work behavior, and create new packaging design prototypes from home industry players' products.

Keywords: Good Packaging; Home Industries; Kirkpatrick; Packaging Design; Participatory Learning and Action

© 2023 Some rights reserved

PENDAHULUAN

Sebuah produk yang dijual pasti memiliki lapisan yang digunakan untuk melindungi produk dari lingkungan luar. Lapisan tersebut kita kenal dengan istilah kemasan. Kemasan merupakan implementasi hasil akhir dari proses mengemas (Klimchuk & Krasovec, 2013). Fungsi dasar dari kemasan adalah untuk melindungi produk dari kerusakan sehingga memudahkan dalam proses penyimpanan dan pemindahan produk. Kemasan juga mempunyai fungsi dan peranan sebagai wadah perantara produk selama proses pendistribusian, pelindung kemasan yang dapat melindungi dari berbagai faktor kerusakan, memudahkan pengiriman dan pendistribusian, memudahkan penyimpanan, memudahkan perhitungan produk serta sebagai sarana informasi dan promosi (Indraswati, 2017).

Pada kemasan dapat ditampilkan informasi mengenai produk untuk diketahui konsumen, seperti komposisi, kandungan gizi, dan aturan penggunaan. Kemasan produk yang unik juga mampu memberikan pengaruh minat terhadap konsumen. Hal ini sesuai dengan hasil dari penelitian Mufreni (2016) yang menyimpulkan bahwa desain produk berpengaruh secara signifikan terhadap minat beli konsumen. Selain itu bahan dan bentuk kemasan juga secara signifikan berpengaruh besar terhadap minat beli konsumen. Selain itu hasil dari penelitian Mukhtar & Nurif (2015) menyatakan bahwa kemasan dapat menjadi alat jual yang menciptakan citra terhadap produk yang dijual.

Industri rumahan di Kabupaten Bangka Barat saat ini sedang dalam tren yang positif yang berarti bahwa pelaku usaha meningkat jumlahnya. Salah satu faktor yang menggeliat adalah bidang industri rumahan/UMKM yang rata-rata bergerak pada penjualan makanan. Hal ini dikarenakan beralihnya mata pencaharian masyarakat dari pertambangan timah ke berbagai bidang lain. Jika dahulu Kota Mentok sebagai ibukota Kabupaten Bangka Barat dikenal sebagai Kota Timah dengan hasil bumi timah yang melimpah, namun tidak pada saat ini. Persediaan timah yang semakin menipis menuntut masyarakat untuk dapat beralih ke pekerjaan lain. Kabupaten Bangka Barat memiliki UMKM sejumlah 5358 (Kementerian Koperasi dan UKM, 2021). Adapun menurut data dari HIPMI Kabupaten Bangka Barat menunjukkan bahwa jumlah UMKM yang aktif hanya dibawah seribu. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang dialami oleh para pelaku industri sehingga menjadi tidak aktif dalam melakukan penjualan.

Salah satu permasalahan UMKM adalah kemasan produk yaitu kemasan yang masih sederhana yaitu menggunakan plastik mika maupun yang biasa dalam pengemasan (Gambar 1). Pemakaian

kemasan yang kurang menarik dapat berdampak pada minat pembeli (Widiati, 2020). Dari permasalahan tersebut, Kepala Bidang Koperasi dan UMKM Kabupaten Bangka Barat meminta agar dapat lebih kreatif dan memanfaatkan platform teknologi yang ada untuk berjualan (Ramadhani, 2021). Apalagi dengan adanya pandemi sehingga pelaku UMKM memang semestinya menggunakan berbagai *marketplace* sebagai solusi berjualan.



Gambar 1. Contoh kemasan produk UMKM

Salah satu solusi untuk menggiatkan kembali pelaku industri yang non aktif, untuk itu diadakan kegiatan pelatihan yang berfokus pada bagaimana pembuatan desain kemasan produk dengan menggunakan cara yang mudah dipahami. Kegiatan yang kebanyakan adalah ibu-ibu rumah tangga yang kurang/tidak menguasai tool desain. Untuk itu pada kegiatan ini diberikan materi dengan menggunakan *text editor Microsoft Word* sebagai tool pembuat desainnya. Tujuannya adalah agar peserta lebih familiar dan dapat lebih memahami materi yang diberikan. Tool ini dipilih Irmayani & Sudirman, (2019) karena alasan kemudahan penggunaan dan kefamiliaran masyarakat umum terhadap tool ini. Dengan penggunaan tool ini, harapannya adalah para pelaku industri dapat lebih mudah memahami dan mengembangkan desain kemasannya secara mandiri.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan menggunakan metode *Participatory Learning and Action (PLA)*. Metode ini dipilih karena menekankan kegiatan pada sosialisasi, diskusi, serta pelatihan dan Pendidikan desain kemasan (Fuqoha et al., 2019). Metode PLA telah digunakan pada berbagai kegiatan seperti pelatihan, pendampingan, pemberdayaan, dan lainnya. Upaya pemberdayaan masyarakat dilakukan untuk meningkatkan ekonomi masyarakat Desa Jetis dengan membuat hasil olahan singkong yang baru. Dari kegiatan didapat inovasi baru berupa donat dan emping dari singkong yang diharapkan mampu meningkatkan perekonomian

masyarakat (Ardiyanti et al., 2019). Pemberdayaan lainnya adalah program peduli lingkungan masyarakat Desa Pota Wangka labuan Bajo dengan metode PLA. Pendekatan PLA menjadi opsi yang mampu diterapkan bagi masyarakat karena perlunya perhatian khusus dalam penanganan sampah. Hasil dari kegiatan masyarakat telah mampu menunjukkan keaktifan melalui kehadiran serta partisipasi nyata di setiap kegiatannya (Rachim & Ginting, 2019). Pemberdayaan masyarakat desa terpencil di desa Lubuk Bintialo menggunakan PLA sebagai pendekatan kegiatannya. Kegiatan ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap pemberdayaan yang dilakukan suatu LSM. Dengan mengedepankan partisipatif masyarakat dalam proses pemberdayaannya, LSM berhasil memberdayakan masyarakatnya dalam program perikanan dan pertanian (Silmi, 2017).

PLA juga dapat diterapkan pada berbagai kegiatan pelatihan. PLA digunakan sebagai pendekatan observasi partisipatif, diskusi, pelatihan, dan wawancara untuk dalam melaksanakan kegiatan pelatihan ekonomi sirkular 3R. Hasil dari kegiatan adanya perubahan pola pikir dan pola hidup masyarakat akan pentingnya mengolah sampah dan keuangan melalui pelatihan ekonomi sirkular 3R dan literasi keuangan, dan juga praktik pembuatan tong komposter dan *ecobricks* (Kristianto, 2020). Pendekatan PLA juga digunakan dalam kegiatan pengelolaan administrasi dan profil desa. PLA digunakan pada pendampingan pemerintah desa dan masyarakat yang terdiri dari proses belajar (Pelatihan, tukar pendapat, dan diskusi) tentang pengelolaan administrasi desa dan mekanisme pembuatan profil desa secara partisipatif. Hasil kegiatan tercapainya tujuan kegiatan berupa selesainya Pendidikan pengelolaan administrasi desa dan juga pendampingan pembuatan SOP desa (Mouw & Laritmas, 2018). Pelatihan persiapan Uji kompetensi keahlian pada SMK menggunakan PLA sebagai metode kegiatannya. Materi pengetahuan dan keterampilan diberikan kepada peserta kegiatan secara praktik langsung. Hasil dari kegiatan adanya peningkatan nilai praktik peserta dalam kategori sedang (Putra et al., 2020). Pelatihan lainnya adalah pelatihan pelayanan administrasi desa berbasis online yang melibatkan perangkat desa. Hasil dari kegiatan didapat nilai rata-rata sebesar 74% yang didapat dari aspek pemahaman peserta sebesar 65%, sikap perangkat desa sebesar 80%, kemampuan keterampilan sebesar 78% (Oktaviana et al., 2020).

Pelatihan selanjutnya berupa pendampingan tata Kelola administrasi desa menggunakan sistem aplikasi berbasis komputer dengan menggunakan metode PLA. Hasil dari kegiatan yakni tercapainya tujuan kegiatan yakni: (1) Perangkat desa telah

memahami penataan administrasi dengan baik, (2) perangkat desa telah mengetahui cara penggunaan administrasi desa berbasis aplikasi komputer (Basir et al., 2020). Kegiatan penerapan kebijakan publik bagi aparat desa menggunakan metode PLA untuk meningkatkan kapasitas aparat. Kegiatan berfokus pada ceramah, diskusi, curah pendapat antar kelompok, hingga aksi. Hasil kegiatan diketahui respon dan antusias peserta cukup tinggi. Selain itu juga tercipta peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam pengambilan keputusan kebijakan public (Moeljono & Kusumo, 2020).

Pendampingan Program keluarga Harapan pada Kelurahan Pipitan menggunakan metode PLA untuk mengetahui gambaran pembelajaran yang berlangsung. Hasil dari kegiatan adalah setiap proses diikuti oleh KPM hingga selesai. Selain itu juga dengan penggunaan metode PLA ini proses belajar sangatlah efektif untuk membentuk KPM yang mandiri dan sejahtera (Perdiansyah et al., 2021). Kegiatan pemberdayaan masyarakat kelompok tani Desa Sricunoro juga menggunakan PLA sebagai pendekatan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi. Dengan menggunakan metode penelitian *social action research*, didapat hasil pada siklus I warga mendapat kategori rendah dengan memiliki keterampilan berkomunikasi yang cukup. Pada siklus II berada pada kategori sedang dimana telah memiliki keterampilan komunikasi. Hingga pada siklus III didapat hasil kategori baik untuk keterampilan komunikasinya (Palenti, 2021).

Berdasarkan implementasi PLA dapat diketahui bahwa metode PLA cocok digunakan pada kegiatan ini karena berbasiskan praktik pelatihan secara langsung. Pemilihan metode juga mempertimbangkan peserta yang kebanyakan ibu-ibu sehingga praktik langsung dapat menjawab pertanyaan dan permasalahan yang dialami secara langsung. Tujuan akhir dari kegiatan ini adalah transfer knowledge agar peserta kegiatan dapat melakukan perancangan, perhitungan biaya, dan desain kemasan produknya secara mandiri.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini diikuti oleh 38 UMKM yang ada di Kabupaten Bangka Barat, dengan rata-rata produk yang dibuat berfokus pada kategori bidang makanan. Pemilihan UMKM berdasarkan tahap seleksi peserta yang diadakan sebelumnya. Peserta UMKM saat ini hanya menggunakan kemasan yang sederhana, seperti plastik bening dan plastik mika untuk membungkus produknya. Hal ini terkait dengan dana modal UMKM yang sedikit sehingga hanya dapat menggunakan plastik sederhana. Penggunaan kemasan plastik membuat produk tidak dapat bersaing menjadi produk level provinsi maupun nasional. Dampaknya adalah

perkembangan usaha produk hanya mengandalkan penjualan dari lingkungan sekitar.

Tabel 1. Rincian tahapan pelaksanaan kegiatan

| No | Tahapan | Detail |
|----|---------------|---|
| 1 | Pra Pelatihan | <ul style="list-style-type: none"> - Koordinasi dengan HIPMI terkait waktu, tempat, peserta pelatihan, dan konsep pelatihan - Membuat materi pendampingan - Menyiapkan bahan pelatihan |
| 2 | Edukasi | Sosialisasi dan penyampaian materi: <ul style="list-style-type: none"> - Teori dasar kemasan - Teori dasar desain - Contoh kemasan unik - Teori dasar <i>text editor Microsoft Word</i> |
| 3 | Praktik | Praktik dan demonstrasi secara langsung: <ul style="list-style-type: none"> - Perancangan bentuk kemasan Dari materi teori peserta diminta untuk membuat sketsa kerangka kemasan Perhitungan ukuran kemasan Peserta diminta untuk menyesuaikan ukuran kemasan dan ukuran produk yang dimiliki, kemudian mengimplementasikan ukurannya pada kemasan <ul style="list-style-type: none"> - Desain kemasan di <i>text editor</i> Pemateri melakukan demonstrasi pembuatan kemasan berdasarkan sketsa kemasan yang telah ada. <ul style="list-style-type: none"> - Pencetakan kemasan Sebagai prototype, desain kemasan dicetak pada kertas F4 80gr agar dapat dilihat hasil jadinya. |
| 4 | Pendampingan | Pendampingan on stage Pendampingan online via Whatsapp |
| 5 | Evaluasi | Evaluasi pelaksanaan kegiatan |

Untuk mendukung kegiatan ini, pendamping bekerja sama dengan Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI) Kabupaten Bangka Barat selaku panitia penyelenggara. Selain itu juga bekerjasama

dengan PT. Timah, Tbk Cabang Muntok sebagai pemberi dana. Setelah pelatihan berakhir, seluruh peserta dampingan tetap didampingi secara intensif melalui group chat menggunakan aplikasi *Whatsapp*. Dampingan juga dapat berkonsultasi secara pribadi kepada pendamping mengenai hasil dari desain kemasan yang telah dibuat.

Metode pendekatan yang digunakan pada kegiatan ini *Participatory Learning and Action (PLA)* atau lebih dikenal dengan istilah *Learning by Doing*. Tujuan dari penggunaan metode ini yakni untuk mendapatkan keterlibatan peserta yang lebih besar dibanding pelatihan sejenis. Metode pendekatan PLA mampu berkontribusi meningkatkan keterampilan peserta sesuai tujuannya. Adapun untuk tahapan pelaksanaan kegiatan, dibagi menjadi beberapa tahapan, yakni Tahapan Pra Pelatihan, Tahapan Edukasi dan Sosialisasi, Tahapan Praktik, Tahapan Pendampingan, dan Tahapan Evaluasi (Tabel 1).

Indikator keberhasilan kegiatan ini berupa meningkatnya pengetahuan dan kemampuan peserta terkait desain kemasan. Peningkatan tersebut diukur dari empat aspek yakni *Reaction, Learning, Behavior, dan Result* yang dituangkan dalam bentuk kuesioner dan diberikan kepada peserta di akhir kegiatan.

PEMBAHASAN

Pra Pelaksanaan

Pendamping bersama para pengurus HIPMI Kabupaten Bangka Barat selaku panitia pelaksana melakukan diskusi terkait pelatihan yang akan dilakukan. Diskusi fokus mengenai konsep pelatihan agar tepat sasaran sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh dampingan. HIPMI yang merupakan organisasi yang berada di bidang UMKM sedikit banyak mengerti permasalahan yang ada di Kabupaten Bangka Barat. Oleh sebab itu HIPMI memberikan masukan dan permintaan mengenai konsep dan materi yang akan dibuat. Dari diskusi diketahui bahwa rata-rata pengusaha industri merupakan Ibu Rumah Tangga dengan usia di atas 40 tahun. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendamping untuk dapat memberikan materi yang dapat diterima oleh dampingan. Hasil dari diskusi adalah penentuan metode pendekatan yang akan digunakan, yakni *Participatory Learning and Action (PLA)*. Selain itu juga ditentukan tema yang akan digunakan adalah *Good Packaging* yang bertujuan agar pelaku usaha dapat memiliki kemasan yang menarik dan mampu memasarkan produknya pada level nasional maupun internasional. *Good Packaging* juga bertujuan agar produk dapat bersaing dengan produk daerah lain, serta agar produk-produknya dapat dijual di supermarket, dan dipasarkan melalui marketplace yang ada. Selain itu disepakati bahwa seluruh materi yang diajarkan

menggunakan *text editor Microsoft Word* yang dianggap memiliki tingkat penggunaan mudah sehingga harapannya seluruh dampingan mampu untuk memahami dan mengerjakan materi yang diberikan. Untuk dapat mencapai seluruh tujuan tersebut, maka dampingan harus diberi bekal mengenai teori dasar terkait kemasan, desain, dan tool *text editor Microsoft Word* yang digunakan. Oleh sebab itu pada saat pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi tiga bagian, yakni Edukasi, Praktik, dan Pendampingan.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang dilakukan maka juga akan dilakukan penilaian hasil kegiatan. Penilaian akan menggunakan metode evaluasi empat level Kirkpatrick yang terdiri dari *Level Reaction*, *Level Learning*, *Level Behavior*, dan *Level Results*.

Pelaksanaan Edukasi

Tahapan edukasi dimaksudkan agar dampingan dapat memahami dan mengerti pentingnya teori dasar mengenai desain dan kemasan produk. Pada bagian ini materi yang diberikan mengenai sejarah kemasan, fungsi kemasan, jenis kemasan, QR-Code, dan referensi berbagai kemasan yang memiliki desain yang unik. Selain itu diberikan juga referensi distributor-distributor kemasan, referensi situs yang menyediakan berbagai template kemasan, dan juga referensi pembuatan QR-Code yang dapat dibuat secara free.

Tabel 2. Pertanyaan sebelum mendesain kemasan

| No. | Pertanyaan |
|-----|--|
| 1 | Apa produk Anda telah memiliki brand/merk? |
| 2 | Apa kategori produk Anda? |
| 3 | Seberapa besar ukuran produk Anda? |
| 4 | Seberapa lama daya tahan produk Anda? |
| 5 | Apa yang membuat produk Anda menjadi unik? |
| 6 | Siapa target konsumen Anda? |
| 7 | Filosofi, tujuan atau makna apa yang ingin diterapkan pada desain kemasan yang dibuat? |
| 8 | Apa bahan kemasan produk Anda? |
| 9 | Berapa harga bahan kemasan dan biaya desain produk Anda? |
| 10 | Seberapa kuat bahan kemasan Anda? |

Pada tahap ini juga diberikan pula tips atau hal-hal yang harus diperhatikan sebelum mendesain kemasan produk (**Tabel 2**). Tips diberikan dalam bentuk pertanyaan. Hal ini bertujuan agar dampingan dapat mengetahui konsep, bentuk,

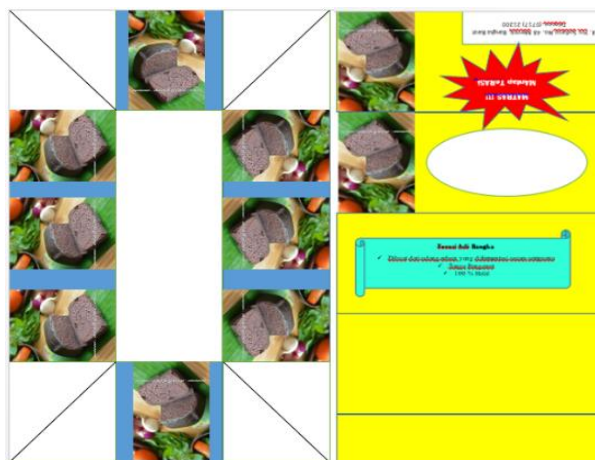
ukuran, dan bahan yang akan digunakan untuk membuat kemasan produk mereka. Tips yang diberikan merupakan pengembangan dari faktor-faktor dalam perancangan sebuah kemasan, selain itu agar nilai keuntungan sebuah kemasan tidak hilang. Proses pendamping memberikan edukasi dasar teori terkait kemasan kepada dampingan ditampilkan pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Pemaparan materi

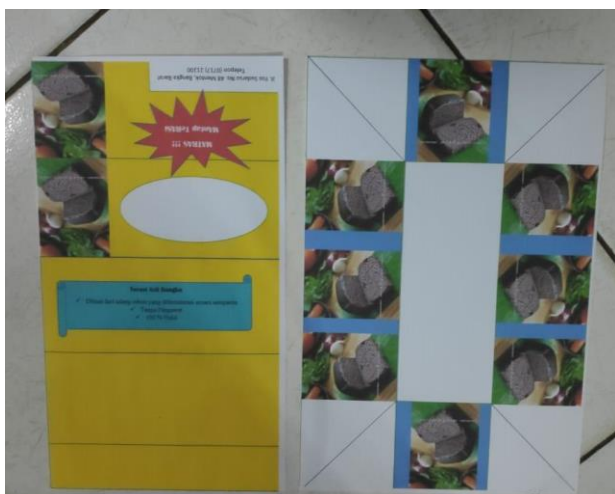
Praktik

Setelah diberikan pemahaman mengenai teori dasar, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan praktik pembuatan desain kemasan secara langsung dan bersama-sama. Untuk memudahkan pemahaman, maka pelaksanaan praktik menggunakan materi yang sama yang diberikan oleh pendamping. **Gambar 3** merupakan sketsa desain kemasan yang digunakan untuk pembelajaran praktik.



Gambar 3. Sketsa desain kemasan

Setelah dirancang, maka sketsa dicetak untuk kemudian dapat dirakit. Pada tahapan ini, pencetakan masih bersifat prototype dengan menggunakan kertas HVS sebagai media cetaknya seperti **Gambar 4**.



Gambar 4. Hasil cetak sketsa

Gambar 5 adalah penerapan tahapan praktik dimana pendamping melakukan praktik pembuatan desain yang diikuti oleh dampingan secara langsung. Tahapan praktik juga dilakukan dengan memberikan ilustrasi bentuk secara langsung kepada dampingan. Sesuai dengan sketsa pada **Gambar 2**, maka dampingan harus memahami letak, susunan, dan bentuk dari desain yang dibuat. Hal ini bertujuan agar setelah dicetak, tidak ada kesalahan dalam letak, tampilan, maupun bentuk dari desain kemasan.



Gambar 5. Praktik pembuatan desain kemasan

Gambar 6 adalah tahapan pendampingan yang dilakukan pendamping kepada dampingan secara personal. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar pendamping dapat mendampingi dan berdiskusi kepada dampingan dengan baik. Setelah seluruh dampingan selesai membuat desain kemasan, beberapa dampingan diminta untuk mencetak desain kemasan yang dibuat dan langsung diminta untuk merakit kemasan tersebut. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar seluruh dampingan menjadi lebih memahami konsep letak,

susunan, tampilan, dan bentuk yang sebelumnya dirancang (**Gambar 7**).



Gambar 6. Pendampingan personal pembuatan desain kemasan



Gambar 7. Proses perakitan kemasan

Evaluasi

Pada tahapan ini, hasil desain mandiri ditampilkan kepada seluruh peserta agar seluruh dampingan dapat melihat dan memberikan saran dan masukan. Setelah seluruh dampingan menampilkan hasil desain kemasan masing-masing, maka pendamping memberikan saran dan masukan kepada dampingan. Saran dan masukan diberikan secara langsung kepada masing-masing dampingan agar dapat diketahui adanya kelemahan, kekurangan, keunggulan, maupun keunikan dari

setiap desain kemasan masing-masing dampingan. Selain itu, dengan memberikan saran secara terbuka, seluruh dampingan dapat mempelajari setiap desain kemasan produk yang berbeda-beda. Poses evaluasi juga dilakukan melalui group chatting di aplikasi Whatsapp. Dengan menggunakan aplikasi, seluruh dampingan dapat berkomunikasi dengan pendamping melalui group chatting dan/atau personal chat ([Gambar 8](#)).



Gambar 8. Evaluasi daring via chat whatsapp

Untuk mengetahui keberhasilan pelatihan pada kegiatan pengabdian ini, digunakan model Evaluasi Empat Level (*Kirkpatrick*) yang terdiri dari empat level, yakni *Reaction*, *Learning*, *Behavior*, dan *Results*. Model ini memiliki keunggulan berupa lebih komprehensif, lebih mudah diterapkan, dan memiliki objek evaluasi yang terdiri dari proses, output, maupun outcomes. Untuk mendapatkan jawaban, maka keempat level *Kirkpatrick* dijabarkan berupa kuesioner dengan beberapa pertanyaan di setiap levelnya. Kuesioner berisi empat pernyataan Level *Reaction* sebagaimana [Tabel 3](#), empat pernyataan untuk Level *Learning* seperti pada [Tabel 4](#), dan empat pernyataan Level *Behavior* seperti pada [Tabel 5](#) yang diberikan setelah pelaksanaan pelatihan selesai. Untuk enam pernyataan Level *Results* pada [Tabel 6](#) diberikan dengan jarak dua minggu dari pelaksanaan pelatihan. Hal ini dikarenakan pertanyaan yang diberikan dapat diisi dengan jeda waktu tertentu.

Tabel 3. Pertanyaan Level *Reaction*

| No. | Indikator | Pernyataan |
|-----|---------------------------------|--|
| 1 | Konten dan materi pelatihan | Konten dan materi pelatihan yang diberikan berbobot |
| 2 | Lingkungan pelatihan | Lingkungan pelatihan nyaman dan fasilitas lengkap |
| 3 | Penyampaian instruktur | Instruktur menyampaikan materi dengan menarik dan menggunakan metode pendekatan yang tepat |
| 4 | Ekspektasi pelaksanaan kegiatan | Pelaksanaan kegiatan sesuai ekspektasi |

Tabel 4. Pertanyaan level *learning*

| No. | Indikator | Pernyataan |
|-----|--|---|
| 1 | Peningkatan pengetahuan | Pengetahuan Anda meningkat setelah mengikuti pelatihan ini |
| 2 | Pengetahuan spesifik | Anda mendapatkan pengetahuan khusus mengenai ilmu desain kemasan |
| 3 | Pengembangan skill | Skill Anda meningkat setelah mengikuti pelatihan ini. |
| 4 | Perubahan sikap terhadap objek pelatihan | Anda tertarik untuk mempelajari ilmu desain kemasan secara lebih mendalam |

Tabel 5. Pertanyaan level *behavior*

| No. | Indikator | Pernyataan |
|-----|---|---|
| 1 | Perubahan perilaku bekerja | Anda merasa perilaku kerja saat ini harus dirubah |
| 2 | Pengetahuan baru & penerapan skill | Anda merasa ilmu yang didapat pada pelatihan ini harus diterapkan dan dibagikan kepada orang lain |
| 3 | Kebebasan beropini | Anda diberi kebebasan untuk merancang desain kemasan produk secara mandiri |
| 4 | Perubahan lingkungan untuk membantu penerapan pengetahuan | Anda merasa harus memperbaiki pola kerja Anda untuk dapat menerapkan materi pelatihan ini |

Tabel 6. Pertanyaan level results

| No. | Indikator | Pernyataan |
|-----|------------------------------|--|
| 1 | Sedikit kesia-siaan | Mengikuti pelatihan tidak membuang-buang waktu Anda |
| 2 | Hasil/luaran meningkat | Mendapat banyak manfaat dengan mengikuti pelatihan ini |
| 3 | Masukan yang sedikit | Biaya yang dikeluarkan untuk desain kemasan produk Anda menjadi lebih rendah Dengan adanya desain |
| 4 | Peningkatan Kualitas | kemasan yang baru maka kualitas produk Anda meningkat |
| 5 | Keefisienan proses meningkat | Desain kemasan yang Anda buat meningkatkan keefisienan proses pembuatan dan proses penjualan produk Anda |
| 6 | Keuntungan keefektifan | Desain kemasan meningkatkan nilai jual produk Anda |

Kuesioner yang dibagikan menggunakan skala Likert 1 sampai 5 dengan nilai 1 adalah "Sangat Tidak Setuju" dan nilai 5 adalah "Sangat Setuju". Hasil dari kuesioner direkapitulasi dengan rumus index:

$$Y = .5 * 38 = 190$$

$$X = 1 * 38 = 38$$

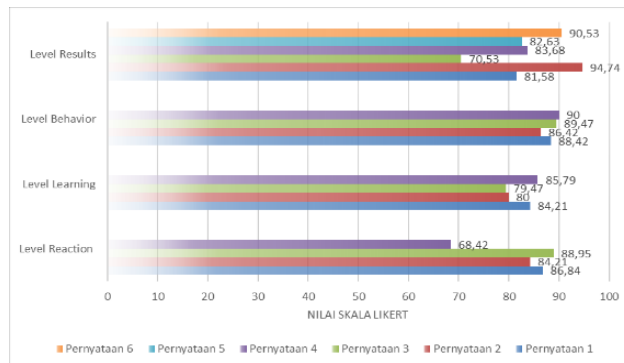
Rentang kuesioner sejauh 20 poin dengan penjabaran sebagai berikut 0 – 19,99 = Sangat tidak setuju, 20 – 39,99 = Tidak setuju, 40 – 59,99 = Biasa saja, 60 – 79,99 = Setuju, dan 80 – 100 = Sangat setuju. Data keseluruhan hasil evaluasi kegiatan dapat dilihat pada [Tabel 7](#), sedangkan tampilan grafik hasil evaluasi kegiatan dapat dilihat pada [Gambar 9](#).

Tabel 7. Hasil evaluasi kirkpatrick

| Pernyataan | Indikator | | | |
|------------|-----------|----------|----------|---------|
| | Reaction | Learning | Behavior | Results |
| 1 | 86,84 | 84,21 | 88,42 | 81,58 |
| 2 | 84,21 | 80 | 86,42 | 94,74 |
| 3 | 88,95 | 79,47 | 89,47 | 70,53 |
| 4 | 68,42 | 85,79 | 90 | 83,68 |
| 5 | - | - | - | 82,63 |
| 6 | - | - | - | 90,53 |
| Rerata | 82,1 | 82,37 | 88,68 | 83,95 |

Dari analisis data diketahui bahwa untuk level reaction yang terdiri dari 4 pernyataan mendapatkan rata-rata nilai sebesar 82,1. Untuk level learning mendapat rata-rata nilai sebesar 82,37 dari 4 pernyataan. Level behavior yang memiliki 4 pernyataan memiliki rata-rata nilai 88,68. Untuk level results yang terdiri dari 6 pernyataan mendapat

rataan nilai 83,95. Keseluruhan nilai model kirkpatrick memiliki rentang "sangat setuju" yang menandakan bahwa kegiatan berjalan dengan baik.



Gambar 9. Grafik evaluasi kirkpatrick

Dari pelaksanaan kegiatan didapatkan permasalahan yakni masih terdapat beberapa dampingan yang belum familiar dengan penggunaan *microsoft word* sehingga pendamping perlu memberikan waktu dan perhatian lebih sehingga berdampak pada habisnya waktu. Permasalahan lain adalah kurangnya perangkat printer yang digunakan untuk mencetak desain kemasan sehingga cukup banyak menghabiskan waktu untuk mengantri.

KESIMPULAN

Pendekatan *participatory learning and action* yang diterapkan berhasil dengan baik. Peserta dampingan mampu menerima dan memahami materi dengan baik, bersosialisasi dengan baik, dan juga melakukan aksi berupa praktik desain kemasan secara mandiri yang menghasilkan desain yang baik pula. Dari survey yang diadakan dengan metode *kirkpatrick*, diketahui bahwa pengetahuan dampingan meningkat setelah kegiatan, mendapat pengetahuan khusus, skill yang meningkat, dan adanya ketertarikan untuk mempelajari lebih mendalam. Selain itu juga dampingan sadar perilaku kerja harus diubah dan melakukan sharing ilmu yang didapatkan kepada orang lain. Dampingan juga mendapat banyak manfaat mengikuti kegiatan, kualitas produk yang meningkat, nilai jual produk yang meningkat, dan yang terpenting bahwa dampingan mampu untuk menciptakan desain kemasan secara mandiri. Hasil rata-rata yang didapat untuk level *reaction* adalah sebesar 82,1 yang berarti sangat setuju terhadap pernyataan level *reaction*, level *learning* sebesar 82,37 yang juga sangat setuju terhadap pernyataan level *learning*, level *behavior* sebesar 88,68 yang sangat setuju untuk pernyataan level *behavior*, dan level *results* sebesar 83,95 yang berarti sangat setuju terhadap seluruh pernyataan level *results*.

Adapun saran dan rekomendasi terhadap pelaksanaan pengembangan kegiatan pengabdian ini adalah (1) penambahan kapasitas dampingan yang tersebar merata dari penjuruk kabupaten, (2) perlunya suatu pra kegiatan untuk mengetahui permasalahan, kebutuhan, dan kondisi dampingan yang sesungguhnya dari para pelaku industri, (3) adanya dukungan dari pemerintah kabupaten bangka barat berupa forum yang dapat digunakan untuk sharing dan memperluas pasar agar semangat dan budaya usaha terus terpacu, (4) perlunya suatu sistem informasi yang mengakomodir kegiatan industri rumah tangga di kabupaten bangka barat, dan (5) penggunaan tool desain kemasan yang berbasis vektor sehingga dapat menciptakan desain kemasan yang lebih menarik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ISB Atma Luhur, pengurus HIPMI Kabupaten Bangka Barat, UMKM Kabupaten Bangka Barat dan pihak-pihak lain yang telah turut serta membantu dalam mensukseskan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, E., Kasmi, K., Septyandini, R., Casella, Y., Yasin, N., Lubis, M. R., Wakhidah, N., Pradana, T., & Hasanah, U. (2019). Pengolahan Hasil Tani (Singkong) sebagai Upaya Pengembangan Ekonomi Masyarakat Padukuhan Jetis. *Prosiding Konferensi Pengabdian Masyarakat*, 1, 181–184. <http://sunankaljaga.org/prosiding/index.php/abdimas/article/view/187>
- Basir, M. A., Gunawan, I., Nazila, W. O., & Hadmar, A. M. (2020). Tata Kelola Administrasi Desa dalam Pemanfaatan Sistem Aplikasi Komputer. *Humanism : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.30651/hm.v1i2.5553>
- Fuqoha, F., Anggraini, A. P., & Apipah, N. D. (2019). Peningkatan Digital Literasi Terhadap Ujian Kebencian di Media Sosial Melalui Program 'Room of Law' Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas di Kota Serang. *Bantenese - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9–17. <https://doi.org/10.30656/ps2p.m.v1i1.1050>
- Indraswati, D. (2017). Pengemasan makanan. In *Forum Ilmiah Kesehatan: Jakarta*. Jakarta: Forum Ilmiah Kesehatan. https://web.archive.org/web/20180423140036id/_http://forikes-ejournal.com/index.php/baf/article/viewFile/240/114
- Irmayani, I., & Sudirman, A. M. (2019). Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Microsoft Office Pada Aparat Desa di Kecamatan Lamasi Timur Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 20–27. <https://e-journal.my.id/atjpm/article/view/96>
- Kementerian Koperasi dan UKM. (2021). *Data UMKM - Kementerian Koperasi dan UKM*. Kementerian Koperasi dan UKM. <http://umkm.depkop.go.id/>
- Klimchuk, M. R., & Krasovec, S. A. (2013). *Packaging Design: Successful Product Branding From Concept to Shelf*. Wiley. <https://books.google.co.id/books?id=HZvK5QJFVkgC>
- Kristianto, A. (2020). Implementasi Circular Economy 3R Model dan Literasi Keuangan Metode Participatory Learning Action Daerah 3T. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 174–180. <https://journal.iainstitute.com/index.php/caradde/article/view/498>
- Moeliono, M., & Kusumo, W. K. (2020). Pelatihan Penerapan Kebijakan Publik Bagi Aparatur Desa di Desa Tegalarum Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Provinsi Jawa Tengah. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(1), 153–160. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/view/1547>
- Mouw, E., & Laritmas, S. (2018). Pengelolaan Administrasi dan Profil Desa Melalui Pendekatan PLA (Participatory Learning and Action) di Desa Posi-Posi. *Jurnal Pengemas*, 1(2), 112–121. <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/pengemas/article/view/902>
- Mufreni, A. N. F. (2016). Pengaruh Desain Produk, Bentuk Kemasan Dan Bahan Kemasan Terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Kasus Teh Hijau Serbuk Tocha). *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 2(2), 48–54. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jem/article/view/313>
- Mukhtar, S., & Nurif, M. (2015). Peranan Packaging Dalam Meningkatkan Hasil Produksi Terhadap Konsumen. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(2), 181–191. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v8i2.1251>
- Oktaviana, F., Hanidian, O., Aji, B. S., & Baihaqi, I. (2020). Pelayanan Administrasi Desa Berbasis Online di Desa Paremono. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 49–56. <https://doi.org/10.31002/abdipraja.v1i1.3205>
- Palenti, C. D. (2021). Peningkatan Keterampilan Komunikasi melalui Participatory Learning Pada kegiatan Pemberdayaan Masyarakat. *Dikus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/dikus.v5i1.37074>
- Perdiansyah, M., Rosmilawati, I., & Darmawan, D. (2021). Implementasi Metode Participatory Learning and Action (PLA) oleh Agen Pendamping Program Keluarga Harapan di Kelurahan Pipitan Kecamatan Cikande Kabupaten Serang. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 6(1), 72–83. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/11426>
- Putra, Y. K., Sadali, M., Fathurrahman, F., & Mahpuz, M. (2020). Pelatihan uji kompetensi keahlian siswa sekolah kejuruan menggunakan metode Participatory Learning and Action (PLA). *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 46–52. <https://doi.org/10.29408/ab.v1i2.2772>
- Rachim, H. A., & Ginting, P. A. (2019). Pemberdayaan Masyarakat Di Desa Pota Wangka Labuan Bajo Melalui Program Peduli Lingkungan (Sekolah Lingkungan) Dengan Metode Partisipatory Learning and Action. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian*

- Kepada Masyarakat, 6(1), 46–51.
<https://doi.org/10.24198/jppm.v6i1.22785>
- Ramadhani, R. (2021). *Pandemi Covid-19, Bangka Barat Dorong Pelaku UMKM Maksimalkan E-Commerce*. Inewbabel.id.
<https://babel.inews.id/berita/pandemi-covid-19-bangka-barat-dorong-pelaku-umkm-maksimalkan-e-commerce>
- Silmi, A. F. (2017). Participatory Learning And Action (PLA) di Desa Terencil: Peran LSM PROVISI Yogyakarta dalam Pemberdayaan Masyarakat di Lubuk Bintialo Sumatra Selatan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan*, 1(1), 97–102. <https://doi.org/10.14421/jpm.2017.011-05>
- Widiati, A. (2020). Peranan kemasan (packaging) dalam meningkatkan pemasaran produk usaha mikro kecil menengah (umkm) di 'mas pack' terminal kemasan Pontianak. *JAAKFE UNTAN (Jurnal Audit Dan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Tanjungpura)*, 8(2), 67–76.
<https://doi.org/10.26418/jaakfe.v8i2.40670>