



## *Creative Without Gadgets: Handicraft Training from Used Goods*

### **Kreatif Tanpa Gadget: Pelatihan Kerajinan Tangan dari Barang Bekas**

**Ika Parma Dewi<sup>1\*</sup>, Juli Elprida Hutagalung<sup>2</sup>, Kms Muhammad Naufal<sup>3</sup>, Farhatun Muslimah<sup>4</sup>,  
Nia Febrima Yeni<sup>5</sup>, Sari Melinda<sup>6</sup>, Ivan Hasali<sup>7</sup>, Artesia Anwar<sup>8</sup>, Wenti Julia Analismi<sup>9</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Indonesia

<sup>2,3,4,5,6,7,8,9</sup>Pendidikan Profesi Guru Bidang Informatika, Fakultas Pascasarjana,  
Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-Mail: <sup>1</sup>ika\_parma@ft.unp.ac.id, <sup>2</sup>julielpridahutagalung@gmail.com, <sup>3</sup>kmsmuhammadnaufal@gmail.com,

<sup>4</sup>muslimahfarhatun@gmail.com, <sup>5</sup>niafebrima@gmail.com, <sup>6</sup>sarimelinda1020@gmail.com,

<sup>7</sup>ivanhasaliindonesia@gmail.com, <sup>8</sup>artesiaanwar73@gmail.com, <sup>9</sup>wentijuliana123@gmail.com

Received Sep 18th 2024; Revised Feb 13th 2025; Accepted Mar 22th 2025; Available Online Apr 09th 2025

Corresponding Author: Ika Parma Dewi

Copyright © 2025 by Authors, Published by Institut Riset dan Publikasi Indonesia (IRPI)

#### **Abstract**

*Industry 4.0 marks a significant transformation in production processes through the use of digital technologies such as the Internet of Things (IoT) and big data analysis, which enables high efficiency and communication between devices. However, this progress also affects Generation Z, who is very connected to digital technology, presenting challenges in the form of dependence on gadgets. To overcome this problem, it is important to create activities that divert attention from technology, while encouraging creativity. One of the proposed solutions is training in handicrafts from used goods. Through a program carried out at the Darul Ma'arif Al-Karimiyah Orphanage, Padang, this training aims to increase children's creativity by recycling inorganic waste into valuable products. The Reduce, Reuse, Recycle (3R) approach is used to teach environmentally sound waste management. As a result, children are expected to be able to produce useful work and improve the quality of life without relying on digital technology. The methods used are observation, outreach and practical training, with material covering the dangers of gadget addiction and waste recycling techniques. The results of the training showed an increase in children's creativity, who were able to produce products such as tissue holders, wall hangings and photo frames. The results of the feedback given to orphanage children showed that 90% of respondents stated that they strongly agreed with the training activities that had been carried out.*

*Keyword: Creative, Gadgets, Handicrafts, Training, Used Goods*

#### **Abstrak**

Industri 4.0 menandai transformasi signifikan dalam proses produksi melalui pemanfaatan teknologi digital seperti Internet of Things (IoT) dan analisis big data, yang memungkinkan efisiensi tinggi dan komunikasi antar perangkat. Namun, kemajuan ini juga mempengaruhi Generasi Z, yang sangat terhubung dengan teknologi digital, menghadirkan tantangan berupa ketergantungan pada gadget. Untuk mengatasi masalah tersebut, penting menciptakan kegiatan yang mengalihkan perhatian dari teknologi, sekaligus mendorong kreativitas. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pelatihan kerajinan tangan dari barang bekas. Melalui program yang dilakukan di Panti Asuhan Darul Ma'arif Al-Karimiyah, Padang, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak dengan mendaur ulang sampah anorganik menjadi produk bernilai. Pendekatan Reduce, Reuse, Recycle (3R) digunakan untuk mengajarkan pengelolaan sampah berwawasan lingkungan. Hasilnya, anak-anak diharapkan mampu menghasilkan karya yang bermanfaat dan meningkatkan kualitas hidup tanpa bergantung pada teknologi digital. Metode yang digunakan adalah observasi, sosialisasi, dan pelatihan praktis, dengan materi yang meliputi bahaya kecanduan gadget serta teknik daur ulang sampah. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kreativitas anak-anak, yang mampu menghasilkan produk seperti tempat tisu, hiasan dinding, dan bingkai foto. Untuk hasil umpan balik yang diberikan pada anak-anak panti asuhan menunjukkan bahwa bahwa 90% responden menyatakan Sangat Setuju dengan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan.

Kata Kunci: Barang Bekas, Gadget, Kreatif, Kerajinan Tangan, Pelatihan

## 1. PENDAHULUAN

Industri 4.0 menandai tahap keempat dalam sejarah revolusi industri, dimulai dari Revolusi Industri Pertama pada abad ke-18 yang memanfaatkan tenaga air dan uap. Selanjutnya, Revolusi Industri Kedua muncul dengan hadirnya produksi massal dan jalur perakitan, diikuti oleh Revolusi Industri Ketiga yang didorong oleh kemajuan komputer dan otomatisasi. Pada era Industri 4.0, teknologi digital berperan penting dalam merubah secara mendasar cara kerja dan proses produksi. Internet of Things (IoT) memungkinkan komunikasi langsung antar perangkat dan mesin, sementara big data serta analisisnya memberikan wawasan mendalam yang sebelumnya tak terbayangkan mengenai proses produksi dan kinerja mesin. Teknologi pencetakan 3D, atau manufaktur aditif, memungkinkan produksi skala kecil dengan desain lebih fleksibel dan kompleks.

Generasi Z adalah generasi yang tumbuh bersama dengan teknologi digital yang terus berkembang, menjadikan mereka generasi yang paling terhubung secara digital. Pengaruh internet, media sosial, dan kemajuan teknologi sangat membentuk cara mereka belajar, bekerja, dan bersosialisasi. Namun, penggunaan teknologi yang intensif juga membawa tantangan, seperti meningkatnya kecanduan gadget di kalangan anak muda. Untuk mengatasi hal ini, penting untuk menciptakan kegiatan yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari ketergantungan terhadap teknologi, sambil tetap memupuk kreativitas dan produktivitas.

Kreativitas merupakan suatu potensi yang fundamental bagi anak. Banyak persoalan dan tantangan hidup yang mengharuskan untuk dapat beradaptasi secara aktif, kreatif dan kepedulian terhadap penemuan pemecahan problem yang imajinatif dan secara efisien dan efektif [1]. Dalam meningkatkan kreatifitas anak perlu dilakukan upaya peningkatan keterampilan anak melalui pelatihan keterampilan kerajinan guna untuk melihat kemampuan anak serta berupaya mengembangkan kreativitas yang ada di dalam diri anak [2]. Potensi yang dimiliki oleh setiap anak-anak dapat menginspirasi kreativitas dan menghasilkan usaha baru dengan memanfaatkan fasilitas dan sumber daya alam yang tersedia dan diharapkan dapat dikembangkan [3]. Salah satu pelatihan yang dapat dilakukan yaitu melalui pemanfaatan sampah yang masih jarang dilakukan di daerah yang masyarakatnya kurang memperhatikan hal-hal seperti kreativitas kerajinan tangan dengan memanfaatkan sampah [4]. Budaya dalam mengelola sampah ini menjadi kendala pada masyarakat untuk menciptakan suasana yang nyaman, bersih dan berwawasan kebersihan lingkungan [5].

Pengolahan sampah anorganik dapat ditangani dengan cara 3R, yaitu *Reduce, Reuse and Recycle* dalam hal ini berarti mengurangi sampah [6]. Cara *Reduce* adalah mengurangi jumlah sampah yang dihasilkan dari sumbernya. *Reuse* adalah menggunakan kembali barang-barang yang masih layak pakai dari pada membuangnya dan *Recycle* adalah mendaur ulang sampah menjadi produk baru yang bisa digunakan kembali. Pengelolaan sampah dapat dilakukan secara komprehensif dan terpadu dari hulu hingga ke hilir sesuai prinsip yang berwawasan lingkungan sehingga tidak berdampak negatif pada kesehatan masyarakat dan lingkungan. Selain itu juga mampu memberikan manfaat secara ekonomi, serta dapat mengubah perilaku masyarakat [7].

Panti Asuhan Darul Ma'arif Al-Karimiyah adalah salah satu panti asuhan yang terletak di JL.Gajah Mada No. 41 B, kota Padang, Sumatera Barat. Panti asuhan ini memiliki impian besar untuk mengembangkan anak-anak panti menjadi anak yang memiliki jiwa sosial, kreativitas tinggi, kreatif dan peduli lingkungan. Panti Asuhan Darul Ma'arif Al-Karimiyah tidak hanya menyediakan tempat tinggal bagi anak-anak yatim dan kurang mampu, tetapi juga membekali mereka dengan pendidikan, keterampilan, dan nilai-nilai moral. Dengan berbagai program pembinaan, seperti pelatihan keterampilan, kegiatan seni, serta edukasi lingkungan, panti ini berkomitmen menciptakan generasi yang mandiri, berdaya saing, dan memiliki kepedulian sosial tinggi.

Dalam upaya menciptakan anak-anak yang berkualitas dan kreatif tanpa harus kecanduan gadget terutama bagi anak-anak di Panti Asuhan Darul Ma'arif Al Karimiyah. Maka dilakukan kegiatan sebuah program penyuluhan dan pelatihan. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu anak-anak mengalihkan ketergantungan mereka terhadap gadget dengan mengembangkan keterampilan kreatif melalui pemanfaatan barang bekas. Diharapkan melalui pelatihan ini, anak-anak dapat menghasilkan karya-karya yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus meningkatkan kualitas hidup mereka tanpa harus bergantung pada teknologi digital.

## 2. METODE PELAKSANAAN DAN KAJIAN TEORITIS

### 2.1. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah observasi dan sosialisasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, sosialisasi, wawancara, serta dokumentasi terhadap anak-anak panti asuhan yang mengikuti pelatihan dan menjadi subjek dalam kegiatan ini, serta delapan mahasiswa yang bertindak sebagai tim pelaksana. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, karena data yang dihasilkan berupa kata-kata. Pendekatan kualitatif dipilih berdasarkan proses pelatihan yang melibatkan pengolahan sampah tutup botol, stik es krim, dan kardus menjadi produk seperti tempat tisu, hiasan dinding, dan bingkai foto, yang memerlukan penggalan dan pembelajaran teknik secara mendalam.

Adapun yang menjadi konsep pada kegiatan ini disusun berdasarkan pengarahannya dari pemateri, dimana tim mahasiswa menjadi fasilitator dan dokumentasi kegiatan tersebut dan pemateri berasal dari tim mahasiswa juga. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan dengan penyampaian materi melalui tampilan powerpoint mengenai

kecanduan gadget dan pembuatan kerajinan tangan dari barang bekas. Serta tayangan video pemanfaatan barang bekas Pemateri yang bertugas untuk menjelaskan mengenai akibat dari ketergantungan atau kecanduan gadget pada anak-anak dan pemanfaatan limbah sampah yang baik serta memberi arahan kepada anak-anak agar mereka memiliki ide kreativitas yang tinggi untuk pemanfaatan limbah sampah. Sedangkan fasilitator bertugas untuk mendampingi, membantu peserta, dan mengarahkan anak-anak saat pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pelatihan pengelolaan sampah dari barang bekas menjadi barang berkualitas. Dokumentasi bertugas untuk mengambil gambar dari setiap rangkaian kegiatan yang sedang berlangsung. Susunan kegiatan dan penanggung jawab kegiatan pengabdian ditunjukkan pada tabel 1.

**Table 1.** Susunan Kegiatan dan Penanggung Jawab

No	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	Sabtu/ 03 Agustus 2024	08.00 s/d 09.40 Wib	Sosialisasi “Bahaya dari kecanduan Gadget”	Artesia Anwar, S.Pd.
			Sosialisasi “Kerajinan Tangan dari Barang Bekas”	Farhatun Muslimah, S.Kom.
			Pelatihan “Pembuatan tempat tisu dari tutup botol aqua bekas”	Sari Melinda, S.Kom. Artesia Anwar, S.Pd Kms Muhammad Naufal, S.Kom.
2	Sabtu/ 10 Agustus 2024	08.00 s/d 11.20 Wib	Pelatihan “Pembuatan hiasan dinding dari stik ice cream bekas”	Juli Elprida Hutagalung, S.Pd.
			Pelatihan “Pembuatan bingkai foto dari kardus”	Farhatun Muslimah, S.Kom. Wenti Julia Analismi, S.Pd.
3	Sabtu/ 24 Agustus 2024	09.00 s/d 11.15 Wib	Pelatihan “Pembuatan brosur dari canva untuk promosi kerajinan tangan”	Sari Melinda, S.Kom.
			Pelatihan “Pengunggahan brosur kerajinan tangan ke media sosial sebagai promosi”	Juli Elprida Hutagalung, S.Pd.

Penanggung Jawab

MC : Nia Febrima Yeni, S.Pd

Dokumentasi : Ivan Hasali, S.Kom

## 2.2. Kajian Teoritis

Pemanfaatan barang bekas merupakan salah satu upaya dalam menerapkan prinsip Reduce, Reuse, Recycle (3R) yang bertujuan untuk mengurangi limbah dan menciptakan lingkungan yang lebih berkelanjutan. Barang bekas yang dikelola dengan baik dapat diubah menjadi produk bernilai guna, seperti kerajinan tangan, perabotan rumah tangga, atau material daur ulang lainnya yang dapat mengurangi pencemaran lingkungan [8].

Selain itu, pemanfaatan barang bekas juga dapat menjadi sarana edukasi bagi masyarakat dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya gaya hidup ramah lingkungan. Dengan inovasi dan kreativitas, barang bekas dapat memiliki nilai ekonomis yang tinggi serta memberikan peluang usaha bagi masyarakat, khususnya bagi kalangan ekonomi menengah ke bawah [9].

Sementara itu, penggunaan gadget yang sehat sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan kehidupan sosial. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat berdampak pada kesehatan fisik dan mental, seperti gangguan tidur, penurunan konsentrasi, dan kecemasan. Oleh karena itu, manajemen waktu yang baik, pengaturan batasan layar, serta mengutamakan interaksi sosial langsung menjadi strategi penting dalam menggunakan gadget secara bijak [10]. Oleh karena itu, manajemen waktu yang baik, pengaturan batasan layar, serta mengutamakan interaksi sosial langsung menjadi strategi penting dalam menggunakan gadget secara bijak. Selain itu, pendidikan literasi digital juga perlu ditanamkan sejak dini agar masyarakat dapat memahami manfaat dan risiko dari penggunaan teknologi, serta mampu menggunakan gadget secara produktif dan tidak sekadar untuk hiburan semata [11].

## 3. HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pelatihan ini dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Bidang Informatika Universitas Negeri Padang bersama anak-anak panti asuhan Darul Ma’arif Al-Karimiyah, kota Padang, Sumatera Barat bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak tanpa harus kecanduan gadget dan mampu membuat karya-karya dari barang bekas yang mempunyai nilai jual.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, anak-anak di panti asuhan belum memahami cara mendaur ulang barang bekas. Biasanya, setelah mereka menggunakan botol air atau stik es krim, mereka langsung membuangnya tanpa proses daur ulang. Padahal, pemanfaatan limbah sangat penting dan dapat bermanfaat untuk berbagai kegiatan di masa depan. Barang bekas memiliki potensi untuk diubah menjadi produk kreatif yang bernilai lebih tinggi, yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak-anak panti asuhan Darul Ma’arif Al-Karimiyah dalam mengolah sampah seperti tutup botol, stik es krim, dan kardus bekas. Selain itu, penting juga bagi mereka untuk memahami dampak negatif sampah terhadap lingkungan.

Realisasi kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahapan di antaranya:

Tahap pertama, anak-anak memperhatikan pemateri yang menjelaskan mengenai bahaya kecanduan gadget dan kerajinan tangan dari barang bekas yang di paparkan melalui media proyektor, dan di dalamnya menjelaskan tentang akibat dari keseringan bermain gadget, jenis-jenis sampah, manfaat daur ulang sampah dan tujuan pengelolaan sampah. Dokumentasi sosialisasi dari bahaya kecanduan gadget dan Sosialisasi dari kerajinan tangan dari barang bekas dapat ditunjukkan pada gambar 1 dan gambar 2.



**Gambar 1.** Sosialisasi dari Bahaya Kecanduan Gadget



**Gambar 2.** Sosialisasi dari Kerajinan Tangan dari Barang Bekas

Tahap kedua, anak-anak panti asuhan Darul Ma'arif Al-Karimiyah mempraktikkan pembuatan tempat tisu dari tutup botol aqua bekas, hiasan dinding dari bekas stik ice cream dan bingkai foto dari kardus. Masing-masing anak panti asuhan di kelompokkan menjadi tiga tim untuk membuat karya tersebut. Semua anak-anak panti asuhan Darul Ma'arif Al-Karimiyah sangat antusias dan bersemangat dalam membuatnya. Dalam hal ini mahasiswa PPG mendampingi anak-anak untuk membuat karya tersebut hingga menjadi sebuah kerajinan. Dokumentasi kegiatan ini dapat ditunjukkan pada gambar 3 sampai dengan gambar 5.



**Gambar 3.** Hasil Pelatihan Pembuatan Tempat Tisu dari Tutup Botol Aqua Bekas



**Gambar 4.** Hasil Pelatihan Pembuatan Hiasan Dinding dari Bekas Stik Ice Cream



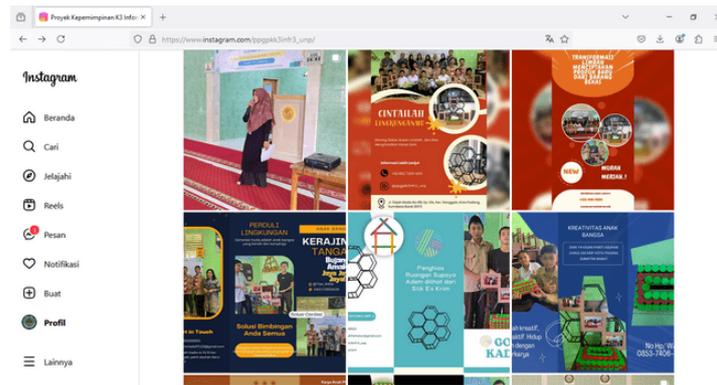
**Gambar 5.** Hasil Pelatihan Pembuatan Bingkai Foto dari Kardus Bekas

Tahap ketiga, pelatihan pembuatan brosur dari canva dan mempromosikan nya melalui media sosial. Anak-anak panti asuhan Darul Ma'arif Al-Karimiyah mempraktikkan pembuatan brosur dari canva dan mempromosikan nya melalui media sosial instagram (ppgpk3infr3\_unp) dengan membagi masing-masing anak panti asuhan dalam beberapa kelompok. Dalam hal ini juga mahasiswa PPG mendampingi anak-anak untuk membuat brosur hingga penguploadan ke media sosial. Dokumentasi dari tahapan ini dapat ditunjukkan pada gambar 6 dan gambar 7.



**Gambar 6.** Pelatihan Pembuatan Brosur dari Canva

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak-anak dalam mendaur ulang barang bekas, sehingga dapat mengembangkan pengetahuan serta pengalaman anak-anak dalam mengelola barang bekas atau sering diartikan sebagai sampah menjadi kerajinan tangan atau karya yang memiliki nilai dan bermanfaat.



**Gambar 7.** Hasil Brosur dari Setiap Tim yang di Unggah ke Media Sosial Instagram

Diakhir pelatihan, tim tim pengabdian memberikan kuesioner umpan balik kepada peserta menggunakan skala Likert (dalam bentuk persentase), yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Cukup Setuju (CS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan yang menjadi indikator keberhasilan pelatihan, meliputi manfaat pelatihan bagi peserta, kesesuaian materi dengan kebutuhan mereka, kemudahan penerimaan dan penerapan materi, kejelasan penyampaian, penguasaan materi oleh narasumber, kesempatan berdiskusi dengan narasumber, kelengkapan fasilitas, serta konsumsi yang disediakan selama kegiatan. Evauasi kegiatan pengabdian dapat ditunjukkan pada tabel 2.

**Table 2.** Persepsi Peserta terhadap Pemaparan Materi Pelatihan (dalam persen)

No.	Pertanyaan	Respon (%)				
		STS	TS	CS	S	SS
1	Materi pelatihan sangat bermanfaat untuk menambah pengetahuan peserta	0%	0%	0%	20%	80%
2	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta	0%	0%	0%	7%	93%
3	Materi pelatihan dapat diterima dan diterapkan dengan mudah	0%	0%	0%	7%	93%
4	Materi pelatihan disampaikan dengan urut dan sistematikanya jelas	0%	0%	0%	27%	73%
5	Narasumber menguasai materi yang disampaikan	0%	0%	0%	0%	100%
6	Narasumber memberikan kesempatan tanya-jawab	0%	0%	0%	13%	87%
7	Narasumber menyajikan materinya dengan jelas dan berurutan	0%	0%	0%	7%	93%
8	Perlengkapan yang digunakan sangat mendukung proses kegiatan	0%	0%	0%	13%	87%
9	Terdapat cukup ruang untuk peserta duduk dengan nyaman	0%	0%	0%	0%	100%
10	Konsumsi yang disediakan sudah memuaskan bagi peserta	0%	0%	0%	7%	93%
	Rata-Rata	0%	0%	0%	10%	90%

Tabel 2 menunjukkan hasil umpan balik dari peserta pelatihan "Kreatif Tanpa Gadget; Pelatihan Kerajinan Tangan" di Panti Asuhan Darul Ma'arif Al-Karimiyah. Secara keseluruhan, tingkat kepuasan peserta dapat dikategorikan baik. Hal ini terlihat dari rata-rata yang menunjukkan 90% responden menyatakan Sangat Setuju (SS), 10% responden menyatakan Setuju (S), sementara 0% responden menyatakan Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), maupun Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil umpan balik ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk pelaksanaan kegiatan berikutnya.

#### 4. KESIMPULAN

Sosialisasi "Kreatif Tanpa Gadget; Pelatihan Kerajinan Tangan dari Barang Bekas" merupakan program yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan manual dalam mengubah barang-barang bekas menjadi karya yang bernilai. Melalui pelatihan ini, peserta tidak hanya mempelajari teknik dasar pembuatan kerajinan tangan, tetapi juga mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang pentingnya daur ulang dan pengurangan limbah. Beberapa manfaat dari pelatihan ini antara lain: (1) Mendorong peserta berpikir kreatif dalam memanfaatkan barang bekas yang sering dianggap sampah menjadi produk yang berguna dan bernilai; (2) Meningkatkan keterampilan motorik halus dan kemampuan pemecahan masalah peserta; dan (3) Membangun jaringan komunitas yang saling mendukung dan memperkaya pengalaman belajar.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami tujukan kepada Panti Asuhan Darul Ma'arif Al-Karimiyah yang berlokasi di Jl. Gajah Mada No. 41B, Kp. Olo, Kec. Nanggalo, Kota Padang, Sumatera Barat yang telah bersedia berpartisipasi sebagai mitra tempat pelaksanaan kegiatan proyek kepemimpinan dengan tema "Kreatif tanpa gadget; pelatihan kerajinan tangan dari barang bekas". Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kelancaran pelaksanaan proyek kepemimpinan ini.

**REFERENSI**

- [1] A. Kamilah, Ayu Husnah, Maulana, Rizki, Yusnita, Titien, Surizkika, "Pelatihan Seni Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Di SDN Cibening 01," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Progr. Stud. Komun. Penyiaran Islam*, vol. 01, no. 02, pp. 8–14, 2024.
- [2] Komarudin and L. Puspita, "Peningkatan Keterampilan Anak di Era New Normal: Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Aneka Kerajinan," *Kaibon Abhinaya J. Pengabd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 19–28, 2024, doi: 10.30656/ka.v6i1.6600.
- [3] I. Parma Dewi *et al.*, "Pengembangan UMKM Kerajinan Lapiak Pandan Melalui Kegiatan Pengabdian Di Nagari Padang Laweh Selatan," *J-CoSE J. Community Serv. Empower.*, vol. 1, no. 2, pp. 59–71, 2023, doi: 10.58536/j-cose.v1i2.68.
- [4] R. Fadhlina Putri, Rizqy, Fadhilla Putri, "Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Barang Yang Bernilai Ekonomi," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 150–155, 2018.
- [5] A. Sobarnas, Mohamad Anas, Wilarso, Saepudin, "Pelatihan Penggunaan Alat Pengelolaan Sampah Organik dan Non-Organik pada UMKM Pengelolaan Sampah di Bogor-Jawa Barat," *BEMAS J. Bermasyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 342–350, 2024, doi: 10.37373/bemas.v4i2.844.
- [6] F. Aprillia, Anggita, Setiawan, Ahmad Nafis, Prasetyo, Robby, Mutmainah, Ina, Ali, "Peningkatan Kualitas Lingkungan Hidup Melalui Pelatihan Strategi Inovatif Pengelolaan Sampah di Desa Karangjampo, Kabupaten Pekalongan," *Perwira J. Community Dev.*, vol. 4, no. 2, pp. 49–53, 2024.
- [7] W. Khamimah, T. Tegowati, D. U. Wahyuni, E. Yulianti, and ..., "Pelatihan dan Pendampingan Ecopreneurship dengan Membuat Kerajinan Tangan dari Sampah Plastik bagi Pengurus PKK di Surabaya," *Khaira Ummah J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 03, no. 01, pp. 1–13, 2021, [Online]. Available: <https://repository.stiesia.ac.id/id/eprint/3913/>
- [8] I Rusi, D Yustosio, FADO Sunggu, S Sugiyanto, AP Aditya, RE Suhardi, "Pemanfaatan barang bekas dalam menunjang keterampilan dan kreativitas siswa", *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 8, no. 1, pp. 84-92, 2024, doi: 10.31764/jpmb.v8i1.21160
- [9] PS Salsabila, NA Rachmawati, NW Munawaroh, L Maghfiroh, "Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Barang Yang Bernilai Ekonomi Bagi Irt Di Desa Telempong, Kabupaten Situbondo", *Prosiding Seminar Nasional Hi-Tech (Humanity, Health, Technology)*, 2022, <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/hitech/article/view/4516>.
- [10] Suhardoyo, S., Sudrajat, A., Bunga, R., & Roni, F. (2023). Penggunaan gadget sehat terhadap anak-anak pada yayasan hikmat berkarya mandiri. Karya: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 29–35. Retrieved from [https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/KARYA\\_JPM/article/view/285](https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/KARYA_JPM/article/view/285)
- [11] Miranti, P., Putri, L. D., "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini", *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), pp. 58–66, 2021