

**PENGEMBANGAN MASYARAKAT MELALUI
KREATIVITAS USAHA MAINAN TRADISIONAL
(Studi pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar
Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara)**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagiaian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam (PMI)

Oleh:

HENNI LISTIYANI

1501046025

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2020**

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 (Lima) Eksemplar
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth. Dekan Fakultas
Dakwah dan Komunikasi
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa naskah skripsi saudara :

Nama : Henni Listiyani
NIM : 1501046025
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan : Pengembangan Masyarakat Islam
Judul : Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional (Studi pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara)

Dengan ini kami setuju, dan mohon agar segera diujikan.
Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bidang Substansi Materi



Drs. H. M. Mudhofi, M.Ag.
NIP. 19690830 199803 1 0001

Semarang, 29 Juni 2020

Pembimbing,

Bidang Metodologi dan Tata Tulis



Sulistio, S.Ag., M.Si.
NIP. 19700202 199803 1 005

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MASYARAKAT MELALUI
KREATIVITAS USAHA MAINAN TRADISIONAL**
(Studi pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar
Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara)

Disusun Oleh:

Henni Listiyani
1501046025

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 9 Juli 2020 dan dinyatakan telah lulus memenuhi syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Susunan Dewan Penguji

Ketua/Penguji I

Sulistio, S.Ag., M.Si.
NIP. 19700202 199803 1 005

Sekretaris/Penguji II

Dr. Hatta Abdul Malik, M.S.I.
NIP. 19800311 200710 1 001

Penguji III

Dr. Agus Riyadi, M.S.I.
NIP. 19800816 200710 1 003

Penguji IV

Drs. H. Kasmuri, M.Ag.
NIP. 19660822 199403 1 003

Mengetahui

Pembimbing I

Drs. H.M. Mudhofi, M.Ag.
NIP. 19690830 199803 1 001

Pembimbing II

Sulistio, S.Ag., M.Si.
NIP. 19700202 199803 1 005

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
pada tanggal, 22 Juli 2020



Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag.
NIP. 19720410 200112 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 29 Juni 2020



Henni Listiyani

NIM: 150106025

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji dan syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, taufiq, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional (Studi pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara).”** Tak lupa, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Agung Muhammad SAW. beserta keluarga dan para sahabatnya, dengan harapan semoga kita semua termasuk dalam golongan umat-Nya dan mendapatkan Syafaat-Nya di hari kiamat kelak. Aamiin.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) dalam ilmu Pengembangan Masyarakat Islam pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang. Dengan keterbatasan penulis dalam penyusunan skripsi ini, maka penulis telah melakukan bimbingan dan mendapatkan banyak pelajaran, pengarahan, saran-saran, motivasi, serta semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak Sulistio, S.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam UIN Walisongo Semarang, sekaligus pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, pengarahan, dan semangat hingga terselesaikannya skripsi ini.

4. Bapak Drs. H. M. Mudhofi, M.Ag., selaku dosen wali sekaligus pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mendidik, memberikan bimbingan, pengarahan, dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen pengajar di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu.
6. Segenap karyawan dan karyawan di lingkungan akademik Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang yang telah mengantarkan penulis dari awal penelitian hingga akhir studi.
7. Bapak dan ibu tenaga kependidikan di Perpustakaan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan izin layanan perpustakaan yang diperlukan penulis dalam setiap penyusunan skripsi.
8. Kedua orang tuaku, Bapak Akhmad Zaidi dan Mama Isrokhayati yang selalu mendoakan di sepertiga malamnya, memberikan semangat dan dukungan baik moril maupun materil, serta memberikan nasehat dan kasih sayang tak henti-hentinya yang sangat begitu besar kepada penulis. Semoga kedua orang tuaku selalu dalam lindungan Allah SWT.
9. Adikku tersayang, Nia Farikhatul Asfa yang selalu memberikan canda tawanya, semangat, perhatian, dan do'a yang tiada habisnya kepada penulis.
10. Bapak Zaenal Abidin S.Pd, selaku Kepala Desa Karanganyar, Kecamatan Welahan, Kabupaten Jepara yang telah memberikan ijin dan bantuan untuk penelitian.
11. Bapak Sumarno selaku Ketua KPK (Kelompok Pengrajin Kitiran) Mekar Jaya yang dengan ikhlas telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga dan juga telah tulus membantu dalam rangka penggalan data penelitian dari awal hingga akhir.
12. Keluarga besar Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam terkhusus PMI-A 2015 yang telah menemani penulis dalam suka maupun duka bersama selama menimba ilmu di Kampus UIN Walisongo Semarang.

13. Teman-teman KKN Reguler ke-71 Posko 44 Desa Krajanbogo, Kecamatan Bonang, Kabupaten Demak yang telah memberikan suasana kekeluargaan serta mengajarkan arti kebersamaan dalam suka maupun duka.
14. Sahabat-sahabatku, Lana Fauziah, Nur Khasanah dan Diannisa Octa Rochmayanti, yang selalu memberikan do'a, semangat, dan dukungan, serta terima kasih telah mengajarkanku tentang arti kepedulian dan kesabaran.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendoakan, membantu dan selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini, semoga Allah SWT selalu memberkahi setiap langkah dan mengabulkan doa kita semua. Aamiin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Harapan penulis, semoga kebaikan dan keikhlasan dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin, Aamiin Yaa Robbal'alaamiin.

Semarang, 29 Juni 2020

Henni Listiyani
NIM: 15010456025

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, melalui berbagai usaha, do'a, dan restu dari orang-orang yang saya sayangi. Aku persembahkan karya yang sederhana ini sebagai wujud ungkapan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Akhmad Zaidi dan Mama Isrokhayati yang tiada henti-hentinya selalu mendoakan, memberikan semangat, dukungan serta kasih sayangnya kepada penulis.
2. Adikku tercinta, Nia Farikhatul Asfa yang selalu memberikan semangat dan perhatian penuh kepada penulis.
3. Keluarga besar dari Bapak dan Mama yang selalu mendoakan, memberikan perhatian, dan memberikan semangat dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Almamaterku tercinta UIN Walisongo Semarang.

MOTTO

﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَب ﴿٨﴾

“Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, (7) dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap (8)”. (Qs. Al-Insyirah: 7-8).

ABSTRAK

Nama: Henni Listiyani, Nim: 1501046025, Jurusan: Pengembangan Masyarakat Islam, Judul: “Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional (Studi Pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara).”

Mainan tradisional sudah hampir punah keberadaanya dan tergantikan dengan mainan modern. Derasnya arus modernisasi menyebabkan mainan tradisional kalah pamor dibandingkan dengan mainan anak masa kini yang serba canggih. Desa memiliki sumber daya alam yang baik untuk mengembangkan usaha yang ada di masyarakat. Industri mainan tradisional yang ada di desa Karanganyar merupakan usaha yang digeluti oleh masyarakat dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan perekonomian masyarakat, mengurangi angka pengangguran serta diharapkan dapat mengembangkan keterampilan masyarakat dengan menciptakan individu yang terampil, mandiri dalam meningkatkan taraf hidup masyarakat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan kreativitas usaha mainan tradisional di Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara. (2) Bagaimana hasil pengembangan kreativitas usaha mainan tradisional di Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui proses pengembangan kreativitas usaha mainan tradisional di Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara. (2) Untuk menjelaskan hasil pengembangan kreativitas usaha mainan tradisional di Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan keadaan objek penelitian. Teknik pengumpulan data yaitu berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian menggunakan teknik analisis data dari Miles-Huberman meliputi: (1) Reduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok yang penting dan memberikan gambaran yang jelas untuk pengumpulan data selanjutnya. (2) Penyajian data. Penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan lain sejenisnya. (3) Kesimpulan atau verifikasi data.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan meliputi: (1) proses pengembangan masyarakat melalui kreativitas usaha mainan tradisional dapat dilihat dari tahapan-tahapan pemberdayaan yaitu pertama, tahap pemaparan masalah; kedua, tahap analisis masalah; ketiga, tahap penentuan tujuan dan sasaran; keempat, tahap perencanaan tindakan; kelima, tahap pelaksanaan kegiatan; dan keenam, tahap evaluasi. (2) Hasil pengembangan masyarakat melalui kreativitas usaha mainan tradisional meliputi: (a) Meningkatkan Perekonomian Masyarakat. (b) Tumbuhnya Solidaritas Sosial. (c) Terciptanya Peluang Usaha.

Kata kunci: Pengembangan Masyarakat dan Mainan Tradisional.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A...Latar Belakang.....	1
B...Rumusan Masalah.....	11
C...Tujuan Penelitian.....	11
D...Manfaat Penelitian.....	12
E...Tinjauan Pustaka.....	12
F...Metode Penelitian.....	18
1....Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	18
2....Definisi Konseptual.....	18
3....Sumber dan Jenis Data.....	19
4....Teknik Pengumpulan Data.....	20
5....Uji Keabsahan Data.....	22
6....Teknik Analisis Data.....	23
G...Sistematika Penulisan.....	24
BAB II KERANGKA TEORI	
A...Pengembangan Masyarakat.....	26
1....Pengertian Pengembangan Masyarakat.....	26
2....Tujuan Pengembangan Masyarakat.....	27

3....Proses dan Tahapan Pengembangan Masyarakat.....	28
4....Prinsip-prinsip Pengembangan Masyarakat.....	30
5....Strategi Pengembangan Masyarakat.....	34
6....Indikator Keberdayaan.....	35
B... Kreativitas.....	36
1....Definisi Kreativitas.....	36
2....Ciri-ciri Kreativitas.....	39
3....Tahapan dan Proses Kreativitas.....	40
4....Strategi Pengembangan Kreativitas.....	41
C... Kewirausahaan.....	42
1....Pengertian Kewirausahaan.....	42
2....Karakteristik Kewirausahaan.....	43
3....Manfaat Kewirausahaan.....	44
4....Faktor Keberhasilan dan Kegagalan Wirausaha.....	46
D... Mainan Tradisional.....	48
1....Pengertian Mainan Tradisional.....	48
2....Kelebihan dan Kekurangan Mainan Tradisional.....	48
3....Kreativitas Permainan Tradisional.....	49
4....Manfaat dalam Bermain.....	51

BAB III DATA PENELITIAN

A... Gambaran Umum Desa Karanganyar.....	53
1....Kondisi Geografis.....	53
2....Kondisi Demografis.....	54
B... Profil KPK (Kelompok Pengrajin Kitiran) Mekar Jaya.....	58
1....Sejarah Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya.....	58
2....Visi dan Misi Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya.....	61
3....Tujuan Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya.....	61
4....Susunan Kepengurusan Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya.....	62

C...Proses Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya.....	63
D...Hasil Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya.....	73

BAB IV ANALISIS DATA

A...Analisis Proses Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara.....	78
B...Analisis Hasil Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara.....	81

BAB V PENUTUP

A...Kesimpulan	86
B...Saran	87
C...Penutup	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Agama.....	52
Tabel 2. Fasilitas Tempat Ibadah.....	53
Tabel 3. Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Mata Pencaharian.....	53
Tabel 4. Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Jenis Kelamin.....	54
Tabel 5. Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Pendidikan.....	55
Tabel 6. Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Usia.....	55
Tabel 7. Struktur Kepengurusan KPK Mekar Jaya.....	60
Tabel 8. Alat dan Bahan Mainan Tradisional Kitiran.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Desa Karanganyar.....	51
Gambar 2. Gapura Warga Desa Karanganyar.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usaha Kecil Menengah (UKM) menjadi salah satu sasaran kebijakan pemerintah di berbagai wilayah di Indonesia. Usaha Kecil Menengah (UKM) merupakan salah satu penunjang pertumbuhan ekonomi suatu daerah. Semakin pesatnya persaingan dunia bisnis saat ini, maka UKM dituntut meningkatkan daya saing lokal dengan berbenah, mempersiapkan diri, dan berusaha memenangi persaingan ini. Melihat potensi industri kecil yang sangat baik, bukan berarti dalam proses usahanya tidak menghadapi hambatan, tantangan, dan kendala seperti kualitas sumber daya manusia yang rendah, tingkat produktivitas dan kualitas produk dan jasa rendah, kurangnya teknologi dan informasi, faktor produksi, sarana dan prasarana yang belum memadai, dan koordinasi pembinaan belum baik. Padahal usaha kecil menengah memiliki kontribusi yang kuat terhadap perekonomian suatu negara (Anogara, 2002: 245). Untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat di Indonesia, pemerintah membuat kebijakan salah satunya yaitu dengan cara menetapkan sektor industri menjadi salah satu sektor utama yang tengah dipacu pengembangannya sebagai mesin penggerak ekonomi nasional. Kontribusi industri selama ini mampu membawa efek baik terhadap penyerapan tenaga kerja, peningkatan nilai tambah, dan penerimaan devisa (<https://kemenperin.go.id/> diakses pada tanggal 12 Desember 2019 pukul 19.35).

Industri kreatif merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Sumber daya manusia kreatif dan kekayaan warisan budaya merupakan modal yang kuat bagi bangsa Indonesia untuk bersaing di industri kreatif. Sektor industri ini lebih mengintensifkan penggunaan informasi pasar, kreativitas, dan didukung dengan sumber daya

manusia yang kreatif. Dengan bekal ini, UKM diharapkan mampu bersaing dengan industri besar yang seringkali lebih efisien dan berbiaya produksi lebih murah. Industri kreatif memiliki peran dalam menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dan dapat memberikan kontribusi bagi perekonomian suatu daerah serta dapat memberikan dampak positif dalam menumbuhkan inovasi dan kreativitas dari pelaku industri dalam menciptakan produk-produk terbaru. Industri kreatif terbagi dari 14 sektor, yaitu: periklanan, penerbitan dan percetakan, televisi dan radio, film, video dan fotografi, musik, seni pertunjukan, arsitektur, desain, fashion, kerajinan, barang seni, permainan interaktif, layanan komputer dan perangkat lunak, serta penelitian dan pengembangan (Arjana, 2016: 239). Dari 14 sub sektor yang ada pada industri kreatif, salah satunya yaitu industri kreatif permainan interaktif yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini.

Proses industri di pedesaan sangat diperlukan dalam upaya meningkatkan nilai tambah yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat. Pertumbuhan industri kecil merupakan industri yang mempunyai peranan penting dalam menunjang laju pertumbuhan ekonomi daerah dan perkembangan industri kecil terus bertambah sejalan dengan perkembangan pembangunan. Perkembangan sektor industri dalam pembangunan di Indonesia tidak terlepas dari peranan dan keberadaan sektor industri kecil dan kerajinan yang secara historis kehadirannya jauh lebih dahulu dibandingkan industri modern. Meskipun penghasilan industri kecil pada umumnya masih tergolong rendah, namun eksistensinya tidak dapat diabaikan. Industri di pedesaan dikenal sebagai tambahan sumber pendapatan keluarga juga sebagai penunjang kegiatan pertanian yang merupakan mata pencaharian pokok sebagian besar masyarakat pedesaan (Yasin, 2003: 168). Peran pengembangan industri pedesaan yang demikian, mempunyai arti penting dalam usaha untuk mengurangi tingkat kemiskinan di pedesaan atau diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan hidup masyarakat pedesaan.

Undang-undang No. 20 tahun 2008 tentang UMKM merupakan komitmen pemerintah dalam rangka mengembangkan usaha kecil, mikro dan

menengah yang jumlahnya cukup besar di Indonesia. Usaha kecil menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri yang dilakukan oleh perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung (Sulistyo, 2012: 9). Dalam konteks pengembangan ekonomi rakyat, sektor UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) menjadi titik sentral di dalamnya, karena memiliki kontribusi dalam penyerapan tenaga kerja juga memiliki peran dalam perekonomian nasional. Usaha kecil dan mikro juga menjadi salah satu elemen yang penting dalam pengembangan ekonomi masyarakat. Fakta menunjukkan, peran UMKM sebagai bagian terbesar dari seluruh unit usaha nasional yang merupakan wujud nyata kehidupan ekonomi rakyat Indonesia (Budiarto, 2016: 3-4).

Upaya untuk mengatasi permasalahan penanggulangan kemiskinan dapat dilakukan dengan kegiatan proses pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan mempunyai arti yang sangat luas. Pemberdayaan dapat dimaknai sebagai suatu proses menuju berdaya, atau proses untuk memperoleh daya, kekuatan atau kemampuan dari pihak yang memiliki daya kepada pihak yang kurang atau belum berdaya. Pemberdayaan artinya memberikan sumber daya, kesempatan, pengetahuan, dan keterampilan kepada warga untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menentukan masa depannya sendiri serta berpartisipasi dalam mempengaruhi kehidupan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat pada dasarnya merupakan upaya memaksimalkan kekuatan yang ada dalam masyarakat *empowerment* dan digunakan untuk mengatasi kemiskinan agar kehidupan masyarakat menjadi lebih baik, mandiri, dan sejahtera (Zubaedi, 2007: 98). Melalui kegiatan pemberdayaan, semua potensi yang dimiliki masyarakat ditingkatkan untuk berdaya dalam melawan faktor-faktor yang menyebabkan kemiskinan. Kegiatan pemberdayaan tersebut dilakukan melalui berbagai kegiatan yang dapat: mendorong kemampuan dan keterampilan yang sesuai dengan potensi dan kebutuhan masyarakat, menciptakan berbagai kesempatan kerja,

menghidupkan kembali budaya dan kearifan-kearifan lokal sebagai modal sosial serta mengubah pola pikir masyarakat untuk berdaya dan mandiri (Anwas, 2013:51).

Dakwah secara bahasa diartikan sebagai mengajak, menyeru dan memanggil. secara garis besar bentuk dakwah ada tiga, yaitu: dakwah lisan (*da'wah bil lisan*), dakwah tulis (*da'wah bil qalam*), dan dakwah tindakan (*da'wah bil hal*). Salah satu dakwah *bilhal* (dakwah tindakan) adalah metode pemberdayaan masyarakat, yaitu dakwah dengan upaya untuk membangun daya, dengan cara mendorong, memotivasi, dan membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimiliki serta berupaya untuk mengembangkannya dengan dilandasi proses kemandirian (Aziz, 2009: 359).

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Ali Imran ayat: 104 yang berbunyi sebagai berikut:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ
عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: “Dan hendaklah ada diantara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar, merekalah orang-orang yang beruntung” (Q.S. Ali Imran: 104) (Kementerian Agama RI, 2014: 73).

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah meminta hamba-Nya untuk mengajak atau menyeru kepada setiap manusia untuk melakukan kebajikan agar mampu mencapai suatu kesejahteraan. Kegiatan dakwah memiliki banyak bentuk metode untuk meningkatkan ekonomi umat islam dan bentuk dakwah tersebut dilakukan dengan beberapa metode. Salah satu metode dakwah yang dilakukan dalam pengembangan masyarakat ini adalah dengan dakwah bil hal yang mana kegiatannya dilakukan dengan perbuatan dan aksi nyata, karena lebih berorientasi pada pengembangan masyarakat baik secara sosial, budaya, lingkungan maupun ekonomi (Suparta, 2009: 216-217).

Ayat di atas menyiratkan bahwa *amar ma'ruf nahi munkar* merupakan perkara yang harus diimplementasikan dalam realitas kehidupan masyarakat.

Secara global ayat tersebut menganjurkan terbentuknya suatu kelompok atau segolongan umat yang intens mengajak kepada kebaikan dan mencegah dari kejelekan. Kelompok tersebut bisa berupa sebuah organisasi, ataupun hanya sekedar kumpulan individu-individu yang sevisi (Kusnawan, 2004: 27-28). Amar ma'ruf nahi munkar memiliki keutamaan yang besar dalam kehidupan umat islam. Sehingga barang siapa yang melakukannya dan menegakkannya, maka ia akan memperoleh kebahagiaan. Dan sebaliknya, orang yang tidak peduli terhadap perbuatan saudaranya sesama muslim, bahkan justru mengajak melakukan kemunkaran dan bahkan sampai merintangi mereka yang akan berbuat kebaikan, maka ia tergolong sebagai orang yang munafik.

Melakukan suatu usaha guna mencukupi dan memenuhi kebutuhan hidup maka setiap individu hendaknya bekerja seperti berdagang, berwirausaha, melakukan inovasi dan kreasi, mengembangkan keterampilan dan nilai-nilai yang dapat membawa manfaat untuk mendapatkan kehidupan yang lebih sejahtera dan terbebas dari kemiskinan. Karena melalui kegiatan pengembangan dan pemberdayaan semua potensi yang dimiliki masyarakat didorong dan ditingkatkan untuk berdaya dalam melawan faktor-faktor kemiskinan (Suharto, 2014: 223). Dengan pengembangan masyarakat kegiatan dakwah bil hal dapat mempunyai tujuan yang lebih jelas yaitu masyarakat dapat mewujudkan kondisi kehidupan yang mereka butuhkan.

Pesona Kabupaten Jepara sebagai kota ukir yang memiliki keberagaman industri kerajinan yang tersebar di seluruh wilayah kecamatan hingga pedesaan menjadi pertimbangan dalam pemberdayaan sumber daya daerah. Salah satu eksistensinya adalah dengan ketersebarannya dalam pola klaster-klaster yang terbentuk baik secara geografis maupun menurut sub sektor industri. Di Jepara terdapat beberapa sentra industri yang perlu dikembangkan, diantaranya yaitu: industri meubel, konveksi, genteng dan gerabah, monel, mainan tradisional anak, kemasan, bordir, tenun ikat, kerajinan ukir kayu, kerajinan rotan, kerajinan kuningan, dan lain sebagainya. Sentra-sentra tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan usaha-usahanya serta mampu merespon peluang dan tantangan dalam lingkungan dunia usaha

serta bisa memberikan akses lapangan kerja terhadap masyarakat dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Widiastuti, 2008: 134-135). Desa Karanganyar memiliki cara alternatif untuk mengatasi permasalahan kemiskinan dengan melakukan pengembangan kreativitas dan inovasi-inovasi melalui sentra industri kerajinan mainan tradisional anak.

Kabupaten Jepara memiliki ciri khas yang bergerak di bidang kerajinan dengan membentuk usaha *home industry*. Kerajinan yang berada di desa Karanganyar termasuk wilayah paling ujung selatan di Jepara yang berbatasan langsung dengan Kabupaten Demak merupakan satu-satunya desa yang memproduksi berbagai macam mainan tradisional anak. Dahulu, mayoritas warga desa Karanganyar bermatapencaharian sebagai petani karena rumah yang berdekatan dengan sungai dan aliran drainase yang berada di belakang desa. Selain menjadi petani, buruh tani dan orang perantauan, ada juga yang bekerja menjadi pengrajin anyaman bambu atau bisa disebut dengan *kebang*. Karena banyaknya bambu yang mudah ditemui, maka banyak warga yang menyambung hidupnya dengan bekerja membuat kebang. Kebang adalah bahan untuk dinding rumah yang terbuat dari bambu yang dibelah dan kemudian dianyam. Dahulu kebang merupakan satu-satunya bahan untuk dinding dan atap rumah (*plafon*), namun seiring dengan perkembangan zaman kini sudah jarang atau hampir tidak ada yang menggunakan kebang sebagai dinding maupun atap rumah. Kebang saat ini hanya dipakai untuk bangunan gubuk dan gudang di belakang rumah. Dulunya warga bisa membuat kebang 6-7 lembar per hari dan dijual seharga dua puluh ribu rupiah per lembarnya, sekarang hanya ada beberapa orang saja yang masih memproduksi kebang dan saat ini mereka hanya bisa memproduksi dua sampai tiga anyaman kebang dalam setiap harinya (<https://kabarseputarmuria.com/?p=7931/> diakses pada tanggal 17 Mei 2020 pukul 20.01).

Tahun 1975, salah seorang warga yang bernama bapak Mudi merantau ke luar kota untuk berjualan benang jahit dan mainan bebek dari lilin yang di jual di taman Sriwedari Solo. Pada waktu itu beliau melihat ada

yang menjual mainan kitiran, kemudian dibeli mainan tersebut seharga Rp.20,- dan dibawa pulang. Sesampainya di Karanganyar, kitiran tersebut di bongkar, diamati setiap rangkaiannya dan kemudian beliau mencoba untuk merangkai mainan kitiran tersebut. Lama kelamaan banyak warga yang ikut membuat mainan pertama yang ada di desa Karanganyar sampai saat ini. Melalui perkembangan mainan tersebut, masyarakat bisa merasakan peningkatan kesejahteraan ekonomi yang semula hanya membuat mainan kitiran, kini berkembang menjadi berbagai macam mainan seperti mainan trotokan, mainan tarik, dll. Sehingga pada tahun 2010, Pemerintah Kabupaten Jepara memberikan hadiah berupa gapura indah bertuliskan “Sentra Industri Kerajinan Mainan Anak” yang berada di depan pintu masuk arah desa Karanganyar (Wawancara dengan bapak Sumarno, pada tanggal 20 Januari 2020). Desa yang dikenal sebagai sentra industri mainan tradisional anak merupakan desa dengan sejuta inovasi dan kreativitas yang memproduksi berbagai macam jenis dan bentuk mainan tradisional unik serta menarik.

Seiring berjalannya waktu, salah seorang warga yang bernama bapak Sunadi mengembangkan proses produksinya dengan cara membuat inovasi-inovasi terbaru dan memodifikasi mainan tradisional menjadi lebih menarik dan memiliki nilai jual yang tinggi. Hal tersebut dilakukan supaya bisa merubah cara pandang masyarakat menjadi lebih sejahtera dan makmur serta tidak monoton. Beliau merupakan inisiator ide-ide kreatif dari berbagai macam bentuk mainan tradisional yang ada di desa Karanganyar. Menurut beliau, menggeluti usaha mainan mempunyai prospek yang bagus sehingga beliau selalu menyalurkan ide-idenya tersebut kepada warga yang ada di sekitarnya. Beliau juga berfikir bahwa tidak diperlukan pendidikan dan modal yang besar untuk menekuni kerajinan mainan tradisional anak, hanya saja memerlukan kreativitas, keahlian dan keterampilan yang dibutuhkan (wawancara dengan bapak Sunadi pada tanggal 17 November 2019). Beraneka ragam bentuk mainan dapat ditemukan hampir disetiap rumah warga seperti, mainan *kitiran*, *engkek-engkek*, *trotokan*, serta mainan tarik hewan-hewan (ikan lele, merak, tikus, ayam, buaya dan lain sebagainya).

Salah satu produk mainan yang sering diproduksi oleh pengrajin mainan tradisional adalah kitiran (dalam bahasa Jawa) dapat diartikan kincir angin. Mainan kitiran merupakan mainan pertama kali yang diproduksi (sekitar tahun 70 an) dan dapat bertahan pemasarannya sampai sekarang. Terbuat dari sebilah bambu yang diberi kincir kertas atau mika dan dapat menghasilkan sumber bunyi jika kitiran berputar. Selain itu ada juga mainan trotokan. Trotokan adalah mainan tradisional anak jika didorong dapat menghasilkan bunyi-bunyian. Mainan ini terbuat dari sebilah bambu dan rodanya terbuat dari spons atau evamet. Sumber bunyi yang dihasilkan berasal dari hasil hentakan bambu pada sebuah tutup botol bekas yang berfungsi sebagai genderang. Pada bagian atasnya diberikan berbagai hiasan ataupun karakter yang dapat menarik minat anak-anak, dan pewarnaan yang cerah digunakan sesuai dengan jiwa anak-anak yang selalu ceria. Selanjutnya ada *engkek-engkek*, terbuat dari kain yang di dalamnya diberi balon dan jika ditekan akan berbunyi (Sulistyo, 2018: 20-21).

Mainan adalah benda yang selalu hadir dalam kehidupan anak. Dari zaman ke zaman, mainan selalu mengalami perubahan baik mengenai bahan, teknik, dan bentuknya. Perkembangan itu sejalan dengan semakin luasnya pengalaman, meningkatnya pengetahuan dan keterampilan, sejak kehidupan masih berada dalam tataran tradisional (sederhana) hingga memasuki kehidupan yang serba modern (canggih). Mainan tradisional sesungguhnya memberikan nilai penting yang bermanfaat bagi pengembangan daya kreatif dan memberikan rangsang kreatif di kalangan anak-anak, namun banyak menghadapi tantangan dengan merebaknya mainan produksi dari industri modern (Partomo, 2004:2). Oleh karena itu, kerajinan mainan tradisional harus mampu bertahan di era persaingan berbasis teknologi yang disebabkan oleh faktor harga yang terjangkau dan kualitas yang baik. Mainan tradisional desa Karanganyar memiliki keunikan tersendiri dalam hal pembuatannya mulai dari bahan yang didapatkan, distributor, kreativitas mainannya hingga distributor lengkap di desa tersebut. Kendala yang dihadapi pengrajin mainan anak adalah minimnya sumber daya manusia khususnya yang mampu melihat

peluang pasar sehingga produk-produk yang dihasilkan mampu bersaing, serta memiliki keunggulan yang kompetitif dan berkelanjutan. Selain itu, dengan merebaknya pabrik-pabrik di Jepara membuat beberapa generasi penerus lebih memilih bekerja di pabrik daripada menekuni kerajinan mainan tradisional anak.

Indonesia memang sebuah negara yang kaya akan keanekaragamannya, tidak hanya suku, bahasa, dan budaya tetapi juga sampai pada permainan yang dimainkan oleh anak-anak di setiap daerahnya. Setiap anak di daerah-daerah Indonesia memiliki banyak permainan tradisional yang berbeda serta memiliki kekhasan tersendiri. Namun, keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan, terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, bahkan beberapa diantaranya sudah tidak dapat dikenali lagi oleh masyarakat. Di zaman modern yang serba canggih seperti sekarang ini, mainan tradisional sudah jarang ditemukan dan bahkan sudah mulai ditinggalkan. Hal ini disebabkan karena banyaknya mainan modern dari pabrik yang mudah ditemukan di toko-toko mainan dan dalam aplikasi perangkat pintar. Permainan modern yang serba komputer lebih bersifat individualistik, tetapi untuk permainan tradisional bisa mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama dan lebih kreatif. Anak-anak zaman sekarang cenderung lebih suka dan memilih mainan modern seperti *playstation*, *gadget*, *game internet*, dll padahal penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa berdampak buruk bagi kesehatan, baik fisik maupun mental dan pada permainan tradisional sebenarnya tersimpan makna persatuan dan kebersamaan yang indah (<http://regional.kompas.com/> diakses pada tanggal 12 Desember pukul 20.07).

Industri mainan tradisional anak yang diproduksi di desa Karanganyar Jepara telah merambah ke berbagai kota di Indonesia. Beragam jenis permainan dan desain serta modifikasi warna yang disajikan merupakan karya anak bangsa dengan berbasis kearifan lokal. Pengrajin mainan tradisional bisa menghasilkan 400-500 biji mainan perhari dengan keuntungan sekitar Rp.500.000. Harga yang ditawarkan juga cukup bersaing,

terjangkau, dan bervariasi mulai dari harga Rp.2000 hingga Rp.5000 per buah bergantung motif dan kerumitan mainan yang dibuat. Karena segmen yang dituju adalah anak-anak, maka tujuannya adalah agar anak-anak mampu berkembang sesuai dengan usia dan pola pikir anak mengalami peningkatan (Rusdiantoro, 2018: 2). Untuk satu mainan kitiran model kincir dijual dengan harga Rp. 2.100-5.000 rupiah. Awalnya kita menjualnya ke pasar-pasar, dititipkan ke toko-toko, pedagang keliling, dan menjualnya kepada pengepul atau tengkulak yang membeli mainan tradisional langsung datang ke rumah dan selanjutnya memasarkan secara online. Untuk pengiriman ke luar kota, kipas atau daun kitiran tidak dipasang di rangka pegangan, melainkan dipisah dan nantinya rangka dan daun kitiran dipasang setelah sampai ke tempat tujuan pengiriman. Pemisahan rangka pegangan dan daun kitiran bertujuan untuk menghindari pada kerusakan rangka daun atau kipas kitiran. Dalam berwirausaha, persaingan harga jual sudah pasti ada. Salah satu kendalanya adalah ketika pengrajin lain menjual dengan harga yang lebih murah dari kesepakatan harga sebelumnya, contohnya dalam kesepakatan harga saya menjual mainan kitiran dengan harga Rp. 2.100/pcs, namun ada pengrajin lain yang menjual dengan harga Rp. 1.700/pcs dengan alasan jika tidak menjual dengan harga murah maka tidak dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Semua bergantung pada kemauan kita sendiri, misalkan kita jual mainan kitiran dengan harga murah maka akan berdampak negatif pada usaha kita sendiri kedepannya. Meskipun harga mainan tradisional anak di pasaran menurun, setidaknya sama dengan harga eceran pada umumnya. Untuk itu, kita sebagai pengrajin haruslah banyak pengalaman dan banyak melakukan survey dilapangan yang kenyataannya seperti apa (wawancara dengan Bapak Sumarno pada tanggal 20 Januari 2020).

Pemasaran permainan tradisional dapat dilakukan secara langsung pada konsumen, mengirim langsung hasil kerajinan ke daerah lain atau melalui perantara pengepul mainan tradisional, serta melalui sosial media (*online*) dan merambah ke seluruh wilayah di Indonesia mulai dari Sabang hingga Merauke untuk pasar lokal, dan juga berhasil merambah ke negara-

negara di Asia Tenggara, seperti Malaysia, Singapura, dan Brunei Darussalam (wawancara dengan bapak Sakrul Khafidlin pada tanggal 17 November 2019). Mainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, bisa juga menyehatkan badan karena mainan tradisional menggunakan gerak badan yang ekstra dan sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Adanya industri mainan tradisional anak dapat menambah dan meningkatkan perekonomian masyarakat tentunya dengan keterampilan dan kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, alasan peneliti memilih judul ini adalah karena menarik untuk diteliti dimana usaha tersebut dapat meningkatkan kesejahteraan perekonomian masyarakat. Selain itu, dapat memberikan lapangan kerja bagi masyarakat, karena kerajinan mainan tradisional anak banyak diminati masyarakat baik dalam maupun luar negeri sehingga menjadi peluang usaha yang bagus dan menjanjikan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional (Studi pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan kreativitas usaha mainan tradisional di Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara?
2. Bagaimana hasil pengembangan kreativitas usaha mainan tradisional di Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan kreativitas usaha mainan tradisional di Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara.
2. Untuk menjelaskan hasil pengembangan kreativitas usaha mainan tradisional di Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara.

D. Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi, menambah dan memperkaya wawasan serta ilmu pengetahuan dan memberikan pemahaman terhadap proses pengembangan kreativitas usaha mainan tradisional.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi pemerintah kota maupun desa dalam membangun program yang bertujuan untuk kesejahteraan perekonomian dan kemandirian masyarakat.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan informasi dasar yang digunakan oleh penulis dalam menyusun penelitian. Agar tidak terjadi kesamaan penulisan, berikut adalah beberapa penelitian yang dijadikan sebagai rujukan, diantaranya:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh M. Alfin Nurrohman yang berjudul “*Eksistensi Industri Anyaman Bambu di Era Modernisasi (Studi Pada Sentra Industri Anyaman Bambu di Desa Madulegi Kecamatan Sukodadi Kabupaten Lamongan)*” pada tahun 2018 berasal dari Jurusan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah Eksistensi industri anyaman bambu sampai saat ini semakin berkurang, sudah tidak menjadi pekerjaan utama bagi masyarakat. Lambat laun produksi kipas hanya dijadikan sebagai pekerjaan sampingan karena penghasilan yang

didapatkan dari hasil pembuatan anyaman rendah. Sehingga banyak dari masyarakat memilih pekerjaan lain untuk memenuhi kebutuhan mereka. Mayoritas pengrajin anyaman bambu adalah perempuan, karena umumnya tidak banyak keluar rumah dengan membuat anyaman bambu para perempuan lebih banyak menghabiskan waktu di rumah. Beberapa faktor yang menyebabkan industri anyaman bambu semakin berkurang adalah sebagai berikut: a) Kualitas anyaman bambu yang sangat baik, namun saat ini kualitas bagus yang dihasilkan dari anyaman bambu hanya memiliki pengaruh kecil terhadap perkembangan industri anyaman bambu. Masyarakat umumnya lebih memilih barang-barang yang efisien dan instant tanpa melihat kualitasnya. b) Era modern pada masyarakat desa. c) Ancaman industrialisasi era modern. d) Harga jual yang tidak menentu. Terdapat beberapa upaya yang dilakukan untuk mempertahankan industri anyaman bambu. diantaranya adalah: 1) Inovasi corak dan bentuk sehingga produk anyaman bambu masih dapat diminati oleh pasar. 2) Perluasan pasar yang dilakukan untuk menambah keuntungan dan menjamin kestabilan produksi. 3) Pelibatan generasi muda untuk mendapatkan inovasi baru sebagai penerus industri anyaman bambu. Berbagai upaya yang dilakukan diharapkan mampu untuk melestarikan dan mempertahankan industri anyaman bambu (Nurrohman, 2018).

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Ilma Fityatun Nahdliyah yang berjudul “*Pengembangan Kreativitas Ekonomi Masyarakat Melalui Potensi Lokal Studi Home Industry Dwi Martuti*” pada tahun 2017 berasal dari Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tiga teknik pengumpulan data yaitu, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian proses analisis data yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini mendapati bahwa proses pengembangan kreativitas yang dilakukan oleh Dwi Martuti dalam mengembangkan *home industry* dengan memanfaatkan potensi lokal Dusun Salak Malang berupa sumber daya alam dan sumber daya manusia. Dari gabungan keduanya dapat ditemukan yang

paling menonjol yaitu: 1) Pengembangan potensi diri. 2) Memanfaatkan kondisi dan peluang. Berdasarkan pengembangan kreativitas ekonomi yang dilakukan Dwi Martuti tersebut memiliki dampak negatif dan dampak positif bagi masyarakat. Adapun dampak negatifnya antara lain: persaingan bisnis yang tidak sehat dapat menimbulkan kerusakan harga, kemudian jika mengonsumsi pegagan secara berlebihan akan menimbulkan efek negatif bagi kesehatan tubuh. Sedangkan dampak positifnya adalah: mengubah pola pikir masyarakat Dusun Salak Malang, terbentuknya Kelompok Wanita Tari (KWT), dan mulai munculnya wisata kuliner yang bersentra di Dusun Salak Malang (Nahdliyah, 2017).

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh M. Hasan Al Hambari yang berjudul “*Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Di Kampung Dolanan (Studi Kasus di Kampung Dolanan Pandes Panggung Harjo Sewon Bantul Yogyakarta)*” pada tahun 2018 berasal dari Program Studi ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Objek kajian dari penelitian ini adalah pengaruh permainan tradisional di Kampung Dolanan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan karena semakin berkembangnya permainan modern dan pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak. Di zaman modern ini anak-anak semakin mengenal dan akrab dengan permainan modern, seperti halnya penggunaan *gadget* dan permainan digital lainnya. Lingkungan tidak ideal ini menjadi perhatian masyarakat seperti halnya Kampung Dolanan yang menghidupkan kembali permainan tradisional namun tidak meninggalkan esensi dari permainan itu dan juga memiliki nilai-nilai positif. Melalui komunitas kampung dolanan, masyarakat bergerak dan mengembangkan permainan tradisional serta menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung perkembangan anak. Hasil dari penelitian ini adalah adanya pengaruh positif permainan tradisional terhadap perkembangan anak yaitu pengaruh secara kognitif, emosi, fisik, dan psikososial anak. Dimana

pengaruh tersebut dihasilkan oleh permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai edukatif dan berbeda dengan permainan modern yang diyakini memiliki efek-efek negatif bagi perkembangan anak (Al Hambari, 2018).

Keempat, skripsi yang ditulis oleh Suswarina Andri Aswari yang berjudul “*Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kegiatan Kerajinan Tangan Eceng Gondok ‘Iyan Handicraft’ (Studi di Dusun Kenteng, Gadingsari, Sanden, Bantul, Yogyakarta)*” pada tahun 2017 berasal dari Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Metode penelitian menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah: a) Proses pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan kerajinan tangan eceng gondok Iyan Handicraft terjadi melalui empat tahapan yaitu: 1) Tahap penyadaran, 2) Tahap penguatan potensi atau daya, 3) Tahap pelaksanaan tindakan nyata, dan 4) Tahap evaluasi. b) Faktor pendukung dan penghambat dalam pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan kerajinan tangan eceng gondok Iyan Handicraft. 1. Faktor pendukung yaitu (a) bahan baku eceng gondok mudah didapat dan murah; (b) mudahnya pemasaran produk; (c) proses pembuatan kerajinan eceng gondok mudah; (d) tersedianya sarana dan prasarana yang memadai; (e) adanya motivasi dan minat yang tinggi dari tenaga kerja; (f) adanya waktu luang dan dukungan keluarga dari tenaga kerja. 2. Faktor penghambat yaitu: (a) kurangnya tenaga kerja; (b) perubahan cuaca yang mempengaruhi penjemuran eceng gondok sehingga eceng gondok akan cepat menjamur dan keras jika belum kering merata. Dampak dari adanya pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan kerajinan tangan eceng gondok Iyan Handicraft adalah: (1) dari segi ekonomi yaitu pendapatan semakin meningkat; (2) dari segi sosial yaitu membuka lapangan pekerjaan, mengurangi pengangguran dan hubungan sosial terjalin dengan baik; (3) dari segi lingkungan yaitu mengurangi dampak negatif dari tanaman eceng gondok di daerah perairan; dan (4) tenaga kerja mempunyai pengetahuan dan keterampilan membuat kerajinan tangan eceng gondok (Aswari, 2017).

Kelima, skripsi yang ditulis oleh Erika Kusuma Yudha yang berjudul “*Peningkatan Ekonomi Masyarakat Melalui Usaha Kerajinan Tangan Anyaman Bambu di Desa Rimpak Kecamatan Sapuran Kabupaten Wonosobo*” pada tahun 2017 berasal dari Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan triangulasi data. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan upaya peningkatan ekonomi masyarakat melalui usaha kerajinan tangan anyaman bambu di Desa Rimpak Kecamatan Sapuran Kabupaten Wonosobo. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat upaya masyarakat di Desa Rimpak Kecamatan Sapuran Kabupaten Wonosobo melalui kerajinan tanaman bambu. Hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan tentang pemberdayaan masyarakat melalui usaha kerajinan tangan anyaman bambu terhadap peningkatan ekonomi keluarga yaitu menambah pendapatan ekonomi dengan mencukupi kebutuhan keluarga dan mampu membiayai sekolah anak atau cucunya. Selain itu, masyarakat menjadi berkembang dalam segi kreatif dan terampil dalam mendesain dan menciptakan produk lokal dengan mengedepankan bahan alami yang ramah lingkungan. Faktor pendukungnya antara lain: sumber daya manusia, masyarakat sekitar yang mendukung, pemerintah, dan letak geografis. Kemudian faktor penghambat dalam pemberdayaan masyarakat melalui usaha kerajinan tangan anyaman bambu, antara lain: kesulitan bahan baku pohon bambu, pemasaran, dan keterbatasan modal. Dengan adanya berbagai faktor penghambat tersebut, langkah yang dilakukan pengelola agar selalu eksis yaitu harus mampu menyiasati dan melakukan pembaharuan, dan memberikan solusi pada hambatan (Yudha, 2017).

Keenam, skripsi yang ditulis oleh Istu Amanah Alwian yang berjudul “*Upaya Kampung Dolanan Dusun Pandes Panggunharjo Sewon Bantul Dalam Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelestarian Mainan Tradisional*” pada tahun 2015 berasal dari Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam,

Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan dengan teknik pengumpulan data wawancara intensif, dokumentasi serta observasi peneliti lakukan dengan seksama. Tujuan melakukan berbagai upaya di Kampung Dolanan di Dusun Pandes adalah guna mendapatkan data dan informasi tentang bagaimana cara mereka melakukan pelestarian mainan tradisional sekaligus memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar. Hasil penelitian ini adalah Kampung Dolanan Dusun Pandes melakukan pelestarian melalui beragam kegiatan yang telah terencana seperti: proses regenerasi melalui pengajaran kepada anak cucu mereka, sosialisasi baik terhadap pemuda ataupun warga di sekitar melalui pendidikan di TK Among Siwi. Selain itu Kampung Dolanan Dusun Pandes juga mengajak warga sekitar, khususnya anak-anak untuk memainkan kembali mainan tradisional tersebut serta mengadakan dan mengikuti *event* kebudayaan. Kaitannya dalam pemberdayaan masyarakat kampung dolanan dusun pandes ini memadukan antara kegiatan yang dilakukan dengan tujuan dan metode pengembangan masyarakat yakni, mengangkat harkat dan martabat golongan lemah serta memotivasi dan menyadarkan mereka akan potensi yang dimiliki serta potensi-potensi yang ada di sekitarnya (Alwian, 2015).

Keenam penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya tiga skripsi membahas tentang peningkatan ekonomi, dua skripsi membahas tentang pelestarian mainan tradisional, dan satu skripsi membahas mengenai eksistensi dan strategi untuk mempertahankan kerajinan industri. Kesamaan skripsi ini sama-sama mengembangkan kreativitas dan inovasi yang dimiliki masyarakat dalam meningkatkan perekonomian masyarakat guna mencapai kesejahteraan masyarakat. Sedangkan yang membedakan penelitian ini dengan keenam penelitian di atas, yaitu tentang objek kerajinan yang diteliti.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan keterangan sebagai berikut:

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan dapat mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis (Sugiyono, 2016: 2-3).

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Sementara itu Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau pelaku yang diamati (Moleong, 2002: 3). Dalam penelitian ini penulis mencari data, meneliti, mengkaji, dan melakukan observasi langsung ke tempat industri kerajinan mainan tradisional anak yang berada di Desa Karanganyar, Kecamatan Welahan, Kabupaten Jepara.

2. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya. Kreativitas (*creativity*) diartikan sebagai kemampuan mengembangkan ide-ide dan menemukan cara-cara baru dalam memecahkan persoalan dan menghadapi peluang. Seorang wirausahawan diajak untuk berfikir berbeda, yaitu berbeda dari

kebanyakan orang karena jika berfikir sama dengan banyak orang maka tidak ada nilai keunikan yang bisa di jual. Sebuah produk akan dibeli jika mengandung nilai keunikan, dan keunikan itu akan diperoleh dengan membangun kreativitas (Fahmi, 2013: 81).

Pengembangan masyarakat melalui Kreativitas usaha mainan tradisional merupakan penerapan kreativitas dan inovasi untuk memecahkan masalah guna mewujudkan kemandirian, meningkatkan kesejahteraan pendapatan masyarakat dan mengurangi pengangguran serta memberantas kemiskinan. Disamping itu juga melakukan berbagai kreasi dan inovasi agar mainan tradisional tetap menjadi mainan yang unik dan menarik minat anak-anak pada era modern ini.

3. Sumber dan Jenis Data

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diberikan secara langsung tanpa melalui perantara (Djamal, 2015: 64). Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Data primer berupa opini subjek, hasil observasi terhadap suatu perilaku atau kejadian. Data primer dianggap lebih akurat, karena data ini disajikan secara terperinci. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer berupa dokumentasi dari kegiatan-kegiatan oleh pengrajin mainan tradisional. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini yaitu kepala desa, ketua pengrajin usaha mainan tradisional, serta karyawan pengrajin usaha mainan tradisional Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari objek penelitian yang bersifat publik yang terdiri dari struktur organisasi data kearsipan, dokumen, laporan-laporan serta buku-buku dan lain sebagainya yang

berkenaan dengan penelitian ini (Anwar, 2001: 9). Dalam penelitian ini, adapun yang menjadi sumber data sekunder adalah majalah, jurnal penelitian, artikel, buku-buku referensi, skripsi, dan pedoman wawancara.

4. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan strategi untuk mendapatkan data yang diperlukan. Keberhasilan penelitian sebagian besar bergantung pada teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan. Sesuai dengan jenis penelitian serta sumber data, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi ini menggunakan observasi partisipasi, dimana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2016: 310). Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pengambilan data melalui pengamatan langsung di lapangan, serta dilakukan pencatatan informasi yang diperoleh. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai proses dan hasil mengembangkan dan meningkatkan kreativitas pada usaha industri mainan tradisional Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab untuk memperoleh informasi atau data. Wawancara merupakan percakapan antara dua orang yang salah satunya bertujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu (Herdiansyah, 2012: 118). Wawancara dilakukan antara dua orang yang saling bertemu atau

bertatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya. Dalam penelitian kualitatif, wawancara digunakan untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan terstruktur yang disusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data yang dicari.

Dalam wawancara diharapkan terjadi hubungan yang baik antara komunikator dan komunikan sehingga tidak timbul kecurigaan dan dapat menghasilkan data yang lebih lengkap. Wawancara digunakan untuk menggali data lebih banyak dan mendalam mengenai pengembangan kreativitas usaha mainan tradisional. Wawancara ini dilakukan secara langsung dengan kepala desa, ketua kpk mekar jaya, dan anggota kelompok pengrajin usaha mainan tradisional serta masyarakat setempat di Desa Karanganyar, Kecamatan Welahan, Kabupaten Jepara.

c. Dokumentasi

Dokumen adalah setiap bahan tertulis atau film yang tidak dipersiapkan karena ada permintaan seorang peneliti. Dokumen dapat berupa catatan, buku teks, jurnal, makalah, memo, surat, notulen rapat dan sebagainya. Dokumen pada hakikatnya merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Widodo, 2017: 75).

Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran dokumen. Teknik ini dilakukan dengan memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto atau benda-benda lainnya yang berkaitan dengan aspek-aspek yang diteliti. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumentasi pendukung data-data penelitian yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumen yang berhubungan dengan mainan tradisional, seperti foto-foto kegiatan, profil organisasi, visi-misi, dan lain sebagainya.

5. Uji Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif (Moleong, 2007: 320). Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), uji *transferability* (validitas eksternal), uji *dependability* (reliabilitas) dan uji *confirmability* (obyektivitas) (Sugiyono, 2007: 270). Adapun teknik yang digunakan oleh penulis untuk menguji obyektivitas dan keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Sugiyono, 2005: 124-125).

Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber digunakan peneliti untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan pengecekan data yang berasal dari hasil wawancara dengan kepala desa, ketua pengrajin mainan tradisional, serta masyarakat setempat yang ada di desa Karanganyar. Selain triangulasi sumber, peneliti juga menggunakan triangulasi teknik yang digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Pengambilan data penelitian dilakukan dengan tiga macam teknik pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Apabila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain untuk memastikan data mana yang dianggap benar (Sugiyono, 2015: 375).

6. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi terus-menerus terhadap data. Dalam teknik analisis data terdapat tiga tahapan yang harus dilakukan, yaitu mengumpulkan data, melakukan penyajian data, dan membuat kesimpulan. Menurut Miles dan Huberman dalam proses pengumpulan data lapangan analisis dalam pelaksanaannya melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

a) Reduksi Data (*Reduction Data*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak sehingga perlu dicatat secara rinci dan teliti. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dan mencari polanya. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

b) Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Data yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah data berupa teks yang bersifat naratif dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.

c) Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori (Winarni, 2018: 172-174).

Dari tahapan analisis tersebut, peneliti akan menggunakan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman tersebut untuk mereduksi data, pemaparan data, dan kemudian akan disimpulkan seperti di atas.

G. Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan suatu penelitian diperlukan sistematika penulisan yang bertujuan untuk memudahkan penelitian yang sistematis, maka peneliti akan menyusun pembahasan ke dalam lima bab yang sistematika pembahasannya sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, teknik analisis data dan sistematika penulisan.

BAB II

KERANGKA TEORI

Bab ini membahas teori yang memuat beberapa sub bab, diantaranya yaitu penjelasan tentang pengertian pengembangan masyarakat, tujuan pengembangan masyarakat, tahapan dan proses pengembangan masyarakat, karakteristik kewirausahaan, faktor keberhasilan dan kegagalan kewirausahaan, pengertian mainan tradisional, dan manfaat permainan tradisional.

BAB III

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

Bab ini merupakan uraian tentang Pengembangan Kreativitas Usaha Mainan Tradisional (Studi pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara.)

BAB IV

PEMBAHASAN DAN ANALISIS PENELITIAN

Bab ini meliputi proses dan hasil dari Pengembangan Kreativitas Usaha Mainan Tradisional (Studi pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara.)

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil dan data yang telah dianalisis.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Pengembangan Masyarakat

a) Pengertian Pengembangan Masyarakat

Pengembangan masyarakat secara bahasa berasal dari bahasa Inggris yaitu "*community development*". Arti dari kata "*community*" adalah bisa komunitas atau masyarakat, sedangkan kata "*development*" yaitu perkembangan atau pengembangan. Pengembangan masyarakat merupakan satu upaya dalam mengembangkan kondisi masyarakat yang berkelanjutan dan aktif berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan masyarakat seperti prinsip keadilan dan saling menghargai sesama.

Berikut adalah definisi pengembangan masyarakat menurut para ahli, yaitu:

- 1) Menurut Twelvetrees, pengembangan masyarakat adalah "*the process of assisting ordinary people to improve their own communities by undertaking collective actions*" (upaya untuk membantu orang-orang dalam meningkatkan kelompok mereka sendiri dengan cara melakukan usaha bersama-sama) (Suharto, 2015: 38).
- 2) Menurut Gordon G. Darkenwald dan Sharan B. Meriam, pengembangan masyarakat berintikan kegiatan sosial yang difokuskan untuk memecahkan masalah-masalah sosial. Dalam pengembangan masyarakat, batasan antara belajar dan bekerja sangat tipis, karena keduanya berjalan secara terpadu (Zubaedi, 2013: 6).

Jadi, dapat diartikan bahwa pengembangan masyarakat adalah upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah sosial guna menciptakan suatu kondisi yang menyangkut masa depan

menjadi yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan kualitas masyarakat itu sendiri.

b) Tujuan Pengembangan Masyarakat

Pengembangan masyarakat merupakan suatu proses dan usaha yang dilakukan bersama dengan masyarakat dan dalam praktiknya lebih menekankan tentang keaktifan serta partisipasi bersama dalam rangka memecahkan, menyelesaikan kebutuhan bersama. Tujuan dari pengembangan masyarakat antara lain:

- 1) Memberikan kekuatan, dorongan, dan motivasi terhadap individu atau masyarakat dalam memecahkan masalah-masalah kehidupan.
- 2) Memberdayakan individu atau kelompok dengan penguatan kapasitas kesadaran, pengetahuan dan keterampilan-keterampilan yang disesuaikan dengan potensi sumber daya yang ada.
- 3) Membangun dan membangkitkan semangat partisipasi individu atau masyarakat dalam mengikuti proses pengembangan masyarakat.
- 4) Mengembangkan dan membudayakan masyarakat untuk selalu memperbaiki kualitas hidup agar lebih baik lagi.
- 5) Memunculkan dan menciptakan sifat kemandirian individu atau masyarakat dalam menyelesaikan problem hidup sehingga mampu memutus rantai ketertinggalan, kebodohan, kemiskinan, dan sebagainya (Dumasari, 2014: 28).

Dari tujuan-tujuan tersebut diharapkan individu atau masyarakat dapat mendefinisikan, memetakan permasalahan-permasalahan yang dihadapi dan dapat menemukan solusi-solusi terbaik sesuai dengan kekuatan atau potensi yang sebenarnya telah ada di lingkungan itu sendiri.

c) Proses dan Tahapan Pengembangan Masyarakat

Sejatinya pengembangan masyarakat merupakan sebuah proses. Saat merencanakan suatu pengembangan masyarakat, siapapun harus mempertimbangkan proses secara mendalam sehingga pemberdayaan tersebut mendapatkan hasil yang sebagaimana mestinya. Proses yang baik akan mendorong mereka sendiri sehingga tidak menumbuhkan ketergantungan (Ife, 2006: 365). Pengembangan masyarakat sebagai tahapan awal menuju proses pemberdayaan masyarakat, umumnya dirancang dan dilaksanakan secara komprehensif dengan mengedepankan lima karakteristik sebagai berikut: (1) berbasis lokal; (2) berorientasi pada peningkatan kesejahteraan; (3) berbasis kemitraan; (4) secara holistik; dan (5) berkelanjutan.

Menurut Kartasmita (1996:159-160), upaya dan proses pemberdayaan masyarakat harus dilakukan melalui tiga arah berikut : *Pertama*, menciptakan suasana yang memungkinkan potensi-potensi masyarakat berkembang (*enabling*). Di sini titik tolaknya bahwa setiap manusia atau setiap masyarakat telah memiliki potensi yang dapat dikembangkan, sehingga pemberdayaan merupakan upaya untuk membangun daya itu dengan mendorong, memberikan motivasi, dan membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimilikinya serta berupaya untuk mengembangkannya. *Kedua*, memperkuat potensi atau daya yang dimiliki masyarakat (*empowering*). Artinya, proses dan langkah pemberdayaan masyarakat diupayakan melalui aksi-aksi nyata seperti pendidikan, pelatihan, pemberian modal, sarana prasarana lainnya, serta sumber-sumber informasi yang dapat diakses masyarakat lapisan bawah. Terbukanya akses akan membuka berbagai peluang yang akan menjadikan masyarakat semakin berdaya. *Ketiga*, melindungi (*protection*) dan membela kepentingan masyarakat lemah. Dalam proses pemberdayaan harus dicegah jangan sampai yang lemah bertambah lemah atau semakin terpinggirkan menghadapi yang kuat. Oleh karena itu, perlindungan dan keberpihakan kepada yang lemah

amat mendasar sifatnya dalam pemberdayaan masyarakat. Melindungi dan membela harus dilihat sebagai upaya untuk mencegah terjadinya persaingan yang tidak seimbang dan eksploitasi oleh pihak yang kuat terhadap yang lemah.

Pemberdayaan masyarakat secara umum diaktualisasikan dalam beberapa tahapan manajemen mulai dari perencanaan, pengkoordinasian, dan pengembangan berbagai langkah penanganan program atau proyek kemasyarakatan (Zubaedi, 2016: 83). Kegiatan pemberdayaan masyarakat dibutuhkan beberapa langkah secara bertahap sesuai kondisi dan kebutuhan masyarakat. Langkah-langkah perencanaan program tersebut setidaknya meliputi enam tahap sebagai berikut:

- 1) Tahap *problem posing* (pemaparan masalah). Tahap ini dilakukan dengan cara mengelompokkan dan menentukan masalah-masalah yang dihadapi warga yang akan menjadi subyek dampingan. Pada tahap ini akan diberikan penjelasan informasi dan fasilitasi kegiatan musyawarah (*rembug warga*) antar warga yang akan menjadi subyek dampingan.
- 2) Tahap *problem analysis* (analisis masalah). Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai informasi mulai dari jenis, ukuran dan ruang lingkup permasalahan-permasalahan yang dihadapi warga dan informasi-informasi tersebut dapat diakses oleh pihak-pihak yang berkepentingan.
- 3) Tahap penentuan tujuan (*aims*) dan sasaran (*objectives*). Penentuan tujuan merujuk pada visi, tujuan jangka panjang, dan *statement* tentang petunjuk umum. Sementara sasaran bersifat lebih khusus dibandingkan dengan tujuan.
- 4) Tahap perencanaan tindakan (*action plans*). Tahap ini dilakukan dengan kegiatan perencanaan berbagai aksi untuk mencapai tujuan. Dalam merencanakan aksi harus diperhatikan kesiapan tenaga kerja, peralatan, jaringan sosial, dana, waktu, tempat, informasi,

faktor penghambat, faktor pendukung, tugas-tugas nyata yang akan dilakukan, dan lain-lain.

- 5) Tahap pelaksanaan kegiatan. Tahapan ini dilakukan dengan melakukan dan mengimplementasikan langkah-langkah pengembangan masyarakat yang telah dirancang.
- 6) Tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan secara terus menerus baik secara formal, semi formal, maupun informal, baik pada akhir proses kegiatan pengembangan masyarakat maupun pada setiap tahapan proses yang dilakukan (Mudhofi, dkk, 2014: 57-60).

d) Prinsip-prinsip Pengembangan Masyarakat

Prinsip dasar pengembangan masyarakat telah muncul dalam berbagai diskusi, mulai dari perspektif ekologi sampai dengan pandangan pentingnya keadilan sebagai dasar pengembangan seperangkat prinsip-prinsip pengembangan masyarakat yang digunakan dalam pendekatan pembangunan praktik kerja di suatu komunitas. Menurut Jim Ife dalam bukunya *Community Development*, pengembangan masyarakat mempunyai 22 prinsip sebagai berikut:

1) *Integrated Development* (Pembangunan Terpadu)

Program pengembangan masyarakat harus memperhatikan keenam aspek dalam pembangunan yaitu sosial, ekonomi, politik, budaya, lingkungan, dan personal/spiritual. Keenam aspek tersebut penting dan saling terkait satu sama lain.

2) *Confronting Structural Disadvantage* (Konfrontasi dengan Kebatilan Struktural)

Pengembangan masyarakat harus peduli terhadap beraneka praktik penindasan kelas gender dan ras. Oleh karena itu para aktivis sosial harus mencermati adanya penindasan yang kemungkinan terjadi dalam masyarakat.

3) *Human Rights* (Hak Asasi Manusia)

Setiap program pengembangan masyarakat harus selaras dengan prinsip-prinsip hak asasi dasar umat manusia.

4) *Sustainability* (Keberlanjutan)

Pengembangan masyarakat merupakan bagian dari upaya untuk membangun tatanan sosial, ekonomi, dan politik baru, yang proses dan strukturnya harus berkelanjutan. Setiap kegiatan pengembangan masyarakat harus berjalan dalam rangka berkelanjutan, bila tidak maka tidak akan bertahan dalam waktu yang lama.

5) *Empowerment* (Pemberdayaan)

Pemberdayaan berarti menyediakan sumber daya, kesempatan, pengetahuan dan keterampilan dalam rangka meningkatkan kemampuan warga miskin untuk menentukan masa depannya sendiri dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakatnya.

6) *The Personal and The Political* (Pribadi dan politik)

Pengembangan masyarakat memiliki potensi untuk membangun hubungan antara kepentingan pribadi dengan kepentingan politik. Upaya ini menjadi langkah penting dalam membangkitkan kesadaran, memberdayakan dan mengembangkan suatu program-program tindakan terhadap pemecahan masalah.

7) *Community Ownership* (Kepemilikan masyarakat)

Dasar yang dipegang dalam kegiatan pengembangan masyarakat adalah konsep kepemilikan bersama baik kepemilikan material maupun struktural.

8) *Self-Reliance* (Kemandirian)

Prinsip ini mengimplikasikan agar masyarakat mencari atau berusaha menggunakan sumber daya sendiri. Kemandirian merupakan prinsip kunci dalam mengidentifikasi dan memanfaatkan sumber daya untuk menciptakan proses

pembangunan yang berkelanjutan dengan berusaha menggunakan potensi lokal.

9) *Independence from the State* (Ketidaktergantungan pada Pemerintah)

Prinsip ini berkaitan erat dengan kemandirian suatu masyarakat agar lebih berhati-hati sebelum menerima bantuan dari pemerintah. Peranan yang berlebihan dari pemerintah dapat menimbulkan kelemahan pada kekuatan berbasis masyarakat. Oleh karena itu, pendekatan pengembangan masyarakat justru harus mengurangi peranan pemerintah.

10) *Immediate Goals and Ultimate Vision* (Tujuan dan Visi)

Dalam pekerjaan masyarakat selalu ada pertentangan antara pencapaian tujuan langsung seperti penghematan sumber daya alam dan visi besar berupa penciptaan kondisi masyarakat yang lebih baik lagi.

11) *Organic Development* (Pembangunan bersifat Organik)

Pembangunan secara organik berarti bahwa seseorang menghormati dan menghargai sifat-sifat khusus masyarakat, membiarkan serta mendorongnya untuk berkembang dengan caranya sendiri melalui sebuah pemahaman terhadap kompleksitas hubungan antara masyarakat dengan lingkungannya.

12) *External Experties* (Keahlian Pihak Luar)

Meskipun program pengembangan masyarakat harus mengutamakan sumber daya setempat, namun keahlian orang luar sebaiknya dipergunakan untuk mencari alternatif pemecahan masalah.

13) *The Pace of Development* (Kecepatan Gerak pembangunan)

Prinsip ini menekankan agar proses pembangunan dibiarkan berjalan dengan sendirinya dan tidak dipercepat.

14) *Community Building* (Membangun masyarakat)

Prinsip ini mencari cara dimana setiap orang dapat memberikan kontribusi dan menjadi dihargai oleh yang lain. Oleh karena itu, program pengembangan masyarakat mencakup penguatan interaksi sosial di tingkat masyarakat, mengajak kebersamaan, pemahaman, dan tindakan sosial.

15) *Process and Outcome* (Proses dan hasil)

Community development harus mengembangkan proses yang dikaitkan dengan tujuan dan visi, serta sebaliknya mencapai hasil yang dikaitkan dengan proses dan cara mencapainya. Proses dan hasil adalah sesuatu yang terpadu daripada sebagai suatu fenomena yang terpisah.

16) *The Integrity of the Process* (Keterpaduan Proses)

Proses yang digunakan untuk mencapai tujuan harus sesuai dengan hasil yang diharapkan, perihal keberlanjutan, keadilan sosial, dan sebagainya.

17) *Non-Violence* (Tanpa kekerasan)

Program pengembangan masyarakat bertujuan untuk mencapai masyarakat yang damai, karena itu proses dalam program juga harus dilakukan dengan cara yang damai (anti kekerasan).

18) *Inclusiveness* (Bersifat inklusif)

Program pengembangan masyarakat tidak seharusnya bersifat eksklusif melainkan inklusif (terbuka bagi siapa saja) bahkan terhadap pihak yang mengkritik atau kontra.

19) *Consensus* (Berdasarkan konsensus)

Dalam pengambilan keputusan harus berdasarkan kesepakatan bersama yang menjadi tradisi dalam program pengembangan masyarakat. Pendekatan ini bekerja dengan persetujuan yang tujuannya menghasilkan solusi menjadi milik bersama.

20) *Cooperation* (Kerjasama)

Program pengembangan masyarakat harus dibangun berdasarkan pada kerjasama bukan menekankan pada kompetisi.

21) *Participation* (Partisipasi)

Harus menciptakan peran serta yang maksimal dengan tujuan agar semua orang dalam masyarakat dapat dilibatkan secara aktif pada proses dan kegiatan masyarakat.

22) *Defining Need* (Merumuskan Kebutuhan)

Dalam upaya untuk mengembangkan proses dan struktur masyarakat harus ada kesepakatan bersama untuk menentukan kebutuhan (Nasdian, 2014: 49-58).

Dari 22 prinsip pengembangan masyarakat, yang terpenting adalah sampai sejauh mana mampu membuat hubungan diantara prinsip-prinsip tersebut serta tidak berpikir secara terpisah dari struktur dan proses.

e) Strategi Pengembangan Masyarakat

Kata strategi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki makna rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran. Strategi pengembangan masyarakat adalah rencana yang direncanakan dengan baik dan matang untuk proses pengembangan masyarakat. Menurut Tjahya Supriyatna secara umum strategi pengembangan masyarakat ada empat. Berikut adalah penjelasannya:

- 1) *The growth strategy*: strategi pertumbuhan untuk mencapai peningkatan yang cepat dalam hal ekonomi. Dengan peningkatan perkapita penduduk, produktivitas, kesempatan kerja yang dibarengi dengan kemampuan konsumsi masyarakat.
- 2) *The welfare strategy*: strategi kesejahteraan mempunyai tujuan untuk mensejahterakan masyarakat dengan cara memutus

ketergantungan masyarakat menjadi kemandirian masyarakat yang kemudian akan membentuk pembangunan budaya mandiri.

- 3) *The responsive strategy*: strategi ini merupakan aksi masyarakat yang telah tanggap terhadap proses pengembangan masyarakat. Strategi ini menanggapi kebutuhan masyarakat yang dirumuskan masyarakat itu sendiri dengan bantuan ahli dari luar masyarakat yang bersangkutan.
- 4) *The integrated or holistic strategy*: strategi ini merupakan kombinasi dari ketiga strategi di atas. Untuk mencapai suatu tujuan maka strategi ini mengkombinasikan dan mengintegrasikan seluruh unsur yang dibutuhkan di dalam kegiatan pengembangan masyarakat (Aziz, 2009: 8).

f) Indikator Keberdayaan

Untuk mengetahui fokus dan tujuan pemberdayaan secara operasional, maka perlu diketahui berbagai indikator keberdayaan yang dapat menunjukkan seseorang itu berdaya atau tidak. Sehingga ketika sebuah program pemberdayaan sosial diberikan, segenap upaya dapat dikonsentrasikan pada aspek-aspek apa saja dari sasaran perubahan (misalnya keluarga miskin) yang perlu dioptimalkan. Mardikanto (2003) mengemukakan beberapa indikator keberhasilan yang dipakai untuk mengukur pelaksanaan program-program pemberdayaan masyarakat mencakup:

- 1) Jumlah warga yang secara nyata tertarik untuk hadir dalam tiap kegiatan yang dilaksanakan.
- 2) Frekuensi kehadiran tiap-tiap warga pada pelaksanaan tiap jenis kegiatan.
- 3) Tingkat kemudahan penyelenggaraan program untuk memperoleh pertimbangan atau persetujuan warga atas ide baru yang dikemukakan.

- 4) Jumlah dan jenis ide yang dikemukakan oleh masyarakat yang ditujukan untuk kelancaran pelaksanaan program pengendalian.
- 5) Jumlah dana yang dapat digali dari masyarakat untuk menunjang pelaksanaan program kegiatan.
- 6) Intensitas kegiatan petugas dalam pengendalian masalah.
- 7) Meningkat kapasitas skala partisipasi masyarakat dalam bidang kesehatan.
- 8) Meningkatnya kepedulian dan respon terhadap perlunya peningkatan kehidupan masyarakat.
- 9) Meningkatnya kemandirian kesehatan masyarakat (Mardikanto, 2013: 291-292).

Menurut Sumodiningrat terdapat beberapa indikator keberhasilan pengembangan masyarakat yaitu :

- 1) Berkurangnya jumlah penduduk miskin.
- 2) Berkembangnya peningkatan pendapatan ekonomi yang dilakukan oleh penduduk miskin dengan memanfaatkan sumberdaya dan potensi yang ada.
- 3) Meningkatnya kepedulian masyarakat terhadap upaya peningkatan kesejahteraan keluarga miskin di sekitarnya.
- 4) Meningkatnya kemandirian kelompok yang ditandai dengan adanya lapangan pekerjaan bagi masyarakat, makin berkembangnya usaha produktif anggota dan kelompok, makin kuatnya permodalan kelompok, makin rapinya sistem administrasi kelompok, serta makin luasnya interaksi kelompok dengan kelompok lain di masyarakat (Wirawan, 2016).

2. Kreativitas

a) Definisi Kreativitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas berasal dari kata dasar “kreatif” yang berarti: memiliki daya cipta atau

memiliki kemampuan untuk menciptakan. Sedangkan kreativitas berarti: kemampuan untuk mencipta atau daya cipta serta perihal berkreasi (Setiawan, 2016: 4).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Zimmerer mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang. Menurut Utami Munandar, kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan kata, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat (Munandar, 2009: 12). Selo Soemardjan mendefinisikan bahwa kreativitas merupakan sifat pribadi seorang individu dan bukan merupakan sifat sosial yang dihayati oleh masyarakat. Meskipun demikian, kemampuan kreatif individu tidak lepas dari pengaruh kebudayaan dan masyarakat yang mengelilinginya. Selain itu, pengertian dari kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi sesuatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen (Ngalimun, 2013: 46).

Dalam mengelola usaha, keberhasilan seseorang terletak pada sikap dan kemampuan berusaha serta memiliki semangat kerja yang tinggi. Adapun semangat atau etos kerja yang tinggi seorang wirausaha terletak pada kreativitas dan rasa percaya diri untuk maju dalam berwirausaha. Seorang wirausaha yang kreatif dapat menciptakan hal-

hal baru untuk mengembangkan usahanya. Kreativitas merupakan kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya:

- 1) Baru (*novel*): inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan.
- 2) Berguna (*useful*): lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah-masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik/banyak.
- 3) Dapat dimengerti (*understandable*): hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat di lain waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi begitu saja, tidak dapat dimengerti, tidak dapat diramalkan, tidak dapat diulangi, mungkin saja baru dan berguna, tetapi lebih merupakan hasil keberuntungan (*luck*), bukan kreativitas (Campbell, 2012: 11-12).

Terdapat empat aspek kreativitas yang merupakan strategi pengembangan kreativitas biasa disebut dengan istilah “*Four P’s Of Creativity: Press, Process, Product and Person*”, yaitu:

- a) *Press* (dorongan), sebuah dorongan dalam diri yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu berupa kemampuan menciptakan sesuatu yang baru secara kreatif.
- b) *Process* (proses), menghasilkan atau membuat suatu bentuk/susunan baru.
- c) *Product* (produk), menghasilkan ide-ide, karya tulis, dan produk dalam pengertian barang.
- d) *Person* (orang), berfikir secara sintesis dan memiliki kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang dikerjakannya (Sudarma, 2013: 17-21).

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan, dan

tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru dan orisinal untuk memecahkan masalah.

b) Ciri-Ciri Kreativitas

Guilford mengemukakan bahwa faktor penting yang merupakan ciri-ciri dari kemampuan berpikir kreatif adalah:

- 1) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang ditekankan adalah kuantitas, bukan kualitas.
- 2) Keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang luwes dalam berpikir.
- 3) Elaborasi pikiran (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga lebih menarik.
- 4) Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli (Timpe, 1993: 108).

Dari segi sifat pada individu kreatif bersifat bebas, sensitif, berorientasi kepada sasaran, dan mampu mengarahkan upaya mereka sendiri. Mereka juga lebih terbuka dan fleksibel secara emosional dibandingkan dengan orang-orang yang kurang kreatif. Untuk mengenali kreativitas adalah memahami dan mempelajari pola kerja serta gaya perilaku orang-orang kreatif. Dua sifat utama dari gaya ini adalah: keberanian untuk berbeda dengan orang lain, dan dedikasi kepada jam kerja yang panjang serta kerja keras (Timpe, 1993: 214).

Biasanya, pola perilaku orang-orang kreatif meliputi keuletan, kecenderungan untuk mengabaikan atau hanya sedikit memperhatikan tuntutan masyarakat sehari-hari, keteraturan yang kaku tentang alokasi waktu kerja, dan sebuah pendekatan kepada pekerjaan yang tidak pernah dapat digambarkan sebagai suatu kebetulan.

c) Tahapan dan Proses Kreativitas

Proses berpikir kreatif merupakan suatu proses yang mengkombinasikan berpikir logis dan berpikir divergen. Berpikir logis digunakan untuk memverifikasi ide-ide menjadi sebuah penyelesaian yang kreatif, sedangkan berpikir divergen digunakan untuk mencari ide-ide untuk menyelesaikan masalah.

Edward de Bono menyebutkan empat tahapan dalam proses kreatif sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang, dan lainnya.

2) Tahap Proses Inkubasi

Dalam tahap ini, wirausahawan tidak selalu terus-menerus memikirkan masalah yang tengah dihadapinya, tetapi dapat melakukan kegiatan yang lainnya. Namun dalam waktu-waktu tertentu harus menyempatkan diri memikirkan cara pemecahan masalahnya.

3) Tahap Melahirkan Ide

Dapat dengan cepat dan tanggap menangkap serta memformulasikan baik ide maupun pemecahan masalah.

4) Tahap Evaluasi dan Implementasi

Tahap ini merupakan tahap tersulit dalam tahapan proses kreativitas. Dalam tahap ini harus lebih serius, disiplin, dan konsentrasi tinggi (Fahmi, 2013: 101).

Pada tahapan ini, wirausahawan yang sukses dapat mengidentifikasi ide-ide yang dapat dikerjakan dan memiliki kemampuan untuk melaksanakannya serta tidak mudah menyerah dalam menghadapi hambatan.

d) Strategi pengembangan kreativitas

Berikut ini adalah hal-hal yang dapat membantu mengembangkan kemampuan pribadi dalam program peningkatan kreativitas sebagaimana dikemukakan oleh James L. Adams (1986):

1) Mengenal hubungan

Banyak penemuan dan inovasi lahir sebagai cara pandang terhadap suatu hubungan yang baru dan beberapa antara objek, proses, bahan, teknologi dan orang, seperti mencampurkan aroma bunga melati dengan air teh, kemudian dikemas dalam botol menjadi teh botol yang harum dan segar rasanya.

2) Kembangkan perspektif fungsional

Seseorang yang kreatif dapat melihat orang lain sebagai alat untuk memenuhi keinginannya dan membantu menyelesaikan pekerjaan. Misalnya menggunakan pisau dapur untuk memasang paku skrup jika tidak menemukan obeng.

3) Gunakan akal

Otak bagian kanan digunakan untuk hal-hal seperti imajinasi, sedangkan otak kiri digunakan untuk kerja, seperti analisis, melakukan pendekatan-pendekatan yang rasional terhadap pemecahan masalah, dll. Proses kreativitas meliputi pemikiran logis dan analisis terhadap pengetahuan, evaluasi, dan tahapam-tahapan implementasi. Jadi apabila ingin lebih kreatif harus melatih dan mengembangkan kemampuan kedua otak kita.

4) Hapus Perasaan Ragu-ragu

Kebiasaan mental yang membatasi dan menghambat pemikiran kreatif, antara lain: Pemikiran lain, mencari selamat, yakin sudah

ada ketentuan (*stereotype*), dan pemikiran kemungkinan atau probabilitas (Rusdiana, 2014: 99-100).

3. Kewirausahaan

a) Pengertian Kewirausahaan

Secara etimologi, kewirausahaan berasal dari kata wira dan usaha. Wira berarti pejuang, pahlawan, manusia unggul, teladan, berbudi, dan gagah berani. Adapun usaha berarti perbuatan amal, bekerja, dan berbuat sesuatu. Menurut KBBI, wirausaha adalah orang yang pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, mengatur permodalan operasinya, serta memasarkannya. Definisi lainnya dari kewirausahaan antara lain sebagai berikut:

- 1) Kewirausahaan menurut Soeharto Prawiro yaitu nilai yang dibutuhkan untuk memulai usaha dan mengembangkan usaha.
- 2) Menurut Zimmerer, kewirausahaan adalah proses penerapan kreativitas dan keinovasian dalam memecahkan persoalan dan menemukan peluang untuk memperbaiki kehidupan usaha.
- 3) Pendapat lain dikemukakan oleh Joseph Schumpeter, kewirausahaan adalah melakukan hal-hal baru atau melakukan hal-hal yang sudah dilakukan dengan cara baru, termasuk penciptaan produk baru dengan kualitas baru, metode produksi, pasar, sumber pasokan dan organisasi.
- 4) Kewirausahaan adalah proses dalam mengerjakan sesuatu yang baru (kreatif) dan berbeda (inovatif) yang bermanfaat dalam memberikan nilai lebih.

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan merupakan kemauan dan kemampuan seseorang dalam menghadapi berbagai risiko dengan mengambil inisiatif untuk menciptakan dan melakukan hal-hal baru melalui pemanfaatan kombinasi berbagai sumber daya dengan tujuan

untuk memberikan pelayanan yang terbaik kepada seluruh (pemangku kepentingan) *stakeholder* dan memperoleh keuntungan sebagai konsekuensinya (Rusdiana, 2014: 45-48).

b) Karakteristik Kewirausahaan

Karakteristik wirausahawan pada umumnya terlihat pada waktu ia berkomunikasi dalam rangka mengumpulkan informasi dan pada waktu menjalin hubungan dengan para relasi bisnisnya. Para ahli mengemukakan karakteristik kewirausahaan dengan konsep yang berbeda-beda. By Grave, mengemukakan sepuluh karakteristik kewirausahaan sebagai berikut:

- 1) *Dream*, yaitu seorang wirausaha memiliki visi keinginan terhadap masa depan pribadi dan bisnisnya serta mempunyai kemampuan untuk mewujudkan impiannya.
- 2) *Decisiveness*, yaitu seorang wirausaha adalah orang yang tidak bekerja lambat. Mereka membuat keputusan secara cepat dengan penuh perhitungan. Kecepatan dan ketepatan adalah faktor kunci dalam kesuksesan bisnisnya.
- 3) *Doers*, yaitu dalam membuat keputusan akan langsung menindaklanjuti. Mereka melaksanakan kegiatannya secepat mungkin dan tidak menunda-nunda kesempatan yang baik dalam bisnisnya.
- 4) *Determination*, yaitu melaksanakan kegiatan dengan penuh perhatian. Rasa tanggungjawabnya tinggi dan tidak mau menyerah, walaupun dihadapkan pada halangan dan rintangan yang tidak mungkin dapat diatasi.
- 5) *Dedication*, yaitu seorang wirausaha tidak mengenal lelah, semua perhatian dan kegiatannya dipusatkan semata-mata untuk kegiatan bisnisnya.
- 6) *Devotion*, yaitu mencintai pekerjaan bisnisnya dan produk yang dihasilkan.

- 7) *Details*, yaitu memerhatikan faktor-faktor kritis secara rinci. Tidak mengabaikan faktor kecil yang dapat menghambat kegiatan usahanya.
- 8) *Destiny*, yaitu bertanggungjawab terhadap nasib dan tujuan yang hendak dicapainya, bebas dan tidak mau bergantung kepada orang lain.
- 9) *Dollars*, yaitu motivasinya sebagai wirausaha bukan uang. Uang dianggap sebagai ukuran kesuksesan bisnisnya dan berasumsi jika berhasil dalam bisnisnya maka ia pantas mendapat laba, bonus, atau hadiah.
- 10) *Distribute*, yaitu bersedia mendistribusikan kepemilikan bisnisnya kepada orang kepercayaan yaitu orang-orang yang kritis dan mau diajak untuk mencapai sukses dalam bidang bisnis (Basrowi, 2016: 10-11).

c) **Manfaat Kewirausahaan**

Islam mengajarkan umatnya agar bekerja untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Bekerja disini bisa juga dilakukan dengan cara berwirausaha, bisa berupa menciptakan lapangan pekerjaan sendiri ataupun bekerja pada orang lain. Dalam berwirausaha diperlukan sikap atau etika berwirausaha yang sesuai dengan syariat islam. Hal ini dilakukan supaya usaha yang kita lakukan membuah hasil yang maksimal dan mendapat berkah dari Allah SWT. walaupun hasilnya itu sedikit tetapi kalau itu berkah maka akan menjadi kebahagiaan tersendiri bagi si pencari usaha atau orang yang berwirausaha. Sebagaimana sabda Rasulullah SAW:

عَنْ عَاصِمِ بْنِ عُبَيْدِ اللَّهِ عَنْ سَالِمٍ عَنْ أَبِيهِ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُؤْمِنَ الْمُحْتَرِفَ (أَخْرَجَهُ الْبَيْهَقِيُّ).

“Dari ‘Ashim Ibn ‘Ubaidillah dari Salim dari ayahnya, Ia berkata bahwa Rasulullah SAW. bersabda: “*Sesungguhnya Allah menyukai orang mukmin yang berkarya.*” (HR. Al-Baihaqi).

Berdasarkan hadits di atas dapat disebutkan bahwa berwirausaha merupakan kemampuan dalam hal menciptakan kegiatan usaha. Jadi orang yang berkarya akan memberikan kontribusi bagi masyarakat banyak dengan kreativitas dan inovasinya untuk menemukan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya (Yusanto, 2002:48).

Pemilik bisnis mikro, kecil, atau menengah percaya bahwa mereka cenderung lebih bekerja keras, lebih menghasilkan banyak uang, dan lebih membanggakan daripada bekerja di suatu perusahaan besar. Sebelum mendirikan usaha, setiap calon wirausahawan sebaiknya mempertimbangkan manfaat kepemilikan bisnis mikro, kecil, dan atau menengah. Beberapa manfaat berwirausaha yang dikemukakan oleh Thomas W. Zimmerer adalah sebagai berikut:

1) Peluang untuk menentukan nasib sendiri.

Memiliki usaha sendiri akan memberikan kebebasan dan peluang bagi pebisnis untuk mencapai tujuan hidupnya.

2) Peluang untuk melakukan perubahan.

Semakin banyak pebisnis yang memulai usahanya karena mereka dapat menangkap peluang untuk melakukan berbagai perubahan yang menurut mereka sangat penting. Pebisnis menemukan cara untuk mengkombinasikan wujud kepedulian mereka terhadap berbagai masalah ekonomi dan sosial dengan harapan untuk menjalani kehidupan yang lebih baik.

3) Memberi peluang untuk mencapai potensi diri sepenuhnya.

Bisnis-bisnis yang dimiliki oleh wirausahawan merupakan alat untuk menyatakan aktualisasi diri. Keberhasilan mereka adalah suatu hal yang ditentukan oleh kreativitas, antusias, inovasi, dan visi mereka sendiri. Memiliki usaha memberikan kekuasaan pada mereka, kebangkitan spiritual dan mampu mengikuti minat dan hobinya sendiri.

4) Peluang untuk meraih keuntungan yang menakjubkan.

Walaupun pada tahap awal uang bukan daya tarik utama bagi wirausahawan, keuntungan berwirausaha merupakan faktor motivasi yang penting untuk mendirikan usaha sendiri.

5) Memiliki peluang untuk berperan aktif dalam masyarakat dan mendapatkan pengakuan atas usahanya. Pengusaha kecil seringkali merupakan warga masyarakat yang paling dihormati dan paling dipercaya. Para pemilik usaha kecil menyukai kepercayaan dan pengakuan yang diterima dari pelanggan yang telah dilayani dengan setia selama bertahun-tahun. Peran penting yang dimainkan dalam sistem bisnis memiliki dampak nyata dalam melancarkan fungsi sosial dan ekonomi nasional (Hamali, 2016: 61-63).

Dengan beberapa manfaat kewirausahaan tersebut, jelas bahwa menjadi wirausahawan lebih memiliki berbagai kebebasan yang tidak mungkin diperoleh jika seseorang menjadi karyawan atau menjadi buruh bagi juragan, atau menjadi pekerja bagi para pemilik perusahaan.

d) Faktor Keberhasilan dan Kegagalan Wirausaha

Faktor pendorong keberhasilan wirausaha ditentukan oleh tiga faktor, yang mencakup hal-hal berikut:

1) Kemampuan dan kemauan.

Orang yang tidak memiliki kemampuan, tetapi banyak kemauan dan orang yang memiliki kemauan, tetapi tidak memiliki kemampuan, keduanya tidak akan menjadi wirausahawan yang sukses. Sebaliknya, orang yang memiliki kemauan dan dilengkapi dengan kemampuan akan menjadi orang yang sukses.

2) Tekad yang kuat dan bekerja keras.

Orang yang tidak memiliki tekad yang kuat, tetapi memiliki kemauan untuk bekerja keras dan orang yang suka bekerja keras, tetapi tidak memiliki tekad yang kuat, keduanya tidak akan menjadi wirausahawan yang sukses.

3) Kesempatan dan peluang.

Ada solusi ada peluang, sebaliknya tidak ada solusi tidak akan ada peluang. Peluang ada jika kita menciptakan peluang itu sendiri, bukan mencari-cari atau menunggu peluang datang kepada kita.

Selain keberhasilan, seorang wirausahawan juga selalu dibayangi oleh potensi kegagalan yang akan memberikan lebih banyak pelajaran dibandingkan sekedar kesuksesan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan kegagalan dalam menjalankan usaha, yaitu sebagai berikut:

(a) Tidak kompeten dalam hal manajerial.

Tidak memiliki kemampuan dan pengetahuan untuk mengelola usaha merupakan faktor penyebab utama yang membuat perusahaan kurang berhasil.

(b) Kurang dalam mengendalikan keuangan.

Agar perusahaan dapat berhasil dengan baik, faktor yang paling utama dalam keuangan adalah memelihara aliran kas, mengatur pengeluaran dan pemasukan secara cermat. Kekeliruan dalam pemeliharaan aliran kas akan menghambat operasional perusahaan dan mengakibatkan perusahaan tidak lancar.

(c) Gagal dalam perencanaan.

Perencanaan merupakan titik awal dari suatu kegiatan, sekali gagal dalam perencanaan, maka akan mengalami kesulitan dalam pelaksanaan.

(d) Sikap yang kurang sungguh sungguh dalam berusaha.

Sikap yang setengah-setengah terhadap usaha akan mengakibatkan usaha yang dilakukan menjadi labil dan gagal (Suryana, 2014: 108-110).

4. Mainan Tradisional

a) Pengertian Mainan Tradisional

Mainan merupakan salah satu interaksi yang dapat mengembangkan dan membantu pertumbuhan anak. Permainan tradisional sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara. Santrock menjelaskan bahwa permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama. Mainan tradisional merupakan suatu yang digunakan dalam permainan yang dibuat secara turun menurun dengan memunculkan inovasi-inovasi terbaru. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat yang diajarkan secara turun temurun. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman dan secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya (Kurniati, 2016: 1-2).

b) Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional

Terdapat beberapa kelebihan bisa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional. Kelebihan dari permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1. Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang diperoleh melalui proses bermain. Proses yang dimaksudkan diantaranya keterampilan anak ketika menentukan jenis permainan yang akan dilakukan.

2. Beberapa permainan memiliki nilai kompetisi dalam permainan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat agar mencapai tujuan yang diharapkan.
3. Dengan bermain, anak mampu mengembangkan proses interaksi sosial seperti, bercakap-cakap antar pemain yang hal ini akan sangat membantu mengembangkan *social skill*, *motoric skill*, dan *emotional skill*, dan munculnya keterampilan bekerja sama.
4. Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Bahan-bahan yang digunakan berupa bahan yang mudah dan murah. Alat dan bahan yang diperlukan dalam bermain adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka (Kurniati, 2016: 23-24).

Adapun untuk kekurangan permainan tradisional diantaranya sebagai berikut: 1) Kurangnya minat anak-anak dengan mainan tradisional. 2) Mainan tradisional tergeser oleh mainan modern, dimana mainan modern tidak melelahkan, tidak terkendala waktu baik itu pagi, siang bahkan malam hari tetap bisa dimainkan. 3) Menggunakan lahan/tempat untuk bermain. 4) Dapat membuat bosan. Aktivitas bermain dapat membantu anak menciptakan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan sehingga pada tahap perkembangan berikutnya anak menjadi lebih berani, spontan, kreatif, imajinatif, dan responsif.

c) **Kreativitas Mainan Tradisional**

Gunawan dan Farid (2014) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, belum ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga. Kreativitas adalah suatu kemampuan, yaitu kemampuan untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan

untuk membangun ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah, menerapkan ulang ide-ide yang sudah ada.

Mainan tradisional merupakan aset bangsa yang sekarang hampir setiap anak tidak mengenalnya karena di era sekarang permainan modern banyak modelnya selain itu juga lebih menarik dan lebih praktis. Salah satu mainan tradisional yang masih eksis hingga sekarang adalah kitiran, merupakan mainan tradisional legendaris yang sekarang keberadaannya mulai surut peminat. Kitiran merupakan mainan tradisional berupa baling-baling yang terbuat dari sebilah bambu dilengkapi dengan aksesoris berupa karton penyangga, karet gelang, dan potongan kaleng bekas yang jika tertiuip angin akan berputar kemudian mengeluarkan suara yang unik (<https://www.sawahan-ponjong.desa.id/first/artikel/669-Kitiran/> diakses pada tanggal 18 Mei 2020 pukul 18.18). Kitiran menjadi salah satu mainan yang menarik dan siapapun boleh memainkannya. Dahulu kitiran di desa Karanganyar menggunakan kertas warna warni dan hanya memiliki satu model saja. Lambat laun kitiran dimodifikasi bagian daun kitiranyang berasal dari kertas warna warni dikembngkan dengan mika yang disablon dengan berbagai macam karakter lucu untuk menarik minat anak-anak.

Kreativitas mainan tradisional merupakan upaya yang dilakukan oleh kelompok pengrajin kitiran mekar jaya dalam menciptakan sesuatu yang baru dengan memberikan inovasi-inovasi terhadap produk-produk baru yang memiliki daya dalam memenuhi kebutuhan ekonomi baik yang mencakup produksi maupun distribusi. Selain itu dapat mengubah pola pikir masyarakat, menambah ilmu dan wawasan juga meningkatkan kreativitas ekonomi masyarakat. Keberadaan mainan tradisional merupakan upaya dalam mengembangkan kreativitas dan perlu dijaga demi memberikan kenyamanan anak-anak pada saat memainkan mainan tradisional (<https://www.beritasatu.com/gaya-hidup/404222-memacu-kreatifitas->

[anak-lewat-permainan-tradisional/](#) diakses pada tanggal 18 Mei 2020 pukul 19.30).

d) Manfaat dalam Bermain

Bermain pada anak dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak. Dalam bermain bebas, anak dapat mengembangkan kreativitasnya dan mencoba berbagai alternatif solusi untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam bermain. Berikut beberapa manfaat dalam bermain, yaitu:

- 1) Sebagai sarana untuk membawa anak ke dalam bermasyarakat.

Dalam hal ini suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu sama lainnya dan perlahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

- 2) Untuk mengenal kekuatan diri.

Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenai kedudukannya dikalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan-bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.

- 3) Dapat melatih untuk menempa emosi. Ketika bermain mereka mengalami berbagai macam perasaan. Ada anak yang senang dan ada yang kecewa.

- 4) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjatuhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, seperti perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.

- 5) Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi (Andang. 2006: 18-19).

Permainan sangat dekat sekali dengan pola perkembangan seorang anak bahkan mainan tradisional mampu mengembangkan daya

pikir anak-anak secara tidak langsung. Melalui bermain, anak akan memperoleh banyak keuntungan yang tidak sedikit. Dari permainan yang mereka lakukan dan mainkan, anak memperoleh stimulasi yang cukup banyak. Bermain juga menambah pengetahuan, kecakapan mental berfikir, memecahkan masalah dan mendorong kreativitas anak untuk berkhayal dan berimajinasi (Nurhayati, 2012: 7).

BAB III

PENGEMBANGAN MASYARAKAT MELALUI KREATIVITAS USAHA MAINAN TRADISIONAL PADA KELOMPOK PENGRAJIN KITIRAN MEKAR JAYA DESA KARANGANYAR KECAMATAN WELAHAN KABUPATEN JEPARA

A. Gambaran Umum Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara

1. Kondisi Geografis

Gambar 1

Peta Desa Karanganyar



Sumber: Profil Desa Karanganyar, Welahan, Jepara Tahun 2019

Secara geografis, Desa Karanganyar Kecamatan Welahan terletak paling ujung di sebelah selatan kota Jepara. Desa Karanganyar merupakan salah satu desa dari 15 desa di Kecamatan Welahan yang berada pada ketinggian 7-10 mdpl dengan kondisi topografi relatif datar dan memiliki luas wilayah 106,700 Ha. Luas lahan yang ada terbagi dalam beberapa

peruntukan dan dapat dikelompokkan seperti fasilitas umum, pemukiman, pertanian, kegiatan ekonomi, dan lain-lain. Wilayah Desa Karanganyar terdiri dari 6 RT (Rukun Tetangga) dan 2 RW (Rukun Warga). Adapun batas wilayah Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara sebagai berikut:

- a) Sebelah Barat : Desa Ujung Pandan dan Desa Batu Kali
- b) Sebelah Utara : Desa Sidi Gede
- c) Sebelah Selatan : Desa Sido Mulyo (Kabupaten Demak)
- d) Sebelah Timur : Desa Guwo Sobokerto

2. Kondisi Demografis

Secara demografi, pada tahun 2019 jumlah penduduk desa Karanganyar tercatat sebanyak 1.663 orang. Dengan perincian laki-laki sebanyak 815 orang dan perempuan sebanyak 848 orang. Jumlah Kepala Keluarga (KK) di desa Karanganyar sebanyak 616 orang, dengan perincian kepala keluarga laki-laki sebanyak 496 orang dan kepala keluarga perempuan sebanyak 120 orang. Berikut ini adalah data demografi yang didapatkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

- a) Kondisi Keagamaan

Tabel 1

Jumlah penduduk berdasarkan Agama

No	Agama	Jumlah (Orang)
1.	Islam	1663
Jumlah		1663

Sumber: Data monografi Desa Karanganyar tahun 2019

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa mayoritas penduduk desa Karanganyar adalah pemeluk agama Islam yaitu sebanyak 1.663 orang. Adapun jumlah tempat ibadah di desa Karanganyar yaitu terdapat satu Masjid dan tujuh Musholla seperti pada tabel berikut:

Tabel 2
Fasilitas Tempat Ibadah

No	Sarana	Jumlah
1.	Masjid	1
2.	Musholla	7

b) Keadaan Penduduk menurut Mata Pencapaian

Mata pencapaian adalah pekerjaan yang menjadi pokok penghidupan. Mata pencapaian memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat, karena dengan mata pencapaian yang dimiliki dapat memenuhi kebutuhan hidup. Keadaan penduduk menurut mata pencapaian di desa Karanganyar yakni sebagai berikut:

Tabel 3
Jumlah penduduk berdasarkan Mata Pencapaian

No.	Mata Pencapaian	Jumlah (Orang)
1.	Petani	174
2.	Pengrajin Mainan Tradisional	318
3.	TNI	2
4.	Pegawai Negeri Sipil (PNS)	16
5.	Pedagang	48
6.	Guru	15
7.	Pensiunan PNS	9
8.	Pembantu Rumah Tangga	3
9.	Sopir	4
10.	Penjahit	8
11.	Buruh Bangunan	11
12.	Pengusaha	6
14.	Peternak	21
15.	Buruh Tani	18

16.	Bidan	3
Jumlah		656

Sumber: Data monografi Desa Karanganyar tahun 2019

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa masyarakat di desa Karanganyar bermatapencaharian yang beragam. Mayoritas penduduk bermatapencaharian dibidang industri mainan tradisional yaitu sebanyak 318 orang. Penduduk yang bekerja sebagai petani sebanyak 174 orang, sebanyak 48 orang penduduk desa Karanganyar bekerja sebagai pedagang dan selain itu mereka juga bekerja sebagai buruh bangunan dan berternak.

c) Penduduk menurut Jenis Kelamin

Penduduk merupakan sejumlah orang yang bertempat tinggal di wilayah tertentu, Berdasarkan jenis kelamin, penduduk dibedakan menjadi laki-laki dan perempuan. Keadaan penduduk menurut jenis kelamin di Desa Karanganyar adalah sebagai berikut:

Tabel 4

Jumlah penduduk berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Penduduk
1.	Laki-laki	815
2.	Perempuan	848
Jumlah		1663

Sumber: Data monografi Desa Karanganyar tahun 2019

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa penduduk yang tercatat secara administrasi berjumlah 1.663 orang dengan rincian jumlah perempuan lebih besar dari jumlah laki-laki. Jumlah laki-laki sebesar 815 jiwa dan jumlah perempuan sebesar 848 jiwa.

d) Keadaan Penduduk menurut Pendidikan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang diperlukan untuk menjalani kehidupannya. Melalui pendidikan, manusia ditempa menjadi seorang pemikir dan dapat hidup

bermasyarakat. Biasanya penduduk yang tingkat pendidikan tinggi akan lebih mudah dalam menerima suatu perubahan. Tingkat pendidikan penduduk di Desa Karanganyar adalah sebagai berikut:

Tabel 5

Jumlah penduduk berdasarkan Tingkatan Pendidikan

No.	Jenis Pendidikan	Jumlah
1.	PAUD & TK	70
2.	SD/	52
3.	SLTP/ sederajat	48
4.	SLTA/ sederajat	35
5.	Perguruan Tinggi	16
7.	Pesantren	13
8.	Tidak sekolah	0
Jumlah		234

Sumber: Data monografi Desa Karanganyar tahun 2019

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa keadaan menurut tingkat pendidikan di desa Karanganyar yaitu tergolong sedang, dengan jumlah sebanyak 35 orang telah tamat SLTA/ sederajat, sebanyak 48 orang tamat SLTP/ sederajat dan sebanyak 52 orang tamat SD. Sedangkan penduduk yang tamat akademi atau perguruan tinggi sebanyak 16 orang.

e) Keadaan Penduduk menurut Usia

Berdasarkan data yang penulis dapatkan dari laporan monografi desa Karanganyar maka klasifikasi keadaan penduduk menurut jenis umur di Desa Karanganyar sebagai berikut :

Tabel 6

Jumlah penduduk berdasarkan Kelompok Usia

No.	Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	0-4	56	56	112

2.	5-9	76	59	135
3.	10-19	60	74	134
4.	20-25	83	62	145
5.	26-30	49	97	146
6.	31-34	90	83	173
7.	35-39	72	68	140
8.	40-49	75	112	187
9.	50-54	62	67	129
10.	55-60	88	62	150
11.	61-74	69	76	145
12.	>75	35	32	67
Jumlah		815	848	1.663

Sumber: Data monografi Desa Karanganyar tahun 2019

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah terbesar terdapat pada kelompok umur 40-49 tahun yaitu sebanyak 187 orang. Umur 0-4 tahun masuk dalam usia non produktif. Sedangkan jumlah terkecil terdapat dalam kelompok >75 tahun sebanyak 67 orang yang merupakan kelompok produktif. Kelompok umur non produktif menjadi tanggungan bagi kelompok usia produktif. Sehingga penduduk yang produktif harus mampu memenuhi kebutuhan sendiri maupun kebutuhan yang non produktif, baik kebutuhan primer maupun kebutuhan yang lainnya.

B. Profil KPK (Kelompok Pengrajin Kitiran) Mekar Jaya

1. Sejarah KPK (Kelompok Pengrajin Kitiran) Mekar Jaya

Kelompok Pengrajin Kitiran (KPK) Mekar Jaya merupakan salah satu kelompok pengrajin mainan tradisional (kitiran) yang berada di desa karanganyar kecamatan welahan kabupaten jepara yang berdiri pada tahun 2010 dan diketuai oleh Bapak Sumarno. KPK Mekar Jaya merupakan salah satu kelompok binaan dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Jepara yang memiliki tujuan untuk meningkatkan

perekonomian masyarakat dan menyediakan lapangan kerja untuk mengurangi pengangguran. Selain itu juga untuk mempererat tali silaturahmi dan saling menjaga kebersamaan sesama anggota. Terbentuknya kelompok ini karena para pengrajin memiliki keterampilan dan kemampuan membuat mainan tradisional dengan baik namun terbatas dalam masalah pengelolaan manajemen produksi dan pembiayaan. Upaya pembentukan KPK Mekar Jaya yang disampaikan oleh Disperindag kemudian dilanjutkan dengan memberikan pelatihan-pelatihan dalam manajemen produksi mainan tradisional yang diikuti oleh 20 anggota kelompok. Selain diadakan pelatihan di lingkungan desa, peserta pelatihan juga mengikuti kegiatan studi banding dengan industri-industri yang besar dan lebih berkembang seperti di Tegal dan Cirebon sehingga menambah pengalaman lebih dan ilmu yang didapatkan bisa diterapkan bersama-sama dengan anggota kelompok dan masyarakat.

KPK Mekar Jaya dan kelompok lainnya mendapatkan modal pertama kali dari provinsi pada tahun 2014. Setiap tahunnya kelompok pengrajin mainan tradisional mendapatkan bantuan hibah dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Jepara berupa peralatan-peralatan untuk mainan kitiran seperti bantuan awal 10 unit kompor gas yang berfungsi untuk melubangi bambu guna peletakkan as, dan ada juga lampu petromak yang berbahan bakar minyak tanah dan peralatan lainnya untuk mainan trotokan dan mainan tarik. (Wawancara dengan bapak Sumarno selaku Ketua KPK Mekar Jaya pada tanggal 11 Juni 2020).

Usaha mainan tradisional yang ada di desa karanganyar tidak hanya terdiri dari mainan kitiran, tetapi ada juga mainan trotokan, dan mainan tarik (lele an, tikus an, ayam an, dll) yang diproduksi oleh masyarakat. Mainan kitiran merupakan mainan pertama kali yang ada di desa karanganyar dan memiliki prospek yang bagus. Pada saat itu salah satu warga desa karanganyar pulang dari merantau membawa mainan kitiran yang dibelinya di tempat perantauannya, dengan rasa penasaran kemudian dibongkar mainan kitiran tersebut dan mencoba merangkainya

kembali. Dengan adanya salah seorang masyarakat yang terampil dalam membuat dan memproduksi mainan tersebut, maka banyak warga yang penasaran dan kemudian belajar membuat mainan tersebut hingga sampai saat ini. Melalui perkembangannya, masyarakat merasakan dampak positif dalam peningkatan pendapatan perekonomian dan sekarang 90% masyarakat desa karanganyar memproduksi mainan tradisional yang mulai dari penyedia bahan baku, pengrajin, hingga bagian pemasaran semuanya ada dan itulah yang membuat unik desa karanganyar.

Untuk satu mainan kitiran dijual dengan harga 4.500 rupiah. Awalnya mereka menjualnya ke pasar-pasar, dititipkan ke toko-toko, menjual kepada pengepul atau tengkulak yang mereka membeli mainan tradisional dengan langsung datang ke rumah anggota kelompok, dan selanjutnya memasarkan secara online. Untuk pengiriman ke luar kota, kipas atau daun kitiran tidak dipasang di rangka pegangan, melainkan dipisah dan nantinya rangka dan daun kitiran dipasang setelah sampai ke tempat tujuan pengiriman. Pemisahan rangka pegangan dan daun kitiran bertujuan untuk menghindari pada kerusakan rangka daun atau kipas kitiran. KPK Mekar Jaya memiliki 10 anggota dengan melakukan pertemuan rutin secara bergilir di rumah anggota setiap sebulan sekali pada tanggal 25 sebagai media musyawarah dan rembuk warga pengrajin mainan. Hal yang dibahas dalam pertemuan adalah bagaimana mempertahankan kualitas produksi mainan tradisional menjadi lebih baik, penentuan harga jual mainan, dan koordinasi sesama anggota untuk menciptakan inovasi terbaru dari mainan kitiran (Wawancara dengan bapak Sumarno selaku Ketua KPK Mekar Jaya pada tanggal 11 April 2020).

Mainan kitiran yang dihasilkan oleh KPK Mekar Jaya memiliki inovasi yang beragam mulai dari kitiran yang terbuat dari kertas minyak, kitiran sayap mika, dan kitiran sayap mika kincir satu. Pada sayap mika biasanya terdapat gambar kartun yang disablon, ini menjadikan kitiran tahan lama dan banyak diminati anak-anak. KPK Mekar Jaya beserta

kelompok-kelompok lain yang ada di desa Karanganyar sudah dikenal oleh berbagai macam daerah terkhusus di Kabupaten Jepara. Kelompok-kelompok ini sering mendapatkan undangan dari berbagai dinas pemerintahan untuk mengikuti bazar dan *expo-expo* di Jepara. Dari event-event tersebut mereka mengenalkan, mempromosikan dan memasarkan berbagai macam mainan tradisional supaya dapat dipertahankan keberadaannya dan tetap eksis di masa selanjutnya.. (Wawancara dengan ibu Musirah pada tanggal 11 Juni 2020).

2. Visi dan Misi KPK (Kelompok Pengrajin Kitiran) Mekar Jaya

a. Visi:

“ Beribadah dengan mengharapakan keberkahan dari Allah SWT. dan melestarikan serta menjaga produk mainan tradisional jauh lebih berkualitas dalam meningkatkan kesejahteraan perekonomian masyarakat”

b. Misi:

- 1) Memberikan pelayanan prima kepada anggota dan masyarakat.
- 2) Memberdayakan masyarakat untuk tetap menjaga dan melestarikan mainan tradisional.
- 3) Mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh anggota.
- 4) Terjalannya kerja sama dengan baik dan meningkatkan kepedulian sosial.

3. Tujuan KPK (Kelompok Pengrajin Kitiran) Mekar Jaya

Melaksanakan suatu kegiatan harus ada yang namanya tujuan yang hendak dicapai. Tanpa adanya tujuan, maka kegiatan akan berjalan tanpa arah. Tujuan dapat mengarahkan kemana arah program tersebut berjalan (Zubaedi, 2016: 84). Tujuan terbentuknya KPK Mekar Jaya desa Karanganyar adalah:

- a. Mempererat tali silaturahmi dan terjalannya komunikasi antar anggota kelompok.

- b. Meningkatkan pendapatan dan mensejahterakan perekonomian anggota dan masyarakat.
- c. Sebagai pendorong supaya kegiatan yang dilaksanakan dapat membawa manfaat bagi lingkungan, masyarakat sekitar maupun anggota atau tenaga kerja.
- d. Mengentaskan kemiskinan dengan menyediakan lapangan pekerjaan.
- e. Memunculkan inovasi-inovasi dengan tetap menjaga keunikan dari mainan tradisional.
- f. Mengontrol harga jual agar tidak terjadi penurunan harga jual.
- g. Membentuk koperasi simpan pinjam agar dapat memenuhi kekurangan-kekurangan sarana prasarana.

4. Susunan Kepengurusan KPK (Kelompok Pengrajin Kitiran) Mekar Jaya

Susunan organisasi adalah beberapa susunan dari berbagai komponen atau unit kerja dalam suatu organisasi. Struktur organisasi lebih mengarah kepada pembagian kerja dan mengenai bagaimana fungsi dari berbagai kegiatan berbeda yang telah dikoordinasikan. Dengan arti lain, struktur organisasi merupakan suatu hubungan atau susunan terhadap berbagai komponen serta bagian dan juga posisi pada sebuah organisasi, disetiap komponen yang ada di dalam organisasi memiliki saling ketergantungan.

Tabel 7

Susunan Organisasi KPK (Kelompok Pengrajin Kitiran) Mekar Jaya

No.	Nama	Jabatan
1.	Sumarno	Ketua
2.	Suko	Sekretaris
3.	Musirah	Bendahara
4.	Apiyah	Anggota
5.	Siti Mutmainah	Anggota

6.	Kosidah	Anggota
7.	Sutarsih	Anggota
8.	Mugiyanto	Anggota
9.	Suwito	Anggota
10.	Amaliyah	Anggota
11.	Asmu'ah	Anggota
12.	Saduddin	Anggota
13.	Mutowakhid	Anggota

Sumber: Buku Profil Kerajinan Mainan Tradisional

Dalam kepengurusan, masing-masing memiliki tanggungjawab yang bertugas menjalankan kegiatan, mengkoordinir serta melaporkan keberlangsungan kegiatan yang berada dalam tanggungjawabnya kepada pengelola dalam menjalankan kepengurusannya.

C. Proses Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional Pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara

Peningkatkan kesejahteraan masyarakat merupakan hakikat pembangunan nasional. Tingkat kesejahteraan masyarakat ini mencerminkan kualitas hidup dari sebuah keluarga. Keluarga dengan tingkat kesejahteraan yang lebih tinggi berarti memiliki kualitas hidup yang lebih baik, sehingga pada akhirnya keluarga tersebut mampu untuk menciptakan kondisi yang lebih baik untuk bisa meningkatkan kesejahteraan mereka (Rosni, 2017: 53). Banyak cara yang dilakukan untuk meningkatkan kesejahteraan dengan berbasis kearifan lokal guna memiliki kualitas hidup yang semakin baik.

Pengembangan masyarakat adalah kegiatan yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan diarahkan untuk memperbesar akses masyarakat guna mencapai kondisi sosial, ekonomi, dan kualitas kehidupan yang lebih baik apabila dibandingkan dengan kegiatan pembangunan sebelumnya (Budimanta, 2008: 33).

Dalam pengumpulan data, peneliti memfokuskan pemberdayaan yang dilakukan Kpk Mekar Jaya yaitu produksi pembuatan mainan kitiran. Dalam kegiatan pemberdayaan dibutuhkan beberapa tahapan yang harus berjalan secara sistematis. Adapun proses pengembangan kreativitas usaha mainan tradisional dapat dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pemaparan Masalah

Tahap pemaparan masalah dilakukan dengan cara mengelompokkan dan menentukan masalah-masalah atau problem yang sedang dihadapi warga yang akan menjadi subyek dampingan. Pada tahap ini akan diberikan penjelasan, informasi, dan fasilitas kegiatan musyawarah (rembug warga) antar warga yang akan menjadi subyek dampingan.

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan para anggota untuk membicarakan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh para pengrajin mainan tradisional. Pertemuan rutin yang dihadiri oleh para anggota dilakukan secara bergilir di rumah warga dan dilaksanakan setiap sebulan sekali pada tanggal 25. Sebagaimana yang dikatakan oleh bapak Sumarno (selaku Ketua KPK Mekar Jaya):

“Sebelum melaksanakan pelatihan, dari dinas sudah memberitahukan kepada saya mba, lalu saya memberitahukan kepada semua anggota bahwa akan ada pelatihan pada tanggal sekian. Saat ini pertemuan dilakukan secara bersama-sama dengan kelompok yang lainnya mba, karena dari Dinas Koperasi membentuk suatu kelompok koperasi untuk mempermudah pengelolaan manajemen biaya dan produksi. Dalam pertemuan rutin ini nanti kita tidak hanya membahas masalah koperasi simpanan pokok dan simpanan wajib, tetapi sekaligus membahas permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh para kelompok pengrajin mainan tradisional. Tak lupa kami selalu mengawali pertemuan dengan kegiatan keagamaan. Pertemuan rutin ini merupakan sarana untuk silaturahmi sekaligus tempat diskusi bagi pengurus dan anggota kelompok pengrajin mainan tradisional. Maka dari itu dengan adanya perkumpulan ini, kami sudah jarang melakukan pertemuan rutin per kelompok mba. Mengenai pelatihan dan dampingan dari dinas memang mba sangat kami butuhkan, karena dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Selain itu, ada juga studi banding ke industri-industri yang sudah

berkembang dan sukses sehingga dengan adanya pelatihan dan studi banding ini sangat bermanfaat bagi kami mba, ilmu yang kami dapatkan bisa kami share ke masyarakat sekitar. Biasanya yang ikut studi banding hanya ketua, bendahara, dan sekretaris mba.”

Pada tahap pemaparan masalah semua anggota diharuskan menyuarakan pendapatnya agar permasalahan yang dihadapi menemukan solusi dan mendapatkan jalan keluar secara bersama-sama.

2. Tahap Analisis Masalah

Tahapan selanjutnya adalah analisis masalah. Pada tahap ini, permasalahan-permasalahan yang dihadapi dikelompokkan dan dicarikan jalan keluar dan solusinya secara bersama-sama. Setelah menemukan masalah yang dirasakan oleh para anggota KPK Mekar Jaya, kemudian akan dilakukan musyawarah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Selain sebagai wadah musyawarah dan diskusi, tujuan diadakannya pertemuan rutin ini adalah dapat terjalin silaturahmi dengan baik, untuk rapat koordinasi, evaluasi, dan dapat menemukan ide-ide baru dalam mengembangkan potensi yang ada.

3. Tahap pemaparan tujuan dan sasaran

Mainan tradisional merupakan mainan jaman dulu yang cenderung sederhana, bahan baku dari lingkungan sekitar, dan umumnya biaya produksi yang dibutuhkan relatif murah.

“Dulunya, industri yang ada di desa Karanganyar ini hanya memproduksi kitiran dari kertas warna-warni dan kemudian disusul dengan mainan trotoakan, mainan boneka balon, dan mainan tarik yang proses pembuatannya dilakukan sendiri oleh salah satu masyarakat. Perkembangan mainan kitiran seiring dengan ketekunan dan kegigihan para masyarakat, kini dapat memunculkan inovasi-inovasi terbaru yang lebih efektif dengan membuat daun kitiran dari mika yang bergambar kartun lucu. (Wawancara dengan Bapak Sumarno selaku Ketua KPK Mekar Jaya pada tanggal 20 Januari 2020).”

Tujuan dari KPK Mekar Jaya adalah untuk meningkatkan pendapatan sekaligus mensejahterakan perekonomian anggota serta meningkatkan kualitas mainan tradisional guna menarik minat anak-anak.

Dan untuk sasarannya yaitu masyarakat di sekitar Jepara, Kudus, dan Demak karena banyak pengepul mainan dari daerah tersebut.

4. Tahap perencanaan tindakan

Tahap ini dilakukan dengan kegiatan perencanaan berbagai aksi untuk mencapai tujuan. Dalam merencanakan aksi harus diperhatikan kesiapan tenaga kerja, peralatan, dan, waktu, tempat, informasi, dan faktor-faktor pendukung.

Pada tahapan ini KPK Mekar Jaya melalui berbagai pertimbangan disepakati pelatihan proses produksi mainan tradisional kitiran menggunakan peralatan yang masih manual serta pengetahuan lain yang berkaitan dengan manajemen mainan tradisional. Waktu pelaksanaan kegiatan pembuatan mainan kitiran dihadiri oleh 8 anggota kelompok pengrajin kitiran mekar jaya yang dikoordinir oleh bapak sumarno. Perencanaan tindakan juga membahas mengenai tempat, dana, waktu dan sarana prasarana untuk menunjang proses kegiatan pelatihan pembuatan mainan kitiran dengan berdasarkan keputusan bersama.

5. Tahap pelaksanaan tindakan

a. Proses Produksi

Kegiatan pengembangan masyarakat akan terlaksana jika didukung dengan tempat dan waktu pelaksanaan yang jelas. Tempat sebagai sarana untuk memfasilitasi masyarakat dalam menjalankan proses produksi. Proses produksi pembuatan mainan tradisional kitiran adalah sebagai berikut:

Tabel 8

(a) Alat dan Bahan Pembuatan Mainan Kitiran

No.	Alat	Bahan Baku
1.	Gergaji	Bambu
2.	Bendo	Kertas Minyak
3.	Pisau Serut	Mika
4.	Gunting	Kertas Tebal/Duplek

5.	Kompor Gas Modifikasi	Lem Kayu
6.	Tang	Lem Kuning
7.	Palu	Karet Gelang
8.	Besi ukuran 6 mm	Seng
9.		Lidi
10.		Kardus
11.		Selang Kecil
12.		Kawat
13.		Manik-manik/Mote
14.		Sedotan
15.		Benang Jahit
16.		Pewarna

Semua bahan baku mainan tradisional didapatkan dari penyedia bahan baku yang ada di desa Karanganyar sendiri. Ada beberapa bahan yang harus dipesan dari pabrik seperti klontongan dari kertas duplex yang dapat mengeluarkan bunyi.

(b) Proses Produksi Pembuatan Mainan Kitiran:

1. Proses Pembuatan Pegangan Kitiran.

Langkah awal: potong bambu bagian pangkal dengan panjang 60 cm, belah bambu dengan tebal $\frac{1}{2}$ cm x 1 cm x 60 cm. Kemudian rapikan dan haluskan bambu diatas batu semen agar bersih dari serat-seratnya dn tidak tajam. Jemur bambu hingga kering. Selanjutnya panaskan besi *cus* dan buat 2 lubang di bagian ujung bambu dengan ukuran lubang 5 mm. Lubang pertama dengan ukuran 4 cm dari ujung bambu dan lubang kedua ukuran 10 cm dari ujung bambu. Selanjutnya bengkokkan atau tekuk bambu di kedua bagian ujung lubang dengan tang. Celupkan bambu pada zat pewarna, jemur bambu di bawah sinar matahari hingga kering. Terakhir, lilitkan kertas minyak pada gagang pegangan.

2. Proses Pembuatan Rangka atau Daun Kitiran.

Langkah Kedua: potong bambu dengan panjang 33 cm, belah potongan bambu dengan tebal 1 mm x 3 mm x 33 cm, jemur lalu haluskan belahan bambu dengan cara digosokkan ke batu semen agar tidak tajam. Warnai bambu dengan zat pewarna kemudian jemur kembali. Ikat benang di bagian ujung bambu, tarik benang 10 cm dan ikatkan bagian tengah bambu geser 2 cm sebelum garis tengah bambu, ikatkan sampai ke bagian tengah bambu ditambah 2 cm, tarik benang 10 cm ikatkan ke ujung bagian bambu dengan arah yang berbeda sampai bambu menyerupai huruf S. Ikatkan dan putus benang, siapkan mika yang sudah disablon, potong sesuai pola, kemudian rangka atau daun kitiran ditempel ke mika, rekatkan dengan lem dan ulangi langkah kedua ini sampai 2 kali.

3. Proses Pembuatan *As* (yang mengeluarkan bunyi) Kitiran.

Langkah Ketiga: Potong bambu, belah potongan bambu dengan panjang 60 cm kemudian haluskan dengan pisau serut agar menjadi bulat. Selanjutnya, bambu dipotong dengan panjang 6,5 cm, belah 4 bagian di ujung potongan kira-kira 2 cm dan dua bagian di ujung satunya 2 cm. Berikutnya adalah pembuatan *as* dari seng. Gunting seng dengan ukuran 1 cm x 4 cm, lipat/tekuk seng menjadi 3 bagian dengan panjang 2 cm dan beri potongan selang kira-kira 3 mm sebanyak dua buah. Pemberian selang berfungsi untuk menahan *as* agar tetap berada di tengah.

4. Proses Pembuatan Kelontongan atau Gendangan Pembunyi.

Langkah Keempat: potong kertas dengan ukuran 2,5 cm x 30 cm, gulung kertas dan rekatkan pada bagian ujungnya dengan diberi sedikit lem, kemudian tempelkan kertas duplek yang telah disediakan pada salah satu lubang sebagai penutup

gendang atau kelontongan dengan lem kayu dan jemur hingga kering.

5. Proses Pembuatan Kitiran Angin (Tanpa Bunyi).

Langkah Kelima: Gunting sesuai pola lembaran mika yang sudah disablon dengan diameter 20 cm, potong menjadi 8 bagian sesuai pola kemudian siapkan potongan mika lingkaran ukuran 3,5 cm sebanyak 4 buah. Rekatkan ujung mika dengan lem secara melingkar di bagian luar dan dalam, beri potongan mika tadi pada bagian tengah lingkaran dan ulangi pada ujung bagian satunya.

6. Proses Perakitan Mainan Kitiran

Perakitan seluruh komponen dilakukan mulai dari hasil proses produksi dari kelima langkah di atas. Siapkan potongan selang kecil 1 buah dengan panjang 3,5 cm dan 3 mm sebanyak 3 buah, potongan kawat ukuran 20 cm, dan 2 buah manik-manik atau mote, karet gelang, lidi dan lem. Cara perakitannya adalah sebagai berikut:

- a) Masukkan *as* yang sudah terpasang baling-baling seng ke lubang gagang kitiran yang telah ditekuk, beri karet gelang persis di bawah *as* pada gagang kitiran.
- b) Masukkan klontongan dari kertas duplek dan rekatkan dengan lem, selipkan lidi diantara karet dan putar 3 kali. Selanjutnya, masukkan selang yang sudah dipotong sesuai ukuran pada *as* disusul daun kitiran pada belahan *as* kemudian kunci kembali dengan selang. Gerakkan ke samping kanan dan kiri untuk mengetahui apakah kitiran sudah berfungsi atau belum.
- c) Langkah terakhir adalah pemasangan kitiran angin bagian bawah daun kitiran. Setelah rangka di atas terpasang dan mengeluarkan bunyi kemudian ikatkan kawat pada gagang kitiran bagian tengah, masukkan manik-manik atau mote

sebagai penahan kitiran pada kawat, kemudian masukkan kitiran angin dan selang, beri manik-manik lagi dan bengkokkan kawat agar manik-manik tidak terlepas (*Toys book* dan wawancara dengan bapak Sumarno selaku Ketua KPK Mekar Jaya pada tanggal 11 Juni 2020).

Proses produksi pembuatan mainan kitiran sangat rumit dan membutuhkan keahlian khusus. Setiap prosesnya dilakukan secara manual dan alat yang digunakan seperti pisau serut bambu dan proses ngecus as dikembangkan oleh para pengrajin sendiri. Pada proses produksi sudah terlihat efisien dan dalam pembuatan setiap item rakitan mainan kitiran dikerjakan secara mandiri dengan manual dan cepat untuk memenuhi permintaan para pembeli. Tempat pembuatan berbagai macam rakitan kitiran dilakukan di rumah anggota masing-masing. Anggota berhak membuat rakitan mainan kitiran, seperti membuat rakitan pegangan kitiran, daun kitiran, dan as baling-baling kitiran. Penempatan dan pembagian tugas sudah menjadi kesepakatan bersama antara pengelola dan tenaga kerja, sehingga pekerjaan dapat dilakukan dengan adil, merata dan tidak menimbulkan persaingan antar tenaga kerja serta akan lebih terbangun solidaritas kelompok.

b. Pemasaran

Hasil pembuatan mainan tradisional biasanya dipasarkan langsung melalui pengepul atau tengkulak yang datang langsung ke rumah, pedagang di pasar, penjual keliling dan secara *online*. Berikut penyampaian bapak sumarno:

“Seperti saya juga memiliki pelanggan khusus sendiri dari luar kota. Orang sana membeli barang dari saya dan disana dia mempunyai anak buah yang bekerja untuk menjual mainan-mainan tradisional. Sehingga kreativitas perkembangan mainan kita bisa dinikmati mereka yang berada di luar pulau jawa seperti Makassar, Panakukan, Timika maupun luar negeri seperti Malaysia, Singapura, dan Brunei Darussalam. Pemasaran kita sudah dikenal masyarakat luas dengan ikut serta dalam menghadiri event-event di acara-acara tertentu

yang dilaksanakan oleh pemerintah dinas, kampus expo, dan acara yang lainnya.”

“Untuk pemasaran biasanya kami menghadiri undangan dari dinas mba, jadi sekalian untuk mengenalkan kepada masyarakat luas bahwa mainan tradisional tidak kalah dengan mainan modern. Disana juga sudah disediakan stand untuk menjual berbagai macam produk dari beberapa wilayah. Pemasaran juga sudah merambah ke luar negeri mba, karena di desa kami ada yang merantau, jadi pas mereka pulang mereka membawa beberapa mainan tradisional untuk dijual disana dan untuk pengirimannya dilakukan secara online”

Hal ini diupayakan agar mainan tradisional lebih dikenal lagi dan menarik minat anak untuk memainkannya. Selain itu juga menjaga kualitas dan memberikan inovasi-inovasi yang lebih menarik supaya mainan tradisional yang sudah mulai dilupakan ini tetap eksis dan berkembang. Kemudian ibu Apiyah menambahkan:

“Saya sebelumnya bekerja membuat keping untuk rumah mba, namun semakin lama keping sudah jarang diminati. Akhirnya saya ikut kelompok ini untuk membuat mainan tradisional yang bisa meningkatkan kebutuhan masyarakat. Biasanya saya memasarkan mainan ini kepada pengepul yang mereka langsung datang ke rumah untuk membeli mainan tradisional. Selain itu, juga saya pasarkan kepada penjual keliling dan juga saya titipkan di toko-toko mba kadang juga dibantu sama anak untuk menjual secara online dan itu membuat mainan tradisional yang ada di desa kami menjadi lebih dikenal oleh masyarakat luas hingga ke luar kota di indonesia”.

6. Tahap evaluasi

Berdasarkan hasil penelitian, evaluasi dalam proses kegiatan kerajinan mainan tradisional dilakukan dengan memantau langsung proses produksi pembuatan kerajinan mainan tradisional awal sampai akhir. Proses evaluasi sangatlah penting guna menilai sejauh mana kemajuan atau kemunduran yang sudah diraih dalam pelaksanaan suatu kegiatan. Evaluasi dalam kegiatan pembuatan mainan kitiran dilaksanakan guna menilai sejauh mana pelaksanaan kegiatan tersebut. Apakah sudah efektif

atau belum, apakah sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum.

Evaluasi dilakukan setiap dua bulan sekali untuk melihat apakah keuntungan dan kerugian yang didapat sehingga kerugian dapat dicarikan solusi. Sebagaimana hasil dari wawancara dengan ibu Musirah sebagai berikut:

“Rapat evaluasi kegiatan dilakukan dengan memantau terus proses produksi dari awal sampai akhir untuk mengetahui perkembangannya mba. Evaluasi biasanya dihadiri oleh semua anggota dan sifatnya santai dengan menanyakan kepada anggota supaya sama-sama tahu apa kekurangannya. Kalo ada acara atau event-event tertentu biasanya sehari setelahnya malah langsung diadakan evaluasi mba.”

“Dari proses produksi memang kami masih menggunakan alat dan pengerjaannya secara manual mba. Mulai dari pembelahan bambu hingga ke proses perakitan semua menggunakan tenaga manual mba. Jadi, memang kita tidak dalam sehari bisa langsung memproduksi satu buah mainan kitiran, karena harus melakukan beberapa perakitan komponennya untuk bisa menjadi satu buah kitiran. Ada dari kelompok kami yang hanya membuat rakitan pegangan mba, ada juga yang bagian perakitan daun kering dan memang sudah menjadi bagian dari masing-masing keahliannya. Apalagi dalam pembuatan mainan kitiran banyak prosesnya mulai dari menghaluskan bambu, membuat as dengan alat yang sederhana hingga memanfaatkan energi matahari untuk proses penjemuran mba” (Wawancara dengan Ibu Kosidah pada tanggal 12 Juni 2020).

Hal ini terbukti bahwa proses pengembangan masyarakat di Desa Karanganyar sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa pengembangan masyarakat adalah suatu proses dimana masyarakat yang tinggal pada lokasi tertentu mengembangkan prakarsa untuk melaksanakan suatu tindakan sosial (dengan atau tanpa intervensi) untuk mengubah kondisi ekonomi, sosial, kultur dan lingkungan mereka (Soetomo, 2006:81).

D. Hasil Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional Pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara

Jenis usaha yang dijalankan oleh KPK Mekar Jaya mengalami perkembangan. Dari segi ekonomi dapat dirasakan, dulu pendapatan tidak menentu hingga sekarang menjadikan produksi mainan tradisional sebagai pekerjaan tetap. Bentuk upaya yang dilakukan oleh pengrajin mainan tradisional adalah dengan meningkatkan pendapatan ekonomi masyarakat dan dapat menanggulangi kemiskinan. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan kepada ketua dan anggota, seperti yang dijelaskan oleh salah satu informan yaitu:

“Sebelum saya menjadi anggota KPK Mekar Jaya dan menekuni usaha ini dulu saya menjadi pengrajin kepong mba. Selain itu saya juga membantu suami saya di sawah mba dan itu dengan pendapatan yang pas-pasn mba. Lambat laun saya ikut kpk mekar jaya dan menekuni usaha mainan kitiran ini, Alhamdulillah ekonomi saya stabil dan lumayan lah mba cukup untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan juga bisa mencukupi kebutuhan sekolah anak mba. Banyak dari masyarakat yang dulunya hanya mampu menyekolahkan anaknya sampai tingkat menengah dan sekarang alhamdulillah bisa sampai ke tingkat SMA bahkan ke perguruan tinggi mba.” (Wawancara dengan ibu Kosidah pada tanggal 12 Juni 2020).”

Usaha yang dijalankan oleh para anggota KPK Mekar Jaya mengalami peningkatan yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan Perekonomian Masyarakat

Keberhasilan dalam pembangunan tidak hanya dapat diukur melalui nominal yang didapat oleh sekelompok orang dalam pekerjaan, melainkan dengan tercukupinya dan terpenuhinya beberapa hal dalam kehidupan sehari-hari juga merupakan hasil dari suatu capaian seseorang.

Semenjak ditetapkannya menjadi desa sentra industri mainan tradisional anak, banyak warga yang berhasil meningkatkan penghasilan dan pendapatan mereka dari penjualan mainan kitiran yang di produksi oleh masyarakat desa karanganyar sendiri. Seperti yang dijelaskan oleh bapak Muwakhid:

“Peningkatan penghasilan pasti ada mba, apalagi setelah ditetapkannya desa ini menjadi desa industri mainan tradisional anak banyak dari dinas-dinas yang memberikan pelatihan-pelatihan ke kita mba seperti dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan dan dari Dinas Koperasi. Sebelum saya menjadi anggota pengrajin mainan kitiran, dulu saya kerja ke luar kota merantau demi mencukupi kebutuhan keluarga mba. Setelah lama saya merasa bosan dan tidak ada peningkatan dalam perekonomian. Akhirnya pas saya pulang dan memutuskan untuk tidak merantau kembali dan menjadi anggota kpk mekar jaya, kebetulan saat itu saya juga masih mencari-cari pekerjaan mba dan tanpa berpikir panjang saya kemudian belajar tentang prosrs produksinya dingga ke pemasaran. Saya di kasih tau cara-cara untu membuat mainan kitiran yang menurut saya itu rumit. Seiring berjalannya waktu, saya mulai nyaman dengan pekerjaan ini sampai sekarang mba karena bisa memunculkan kreativitas dan mengasah keterampilan kita. Alhamdulillah untuk hasil penjualan mainan tradisional lumayan mba, bisa untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan kebutuhan lainnya.”

Kebutuhan sandang, pangan, papan, termasuk kebutuhan yang dapat dicukupi melalui usaha-usaha kecil tanpa menggantungkan pada pekerjaan pokok. Sehingga menjadi sumber pemasukan dari pekerjaan yang lain atau usaha yang lain untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Pendapatan pengrajin mainan tradisional biasanya didapatkan sesuai dengan kemampuan masing-masing pengrajin. Pendapatan didapat sesuai dengan apa yang dikerjakan para pekerja. Bagaimana tingkat kesulitan dan keterampilan yang dimiliki masing-masing pekerja.

“Kalau pendapatan masing-masing karyawan berbeda-beda mba. Dalam kelompok ini kami menerapkan sistem yang kita ambil sesuai dengan kemampuan kami mba. Semisal kita bisanya bagian perakitan gagang kitiran dan daun kitiran ya kita kerjakan sesuai keahlian kita mba (Wawancara dengan ibu Musirah pada tanggal 11 Juni 2020).”

Dengan adanya kelompok-kelompok di desa karanganyar menjadikan masyarakat khususnya para pengrajin tidak hanya dapat meningkatkan penghasilan tetapi juga dapat mengembangkan keahlian dan keterampilan masing-masing.

2. Tumbuhnya Solidaritas Sosial

Adanya sosialisasi, musyawarah bersama masyarakat dalam mengutarakan pendapat sangat penting dilakukan oleh beberapa orang yang ada di suatu lembaga. Dari sini bisa tercipta kekuatan untuk memperkokoh interaksi sosial masyarakat dan menciptakan semangat kebersamaan. Dalam hal sosial bisa dilihat dari kebersamaan dan kerukunan antar anggota kelompok dan warga sekitar dengan baik. Salah satu bentuk dari tindakan sosial yang dilakukan oleh masyarakat untuk maju serta memperbaiki pembangunan yang ada di wilayahnya adalah dengan mendirikan gapura anyaman bambu yang terletak di depan pintu masuk gang desa Karanganyar sebagai ikon keindahan yaitu menggambarkan keramahan dan rasa hormat kepada para pendatang serta sebagai wujud penataan lingkungan yang bersih dan indah dan tercipta kesan positif dari kawasan tersebut.

“Kalau ada kegiatan sosial seperti misal membuat gapura di depan jalan gang itu kita lakukan secara bersama-sama dan gotong royong mba, semua saling membantu kalo ibu-ibu biasanya mereka menyiapkan makanan mba seperti teh dengan makanan ringan kadang juga ada yang memberikan jajanan gorengan pokoknya sesuka mereka mba tanpa ada paksaan harus ngasih jajan ini pokoknya sesuai keinginan mereka padahal tidak ngasih jajan pun tidak apa-apa. Biasanya ibu-ibu melakukannya secara bergilir dari rumah a ke b lanjut ke c dan seterusnya. Dan Alhamdulillah ini salah satu yang menjadikan rasa silaturahmi kita terjaga mba (Wawancara dengan Ibu Apiyah pada tanggal 12 Juni 2020.)”

Pernyataan tersebut juga dituturkan langsung oleh ibu Musirah yaitu:

“Dalam hal sosial dapat dilihat ketika salah satu masyarakat mempunyai hajatan atau kegiatan tasyakuran mba, mereka satu sama lain saling membantu tanpa meminta imbal balik dan mereka sudah menganggap semua seperti keluarga.”

Gambar 2
Gapura yang dibuat warga secara bergotong royong



Hubungan kekerabatan yang terjalin dalam kegiatan pertemuan sebulan sekali yang dilakukan antara pengurus dan anggota kelompok secara bergilir di rumah warga, selain membahas permasalahan produksi, juga bertujuan untuk menumbuhkan semangat rasa solidaritas dan kekeluargaan yang semakin erat antar anggota pengrajin dan masyarakat lainnya.

3. Terciptanya Peluang Usaha

Selain dapat meningkatkan pendapatan masyarakat, kpk mekar jaya juga dapat menciptakan peluang usaha bagi masyarakat yang ada disekitarnya. Masyarakat sebelumnya hanya bekerja sebagai petani dan pembuat keping atau anyaman bambu dan ingin mempunyai penghasilan lebih. Seperti yang dikatakan oleh salah satu warga sekaligus anggota kpk mekar jaya yang merasa senang dengan adanya peluang usaha untuk meningkatkan pendapatan dan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Selanjutnya ibu Apiyah mengatakan:

“Sebelumnya, masyarakat banyak yang bekerja membuat anyaman keping mba, ada juga yang merantau untuk mencukupi kebutuhannya. Beberapa malah ada yang belum bekerja, Jadi dengan adanya peluang usaha sentra mainan tradisional masyarakat merasa sangat senang karena pendapatan cukup untuk biaya anak sekolah jadi bisa menyekolahkan anak setinggi-tingginya.”

Dengan adanya sentra industri mainan tradisional anak, dapat membantu masyarakat dalam memperoleh pekerjaan tetap dan bisa untuk memunculkan inovasi-inovasi dari pengrajin.

BAB IV

ANALISIS PENGEMBANGAN MASYARAKAT MELALUI KREATIVITAS USAHA MAINAN TRADISIONAL PADA KELOMPOK PENGRAJIN KITIRAN MEKAR JAYA DESA KARANGANYAR KECAMATAN WELAHAN KABUPATEN JEPARA

A. Analisis Proses Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional (Studi pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara).

Pengembangan masyarakat merupakan usaha yang dilakukan dari satu tahap ke tahap yang lain dengan mengembangkan potensi dan kemampuan manusia untuk mencapai kesejahteraan yang lebih baik (Hikmat, 2008: 85). Pengembangan masyarakat dimaksudkan untuk membantu masyarakat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik dari potensi alam ataupun sumber daya manusia sendiri. Dalam pengembangan masyarakat, masyarakat bukan hanya sebagai objek melainkan masyarakat sebagai subjek dimana mereka tidak hanya diam untuk diberi kegiatan tetapi ikut merancang kegiatan untuk keberdayaannya.

Desa Karanganyar dikenal sebagai desa sentra industri mainan tradisional anak karena sebagian besar masyarakatnya bekerja sebagai pengrajin mainan tradisional. Kerajinan mainan tradisional merupakan salah satu bentuk kegiatan pemberdayaan masyarakat karena proses pelaksanaan kegiatan produksi dilaksanakan secara bertahap dan saling berkesinambungan. Kegiatan yang dilakukan oleh kelompok pengrajin kitiran mekar jaya merupakan salah satu upaya kelompok untuk meningkatkan kesejahteraan perekonomian masyarakat, mendorong kemampuan dan keterampilan masyarakat melalui kegiatan pelatihan yang dilaksanakan secara berkelanjutan melalui proses produksi.

Dalam memberdayakan masyarakatnya, kpk mekar jaya dan kelompok lainnya tidak hanya mampu mengurangi jumlah pengangguran akan tetapi mampu menciptakan kreativitas maupun inovasi dalam berbisnis mainan

tradisional, sehingga masyarakat secara mandiri dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya kearah yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan masyarakat yaitu untuk mengentaskan masyarakat dari kemiskinan serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat di berbagai bidang kehidupan seperti bidang sosial, ekonomi, lingkungan, spiritual dan kesehatan (Dumasari, 2014: 36).

Proses pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan pengembangan kreativitas mainan tradisional dapat ditempuh melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Pemaparan Masalah

Tahap *problem posing* (pemaparan masalah) yang dilakukan dengan mengelompokkan masalah-masalah yang dihadapi masyarakat. Pada tahap ini dilakukan dengan musyawarah dengan anggota kelompok untuk membahas permasalahan-permasalahan dan dicari solusinya. Disini ketua kelompok mengumpulkan anggotanya kemudian menanyakan apa saja masalah yang sedang dihadapi. Ada banyak permasalahan-permasalahan dan didapatkan dalam masyarakat. Permasalahan yang dihadapi anggota semuanya diutarakan. Dari banyaknya permasalahan yang dihadapi oleh kpk mekar jaya ditampung terlebih dahulu kemudian dicari solusinya secara bersama-sama.

2. Tahap Analisis Masalah

Pada tahap analisis masalah merupakan tahapan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai lingkup permasalahan. Setelah menemukan permasalahan yang dirasakan oleh para anggota kemudian akan di musyawarahkan dengan piha-pihak yang berkepentingan.

Tahap dari analisis masalah dilakukan dalam rutinan setiap sebulan sekali untuk melakukan identifikasi. Permasalahan yang paling utama adalah mengenai penentuan harga jual karena dari setiap anggota ataupun masyarakat berbeda dalam menjual mainan tradisional. Dan penyebabnya jika mainan dijual dengan harga murah tidak sebanding dengan cara produksinya dan membuat pendapatan berkurang.

3. Tahap Penentuan Tujuan dan Sasaran

Tujuan merupakan sasaran yang ingin dicapai oleh seseorang atau kelompok dalam menjalankan kegiatan untuk mencapai keberhasilan. Pada tahap ini tujuan KPK Mekar Jaya yaitu untuk meningkatkan pendapatan dan mensejahterakan perekonomian anggota serta meningkatkan kualitas mainan tradisional guna menarik minat anak-anak. Dan sasarannya adalah masyarakat sekitar Jepara, Kudus, dan Demak

4. Tahap Perencanaan Tindakan

Tahap ini dilakukan dengan merancang beberapa aksi dalam mencapai tujuan. Pada tahap ini, Dinas Perindustrian dan Perdagangan merencanakan untuk memberikan pelatihan mengenai masalah yang dihadapi yaitu proses produksi yang masih menggunakan alat-alat manual serta pengetahuan mengenai tata pengelolaan manajemen bisnis (pembiayaan, pemasaran, perencanaan, dll).

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan oleh kpk mekar jaya dengan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam berlangsungnya kegiatan seperti tenaga kerja, peralatan, dana, tempat, waktu dan sarana prasarana. Dapat dilihat dalam melakukan kegiatan-kegiatan pertemuan rutin semua proses kegiatan alat-alat yang digunakan dipersiapkan terlebih dahulu.

5. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan keggiatan ini dituntut untuk memperhitungkan apa yang didapatkan bila melakukan kegiatan dan nantinya akan mempunyai pengaruh sebagai akibat dari kegiatan yang dilakukan (Zubaedi, 2013: 86). Tahap pelaksanaan kegiatan produksi mainan tradisional kitiran dilaksanakan di rumah warga sesuai dengan kesepakatan bersama yaitu pada pagi hari. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif, karena merupakan bentuk pelatihan secara nyata yang melibatkan partisipasi masyarakat untuk terjun langsung praktik menggunakan alat.

6. Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan secara terus-menerus baik secara formal atau semi formal pada akhir proses pemberdayaan masyarakat maupun secara informal dalam setiap bulan, mingguan, dan bahkan harian (Zubaedi, 2013: 84).

Pada tahapan evaluasi ini, anggota kelompok melakukan evaluasi setiap sebulan sekali saat pertemuan rutin untuk melihat apakah keuntungan dan kerugian yang didapat sehingga dapat dicarikan solusinya. Dalam pertemuan ini, para anggota kelompok menyampaikan permasalahan yang dihadapi. Setelah itu evaluasi ini dimulai dengan memaparkan permasalahan-permasalahan yang terjadi dan bertujuan melakukan perbaikan terhadap kegiatan yang telah dijalankan.

B. Analisis Hasil Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional (Studi pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara).

Melalui kegiatan pemberdayaan yang dilakukan kpk mekar jaya menunjukkan bahwa tingkat kesejahteraan dan partisipasi dalam setiap kegiatan menjadikan masyarakat lebih mandiri dan berdaya. Dengan tujuan memandirikan dan mensejahterakan masyarakat kemudian Suharto dalam buku (Alif, 2011: 26) menjelaskan bahwa pendekatan penguatan dalam pembangunan dan pemberdayaan masyarakat dapat dilakukan dengan memperkuat pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan pola pikir dari masyarakat itu sendiri. Sehingga masyarakat mampu memecahkan dan menyelesaikan permasalahannya secara mandiri, Salah satu caranya adalah dengan memberikan pelatihan produksi pembuatan mainan tradisional yang diharapkan mampu mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diinginkan.

Dalam menentukan berhasil tidaknya suatu proses dalam pengembangan ekonomi masyarakat, maka perlu indikator keberhasilan dalam suatu perubahan. Indikator diperlukan sebagai acuan kita dalam menilai

seberapa jauh suatu keadaan itu mencapai indikator yang telah ditetapkan. meliputi aspek sosial, lingkungan dan khususnya ekonomi, yang membantu meningkatkan ekonomi dan pendapatan masyarakat di desa Karanganyar. Berikut merupakan beberapa aspek hasil dari sebuah pemberdayaan yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan Perekonomian Masyarakat

Sebelum menjadi desa sentra industri mainan tradisional anak, masyarakat desa Karanganyar bekerja sebagai petani dan pembuat *kepeng* untuk dinding rumah yang pendapatannya tidak menentu. Seiring dengan ditetapkannya menjadi desa sentra industri mainan tradisional, kini sumber daya manusia semakin berkembang pesat dan berbeda jauh dari yang sebelumnya. Pendapatan dan penghasilan mereka semakin meningkat sehingga anggota bisa mencukupi kebutuhan hidup mereka. Seperti yang disampaikan oleh bapak Muwahhid:

“Saya dulu itu merantau di Bandung mba. Dulu desa saya belum seperti sekarang ini. Masyarakat hanya bermatapencaharian sebagai petani dan membuat anyaman kepeng. Sehingga saya lebih memilih untuk merantau demi tercukupinya kebutuhan keluarga saya. Kemudian setelah desa ini diresmikan menjadi desa industri mainan tradisional, saya memilih untuk ikut bergabung dengan KPK Mekar Jaya sekaligus mengembangkan keterampilan saya dalam membuat mainan tradisional mba. Awalnya saya hanya bisa membuat daun kitiran dan pegangan kitiran, namun dengan belajar terus-menerus akhirnya saya bisa melakukan perakitan kitiran dengan baik, jadi sekarang bidang ini menjadi pekerjaan tetap saya mba. Disini sudah lengkap semua untuk ketersediaan bahan, apalagi untuk pengrajin, pembuat model mainan sampai distributornya lengkap semua pokoknya mba, jadi semua produksi memang karya warga desa Karanganyar sendiri. Untuk penghasilan dulu dan sekarang sangat berbeda, alhamdulillah cukup untuk biaya sehari-hari dan kebutuhan sekolah anak. Jadi, kalau ditanya meningkatkan pendapatan dan mensejahterakan masyarakat apa tidak, ya sudah jelas sejahtera dan meningkat mba.”

Sama halnya dengan yang dikatakan Ibu Musirah mengenai peningkatan perekonomian:

“Kalau saya dulunya memang membuat mainan kitiran yang bagian membuat as baling-baling dan daun kitirannya saja mb, di samping itu saya juga berjualan sembako kecil-kecilan di depan rumah. Sekarang dengan perkembangan zaman, dulu membuat daun kitiran dari ketas minyak, sekarang diinovasi lebih bagus lagi menggunakan mika yang disablon. Alhamdulillah setelah toko saya menjadi lebih besar lah mba, kebetulan saya juga menyablon daun kitiran mainan tradisional yang ada gambar kartunnya itu loh mba. Sehari saya bisa menyablon hingga 500-600 lembar. Ya Alhamdulillah mba masalah perekonomian dapat tercukupi, bisa buat tambahan beli jajan anak, buat biaya sekolah anak dan untuk kebutuhan sehari-hari.”

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa masyarakat desa Karanganyar menjadi lebih baik mereka bisa menghasilkan pendapatan yang lebih. Peningkatan kesejahteraan perekonomian juga sudah sangat maju dan berkembang pesat. Seperti dulu banyak rumah yang tidak layak huni terbuat dari keping, namun sekarang hampir semua masyarakat sudah merasakan pengembangan dari mainan tradisional. Dalam bidang penyerapan tenaga kerja masyarakat yang dulunya seorang petani sekarang bekerja menjadi pengrajin mainan tradisional dan menjadikan pekerjaan bertani sebagai pekerjaan sampingan. Adanya sentra industri mainan tradisional anak, dengan ketekunan dan dukungan dari semua elemen masyarakat dapat menjadikan dirinya lebih kreatif, mandiri, dan inovatif.

2. Tumbuhnya Solidaritas Sosial

Proses sosial merupakan suatu proses hubungan antara manusia satu dengan yang lainnya atau bisa diartikan sebagai interaksi timbal balik. Perubahan dari aspek sosial sangat dirasakan oleh masyarakat yang meliputi menjaga kebersihan lingkungan, meningkatkan sikap gotong royong dan tolong menolong dalam pembangunan, saling menumbuhkan rasa solidaritas yang tinggi, berinovasi, dan berbagi pengetahuan mengenai mainan tradisional. Bukan hanya itu saja, anggota dan masyarakat juga menjalin hubungan sosial dengan masyarakat sekitar

dengan baik, hal ini karena adanya hubungan timbal balik antara anggota kelompok dan masyarakat sekitar.

Pemberdayaan masyarakat hendaklah mengarah pada pembentukan kognitif masyarakat yang lebih baik. Kondisi kognitif pada hakikatnya merupakan kemampuan berpikir yang dilandasi oleh pengetahuan dan wawasan seorang atau masyarakat dalam rangka mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Dimana masyarakat desa Karanganyar memberikan lapangan kerja bagi generasi penerus untuk bekerja dan belajar membuat mainan tradisional. Hal ini dilakukan agar generasi penerus tetap menjaga dan melestarikan mainan tradisional supaya tetap bertahan dan tidak kalah dengan mainan modern. Seperti yang dijelaskan oleh Bapak Sumarno:

“Untuk saat ini memang banyak yang lulus sekolah kemudian melamar pekerjaan ke pabrik, mungkin karena belum tertarik untuk belajar membuat mainan tradisional. Suatu saat jika generasi penerus tahu bahwa di desanya penuh dengan potensi-potensi untuk menciptakan lapangan pekerjaan, maka mereka akan lebih memilih untuk bekerja secara home industry. Banyak dari masyarakat kami yang bekerja di rumah entah itu bekerja sebagai pembuat daun kitiran, pembuat roda mainan trotoan, maupun menyablon mika untuk berbagai macam mainan. Ada juga pengrajin yang dari luar desa maupun kecamatan yang bekerja mengambil bahan dari masyarakat kami kemudian dikerjakan di rumah. Contohnya seperti mainan tarik lele, kebanyakan pengrajin ekor lele dari warga desa Bakalan. Untuk masalah upah atau gaji, seribu ekor lele bisa mendapatkan gaji Rp. 100.000. Itu terbukti bahwa industri kerajinan yang ada di desa Karanganyar dapat membantu untuk perekonomian masyarakat luar desa kita.”

Dengan begitu, adanya hubungan timbal balik antara kelompok dan masyarakat sekitar dapat mewujudkan masyarakat yang mandiri dan sejahtera.

3. Terciptanya Peluang Usaha

Industri mainan tradisional menjadi sebuah peluang bagi masyarakat desa Karanganyar karena satu-satunya industri jepara yang memproduksi mainan unik dan menarik. Menjadi pengrajin mainan tradisional merupakan salah satu hasil untuk mengurangi pengangguran

dan memberantas kemiskinan. Dengan keterampilan dalam membuat mainan tradisional maka dapat membuka peluang kerja bagi masyarakat yang belum bekerja, mulai dari membuat beberapa komponen mainan tradisional seperti membuat gagang kikiran, daun kitiran, atau komponen mainan yang lainnya. Kegiatan tersebut bisa dilakukan masyarakat di rumah masing-masing. Dengan begitu, tidak hanya dapat meningkatkan pendapatan melainkan dapat meningkatkan keterampilan masyarakat. Bagi masyarakat, melakukan pekerjaan merakit komponen mainan merupakan sebuah peluang usaha untuk meningkatkan keahliannya dalam bidang tertentu. Bisa juga mengkreasikan mainan dengan ide-ide tersendiri agar semakin diminati anak-anak. Peluang merakit komponen mainan tidak hanya dilakukan oleh warga desa Karanganyar sendiri, tetapi juga sudah disetorkan ke desa-desa yang lain sehingga bisa membantu perekonomian masyarakat lainnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Pengembangan Masyarakat Melalui Kreativitas Usaha Mainan Tradisional (Studi pada Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara) dan sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan masyarakat melalui kreativitas usaha Mainan Tradisional terjadi melalui beberapa tahap dimulai dari 1) tahap pemaparan masalah ini dilakukan dengan mengumpulkana anggota untuk membicarakan permasalahan-permasalahan yang dihadapi dengan melaksanakan pertemuan rutin setiap sebulan sekali; 2) tahap analisis masalah dilakukan dengan mengumpulkan semua masalah yang dihadapi kemudian mencari jalan keluar dan solusi yang dilakukan secara musyawarah atau diskusi; 3) tahap penentuan tujuan dan sasaran dilakukan dengan mengumpulkan anggota untuk menjaga kualitas mainan dalam meningkatkan perekonomian; 4) tahap perencanaan tindakan untuk memperhatikan kesiapan perencanaan dalam melakukan kegiatan; 5) tahap pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan tapahan pelatihan keterampilan, produksi dan pemasaran; 6) tahap evaluasi dilakukan setiap perkumpulan rutin guna menilai sejauh mana pelaksanaan kegiatan secara formal dan informal. secara umum proses pengembangan Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya dalam melaksanakan kegiatan pengembangan sudah cukup baik.
2. Hasil yang telah dicapai dari proses pengembangan masyarakat melalui kreativitas usaha mainan tradisional pada kelompok pengrajin kitiran mekar jaya meliputi beberapa hasil yang diperoleh, diantaranya: meningkatkan perekonomian masyarakat, yang mana tujuan awal terbentuknya kelompok pengrajin kitiran mekar jaya adalah meningkatkan

kesejahteraan perekonomian masyarakat yang ada di desa Karanganyar supaya pendapatan anggota maupun masyarakat meningkat guna memenuhi kebutuhan mereka; tumbuhnya solidaritas sosial, mengutamakan rasa kebersamaan dan kekeluargaan yang terjalin dalam kelompok, gotong royong dalam melaksanakan kegiatan pembangunan, saling tolong menolong dalam mengalami kesulitan dan meningkatkan sikap solidaritas antara kelompok dan masyarakat; menciptakan peluang usaha bagi kelompok maupun masyarakat sekitar.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian, peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait dalam objek penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Kelompok Pengrajin Kitiran (KPK) Mekar Jaya, untuk meningkatkan tata pengelolaan manajemen dan meningkatkan kerja sama yang baik dengan masyarakat maupun mitra kerja agar barang produksi bisa dikenal lebih luas lagi. Selain itu, para anggota untuk lebih aktif dan giat lagi dalam menciptakan inovasi-inovasi terbaru dalam menghasilkan dan menjaga kualitas mainan tradisional serta tetap menjaga dan melestarikan budaya untuk mengangkat ciri khas desa yang memiliki keterampilan unik tersendiri.
2. Bagi Pemerintah, untuk memberikan dukungan dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan secara terus menerus serta memberikan motivasi kepada para anggota KPK Mekar Jaya agar terus belajar, mengadopsi dan mengembangkan ilmu yang sudah didapatkan.
3. Bagi Masyarakat, diharapkan agar tetap berpartisipasi dalam kegiatan kpk mekar jaya untuk kesejahteraan masyarakat, kemajuan bersama dan kemajuan lingkungan dengan menjaga dan memperkenalkan mainan tradisional ke anak-anak.

C. Penutup

Alhamdulillah, teriring rasa syukur yang sangat mendalam atas kehadiran Allah SWT atas segala kenikmatan dan karunia-Nya yang telah diberikan berupa karunia kesehatan dan ilmu yang mengiringi setiap langkah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang jauh dari kata sempurna ini. Penulis menyadari jika dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, kelemahan, dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak supaya dapat menjadi masukan dan perbaikan di masa mendatang. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini membawa keberkahan dan manfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca umumnya. *Aamiin Yaa Robbal'alaamiin.*

DAFTAR PUSTAKA

- Alwian, Istu Amanah. 2015. *Upaya Kampung Dolanan Dusun Pandes Panggunharjo sewon Bantul Dalam Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelestarian Mainan Tradisional*. (Yogyakarta: Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga).
- Andang, Ismail. 2006. *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Anogara, Pandji, Djoko, Sudantoko. 2002. *Koperasi, Kewirausahaan, dan Usaha Kecil*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anwas Oos, M. 2013. *Pemberdayaan Masyarakat di Era Global*. Jakarta: Alfabeta.
- Arjana, I Gusti Bagus. 2016. *Geografi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Aswari, Suswarina Andri. 2017. *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kegiatan Kerajinan Tangan Eceng Gondok 'Iyan Handicraft' (Studi di Dusun Kenteng, Gadingsari, Sanden, Bantul, Yogyakarta)*. (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Yogyakarta).
- Aziz, Moh. Ali. 2009. *Dakwah Pengembangan Masyarakat: Paradigma Aksi Metodologi*. Yogyakarta: LKis.
- _____. 2009. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Azwar, Saefuddin. 2001. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basrowi. 2016. *Kewirausahaan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Budiarto, Rachmawan, dkk. 2016. *Pengembangan UMKM Antara Konseptual dan Pengalaman Praktis*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Budimanta, Arif, dkk. 2008. *Metode dan Teknik Pengelolaan Community Development*. Jakarta: CSD. cet. II.
- Campbell, David. 2012. *Hakikat Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Djamal, M. 2015. *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.

- Dumasari. 2014. *Dinamika Pengembangan Masyarakat Partisipatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fahmi, Irham. 2014. *Kewirausahaan Teori, Kasus, dan Solusi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamali, Arif Yusuf. 2016. *Pemahaman Strategi Bisnis dan Kewirausahaan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hambari, M Hasan Al. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Di Kampung Dolanan (Studi Kasus di Kampung Dolanan Pandes Panggung Harjo Sewon Bantul Yogyakarta)*. (Yogyakarta: Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga).
- Herdiansyah, Haris. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Moleong Lexy, J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudhofi, dkk. 2014. *Pengembangan Masyarakat Desa Terpadu Berbasis Potensi Lokal di Jambean Kalibeber Mojotengah Wonosobo*. Semarang: LP2M.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nahdliyah, Ilma Fityatun. 2017. *Pengembangan Kreativitas Ekonomi Masyarakat Melalui Potensi Lokal Studi Home Industry Dwi Martuti*. (Yogyakarta: Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga).
- Nasdian, Fredian Tonny. 2014. *Pengembangan Masyarakat*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Ngalimun, dkk. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pessindo.
- Nurhayati, Iis. 2012. *Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Empowerment. Vol. 1. Nomor.2.

- Nurrohman, M Alfin. 2018. *Eksistensi Industri Anyaman Bambu Di Era Modernisasi (Studi Pada Sentra Industri Anyaman Bambu di Desa Madulegi Kecamatan Sukodadi Kabupaten Lamongan*. (Surabaya: Jurusan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel).
- Partomo Tiktik, Sartika. 2004. *Ekonomi Skala Kecil/Menengah*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusdiana. 2014. *Kewirausahaan Teori dan Praktik*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Rusdiantoro, Hutomo, dkk. 2018. *Meningkatkan Produktivitas: Industri Mainan Anak-Anak Di Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara*. *Journal Of Social Education*. Vol.2. No. 1.
- Setiawan, Budi. 2016. *Kreativitas dan Inovasi Seni Pertunjukan Sebagai Jembatan Membangun Multikultur: Studi Kasus Masyarakat Kota Mataram*. *Jurnal Penelitian Sejarah dan Nilai Tradisional*. Vol. 23. Nomor.1.
- Sudarma, Momon. 2013. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Suharto, Edi. 2014. *Membangunan Masyarakat Memberdayakan Rakyat: Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan Sosial dan Pekerjaan Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Sulistyo Heru, Wuryanti. 2018. *Model Pengembangan Kapabilitas Knowledge Management dan Collaboration Management UMKM Industri Kreatif*. Semarang: Unissula Press.
- Suryana. 2014. *Kewirausahaan: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat.
- Timpe A, Dale. 1993. *Seri Ilmu Dan Seni Manajemen Bisnis Kreativitas*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Widiatuti, Anna. 2008. *Analisis Strategi Pengembangan Sentra Produksi Rotan dengan Menggunakan Konsep Swot di Kabupaten Jepara*. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*. Vol. 5. No. 2.

Widodo. 2017. *Metodologi Penelitian Popular & Praktis*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Winarni Endang, Widi. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yudha, Erika Kusuma. 2017. *Peningkatan Ekonomi Masyarakat Melalui Usaha Kerajinan Tangan Anyaman Bambu di Desa Rimpak Kecamatan Sapuran Kabupaten Wonosobo*. (Yogyakarta: Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga).

Yusanto, dan Widjajakusuma. 2002. *Menggagas Bisnis Islam*. Jakarta: Gema Insani Press.

Zubaedi. 2007. *Wacana Pembangunan Alternative*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

_____. 2013. *Pengembangan Masyarakat Wacana dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

<https://kemenperin.go.id/> diakses pada tanggal 12 Desember 2019

<http://regional.kompas.com/> diakses pada tanggal 12 Desember 2019.

<https://kabarseputarmuria.com/?p=7931/> diakses pada tanggal 17 Mei 2020.

<https://www.beritasatu.com/gaya-hidup/404222-memacu-kreatifitas-anak-lewat-permainan-tradisional/> diakses pada tanggal 17 Mei 2020.

<https://www.sawahan-ponjong.desa.id/first/artikel/669-Kitiran/> diakses pada tanggal 18 Mei 2020

Wawancara dengan Bapak Sumarno, selaku Ketua Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya pada tanggal 20 Januari 2020

Wawancara dengan Bapak Sumarno, selaku Ketua Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya pada tanggal 11 Juni 2020

Wawancara dengan Bapak Sumarno, selaku Ketua Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya pada tanggal 12 Januari 2020

Wawancara dengan Bapak Apiyah, selaku anggota Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya pada tanggal 11 Juni 2020

Wawancara dengan Ibu Musirah, selaku Bendahara Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya pada tanggal 11 Juni 2020

LAMPIRAN 1

PEDOMAN WAWANCARA

Dalam upaya memperoleh data yang akurat, penelitian ini menggunakan metode wawancara untuk melakukan pengkajian data secara mendalam.

A. Ketua Pengrajin Mainan Tradisional

1. Bagaimana latar belakang berdirinya KPK (Kelompok Pengrajin Kitiran) Mekar Jaya?
2. Apa visi dan misi dari KPK (Kelompok Pengrajin Kitiran) Mekar Jaya?
3. Bagaimana sistem pemasaran produk kerajinan mainan tradisional? Dan dipasarkan kemana saja?
4. Apa saja kendala yang dihadapi oleh para pengrajin mainan tradisional?
5. Kegiatan apa saja yang sudah pernah dilaksanakan?
6. Bagaimana perkembangan usaha kerajinan mainan tradisional dulu dan sekarang?
7. Bagaimana proses pengembangan mainan tradisional yang dilakukan KPK Mekar Jaya dalam mensejahterakan para anggota?
8. Bagaimana dampak usaha kerajinan mainan tradisional terhadap lapangan pekerjaan masyarakat di Desa Welahan dan sekitarnya?

B. Pengrajin Mainan Tradisional Anak

1. Apa yang melatarbelakangi ibu ikut gabung dengan kelompok pengrajin mainan tradisional?
2. Kapan ibu mulai bergabung dengan kelompok pengrajin mainan tradisional?
3. Apakah ibu mempunyai pekerjaan sampingan selain menjadi pengrajin mainan tradisional?
4. Bagaimana keadaan perekonomian ibu sebelum dan setelah menjadi kelompok pengrajin mainan tradisional?
5. Apakah penghasilan ibu meningkat setelah ikut membuat kerajinan mainan tradisional?

C. Anggota Pengrajin Mainan Tradisional Anak

1. Sejak kapan ibu menjadi pengrajin mainan tradisional?
2. Bagaimana cara merintis usaha mainan tradisional hingga sukses seperti sekarang?
3. Berapa lama proses produksi pembuatan mainan tradisional?
4. Berapa banyak penjualan kerajinan mainan tradisional setiap minggu/bulan?
5. Apakah bisa meningkatkan kesejahteraan dan pendapatan perekonomian ibu? dan apa alasannya?

LAMPIRAN 2



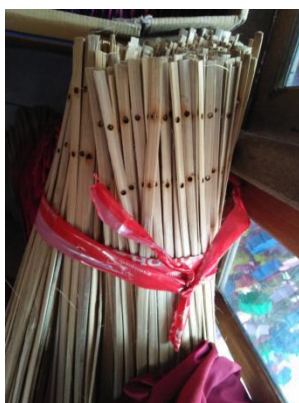
Gapura “Sentra Industri Mainan Tradisional Anak” Desa Kaeanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara



Sarana Kesehatan Desa Karanganyar



Wawancara dengan Ketua Kelompok Pengrajin Kitiran Mekar Jaya, Bapak Sumarno



Pegangan kitiran dari bambu yang bagian atasnya dilubangi dengan Besi Cus



Daun Kitiran dari mika yang sudah dirakit



Bentuk kincir angin yang belum dipotong



Hasil Mainan
Kitiran Sayap Mika Kincir Satu



Produksi mainan tarik
bentuk hewan lele.



Produksi mainan tarik
bentuk tikus dan
kepiting.



Salah satu mainan trotokan bentuk ayam yang diproduksi oleh pengrajin mainan tradisional anak di desa Karanganyar.



Ikon Desa Karanganyar Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara sebagai Desa Dolanan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Henni Listiyani
NIM : 1501046025
Jurusan : Pengembangan Masyarakat Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Jepara, 14 April 1998
Alamat : Desa Banyuputih RT. 020 /RW. 005 Kecamatan
Kalinyamatan Kabupaten Jepara.
Pendidikan Formal : 1. TK Tarbiyatul Athfal Banyuputih
2. SD Negeri 04 Banyuputih
3. SMP Negeri 2 Kalinyamatan
4. SMK Islam Al Hikmah Mayong
5. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya.

Semarang, 29 Juni 2020



Henni Listiyani

NIM: 1501046025