



ABDI CENDEKIA:
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
Volume 5 Nomor 4 Tahun 2026 Halaman 4528-4535
<https://zia-research.com/index.php/abdicendekia>



**Peningkatan Keterampilan Kreatif Ibu-Ibu PKK Kelurahan
Kenangan Baru melalui Pelatihan Pembuatan Produk Resin Craft**

Ali Ibrahim Pane¹, Cinta Marito Silalahi², Ade Hamidah Siregar³, Arief Aulia Rahman⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email : aliibrahimpene2003@gmail.com¹, cintamaritosilalahi@gmail.com²,
pgmi1adehamidah2018@gmail.com³, ariefaulia@umsu.ac.id⁴

Abstrak

Ibu-ibu PKK Kelurahan Kenangan Baru memiliki waktu dan semangat untuk mengikuti kegiatan produktif, tetapi masih kekurangan keterampilan kreatif dalam membuat produk kerajinan, terutama produk yang terbuat dari resin. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan kreatif ibu-ibu PKK melalui pelatihan pembuatan produk resin craft. Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang terdiri dari empat tahap, yaitu persiapan, sosialisasi, pelatihan terbimbing, serta praktik mandiri dan evaluasi. Tiga tahap terakhir berlangsung selama tiga minggu, yaitu pada 15 September, 22 September, dan 29 September 2026. Kegiatan diikuti 13 peserta dan dilaksanakan oleh tim yang terdiri dari 10 mahasiswa. Hasil produk dinilai menggunakan lembar penilaian lima aspek dengan skor 1–4, sehingga skor maksimal setiap produk adalah 20. Setiap peserta dinilai pada dua produk, yaitu gantungan kunci dan satu produk lain berupa asbak rokok, sisir, atau coaster, sehingga terkumpul 26 penilaian. Seluruh produk memperoleh skor 16–19 dari 20. Skor rata-rata keseluruhan adalah 17,73 (88,65 persen), dengan rata-rata gantungan kunci 17,46, asbak rokok 17,00, sisir 18,00, dan coaster 19,00. Aspek kreativitas warna dan motif memperoleh rata-rata 3,73 dari 4, sedangkan nilai jual atau estetika memperoleh rata-rata 3,00 dari 4 sehingga masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, pelatihan resin craft dengan pendampingan bertahap dapat menghasilkan keterampilan membuat produk kreatif pada kategori baik hingga sangat baik.

Kata Kunci: Keterampilan Kreatif, Resin Craft, Pelatihan, Ibu-Ibu PKK, Pengabdian Masyarakat.

***Improving the Creative Skills of PKK Women in Kenangan Baru
Village through Resin Craft Product-Making Training***

Abstract

The PKK women of Kenangan Baru Village have the time and enthusiasm to take part in productive activities, but they still lack the creative skills needed to make handicrafts, especially those made from resin. This community service activity aimed to enhance the creative skills of the PKK women by teaching them to make resin craft products. It used a participatory approach consisting of four stages: preparation, orientation, guided training, and independent practice with evaluation. The last three stages took place over three weeks, on September 15, September 22, and September 29, 2026. Thirteen participants took part, and the implementation team consisted of ten students. Evaluators assessed the products using a five-aspect evaluation sheet with scores ranging from 1 to 4, with a maximum score of 20 for each product. Each participant was evaluated on two products: a keychain and either an ashtray, a comb, or a coaster, resulting in 26 evaluations. All products scored between 16

and 19 out of 20. The overall average score was 17.73 (88.65 percent), with averages of 17.46 for keychains, 17.00 for ashtrays, 18.00 for combs, and 19.00 for coasters. The average score for color and motif creativity was 3.73 out of 4, while marketability or aesthetics averaged 3.00 out of 4, so there is room for improvement. Overall, resin craft training with step-by-step guidance can develop creative product-making skills in the good to very good range.

Keywords: *Creative Skills, Resin Craft, Training, PKK Women, Community Service.*

PENDAHULUAN

Pemberdayaan perempuan di tingkat kelurahan merupakan bagian penting dari upaya meningkatkan kesejahteraan keluarga. Salah satu wadah yang paling dekat dengan upaya tersebut adalah Gerakan Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK), yang landasan hukumnya diatur dalam Peraturan Presiden Nomor 99 Tahun 2017 dan dijalankan melalui sepuluh program pokok (Presiden Republik Indonesia, 2017). Ibu-ibu PKK umumnya aktif dalam berbagai kegiatan sosial, tetapi tidak semuanya memperoleh kesempatan mempelajari keterampilan baru yang dapat dikembangkan menjadi kegiatan produktif.

Identifikasi awal di Kelurahan Kenangan Baru dilakukan melalui wawancara dan observasi bersama Ibu Lisma, sekretaris PKK. Dari proses itu, tim pelaksana menemukan tiga permasalahan, yaitu (1) kurangnya peluang usaha rumahan, (2) terbatasnya keterampilan kreatif, dan (3) kurangnya pengetahuan tentang pengembangan produk. Artikel ini hanya membahas permasalahan kedua, yaitu keterampilan kreatif. Ibu-ibu PKK belum terbiasa membuat produk kerajinan sendiri, belum mengenal bahan dan teknik pembuatan resin, dan belum memiliki gambaran tentang cara mengubah ide menjadi produk yang bernilai guna.

Keterampilan kreatif adalah kemampuan seseorang menghasilkan gagasan atau karya yang baru dan bermanfaat. Menurut Amabile (1996), kreativitas dipengaruhi tiga komponen, yaitu keahlian pada bidang yang dikerjakan, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi terhadap tugas. Dengan demikian, keterampilan kreatif dapat dilatih melalui pembekalan pengetahuan dasar, kesempatan bereksperimen, dan suasana belajar yang memotivasi. Pembelajaran berbasis pengalaman langsung juga sejalan dengan model belajar dari pengalaman, yang mencakup pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan percobaan aktif.

Resin craft dipilih sebagai media pelatihan karena prosesnya dapat dipelajari secara bertahap, bahan dan cetakannya mudah diperoleh, dan hasilnya beragam, mulai dari gantungan kunci sampai perlengkapan rumah tangga seperti coaster dan asbak. Beberapa kegiatan pengabdian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan resin dapat diterapkan pada kelompok perempuan maupun masyarakat umum, antara lain pelatihan pembuatan gantungan kunci resin bagi ibu rumah tangga di desa wisata, pemanfaatan resin bening untuk membuat aksesoris pada sebuah komunitas kerajinan oleh Asnani et al. (2021), dan pelatihan pembuatan souvenir berbasis resin bagi ibu-ibu PKK melalui ceramah, diskusi, dan praktik langsung. Wicaksono dan Sejati (2023) juga mengadakan pelatihan resin dengan bahan campuran bagi kelompok pemuda. Kegiatan-kegiatan tersebut pada umumnya menekankan keterampilan teknis dan peluang usaha, sedangkan kegiatan ini menambahkan penekanan pada perkembangan keterampilan kreatif peserta yang diamati pada setiap tahap pelatihan.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan keterampilan kreatif ibu-ibu PKK Kelurahan Kenangan Baru melalui pelatihan pembuatan produk resin craft. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan (1) memperkenalkan bahan dan teknik dasar resin craft, (2) membekali peserta agar mampu membuat empat jenis produk, dan (3) mendorong peserta menghasilkan variasi karya sendiri. Manfaat yang diharapkan adalah bertambahnya keterampilan peserta dan terbentuknya dasar bagi kegiatan lanjutan tentang peluang usaha rumahan dan pengembangan produk, yang dibahas pada artikel lain dalam rangkaian program yang sama.

METODE

Kegiatan diadakan di Kelurahan Kenangan Baru, Kecamatan Medan Denai, pada 15, 22, dan 29 September 2026, setelah fase persiapan yang berlangsung dari 22 Juli sampai 4 September 2026. Mitra kegiatan adalah 13 ibu-ibu PKK dari kelurahan setempat yang dipilih sesuai ketentuan Ibu Sekretaris. Tim pelaksana terdiri dari 10 mahasiswa dengan pembagian tugas sebagai ketua, sekretaris, bendahara, logistik, humas, divisi evaluasi, divisi program, publikasi, dan dokumentasi, serta didampingi Dr. Arief Aulia Rahman, M.Pd., CISHR sebagai dosen pembimbing.

Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif, yaitu peserta terlibat aktif sejak pengenalan sampai praktik dan tidak hanya menerima materi. Pelaksanaan dibagi menjadi empat tahap yang ringkasannya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan

Tahap	Waktu	Kegiatan utama	Keluaran
Persiapan	22 Juli – 4 September 2026	Koordinasi dengan kelurahan dan pengurus PKK, identifikasi kebutuhan, pembagian peran tim, pembelian alat dan bahan, uji coba pembuatan produk oleh tim	Jadwal, daftar peserta, dan alat bahan siap
Sosialisasi	Minggu 1 (15 September 2026)	Pengenalan resin craft, contoh produk jadi, manfaat, dan rencana pelatihan; penggalan minat dan kebutuhan peserta	Gambaran awal pengetahuan dan minat peserta
Pelatihan terbimbing	Minggu 2 (22 September 2026)	Demonstrasi langkah pembuatan produk dan praktik peserta dengan pendampingan anggota tim	Produk hasil praktik terbimbing
Praktik mandiri dan evaluasi	Minggu 3 (29 September 2026)	Peserta membuat produk dengan desain pilihan sendiri, kemudian dilakukan penilaian, pengisian angket, dan penutupan	Produk mandiri, skor penilaian, dan data angket

Pada tahap sosialisasi, tim memperkenalkan resin craft dengan menunjukkan contoh produk jadi, lalu menjelaskan secara singkat bahan yang digunakan, manfaat resin, dan rencana pelatihan. Tahap ini juga dimanfaatkan untuk mengetahui minat dan kebutuhan peserta. Pada tahap pelatihan terbimbing, tim memperagakan cara membuat produk, mulai dari menyiapkan bahan, mencampur resin dengan katalis, menambahkan warna, menuang ke dalam cetakan, hingga proses pengeringan dan finishing. Peserta kemudian mencoba sendiri langkah-langkah tersebut dengan didampingi anggota tim. Pada tahap praktik mandiri dan evaluasi, peserta bebas memilih desain yang ingin dibuat tanpa bantuan langsung dari tim. Rangkaian ini disusun bertahap, mulai dari mengamati, mencoba dengan bimbingan, sampai berkarya sendiri, agar peserta lebih percaya diri sebelum berkarya mandiri.

Alat dan bahan yang digunakan disajikan pada Tabel 2. Produk yang dibuat adalah gantungan kunci, asbak, coaster, dan sisir.

Tabel 2. Alat dan bahan pelatihan

Kelompok	Rincian	Fungsi
Bahan utama	Resin polyester dan katalis	Bahan dasar produk
Bahan pelengkap	Pewarna resin, bunga kering, glitter, kaitan gantungan kunci	Variasi warna dan tampilan produk
Cetakan	Cetakan silikon untuk gantungan kunci, asbak, coaster, dan sisir	Membentuk produk
Alat kerja	Wadah pencampur, pengaduk, alat takar	Pencampuran dan finishing
Perlindungan diri	Sarung tangan, masker, alas meja	Keselamatan kerja peserta

Prosedur yang diajarkan kepada peserta mengikuti urutan berikut.

1. Menyiapkan area kerja yang beralas dan memiliki sirkulasi udara baik, serta mengenakan sarung tangan dan masker.
2. Menakar resin dan katalis sesuai perbandingan pada petunjuk produsen, yaitu 2:1.
3. Mengaduk campuran perlahan dan merata untuk mengurangi gelembung udara.
4. Menambahkan pewarna atau bahan isian sesuai desain yang dipilih.
5. Menuangkan campuran ke dalam cetakan secara bertahap dan merata.
6. Mendinginkan produk hingga mengeras sempurna.
7. Melepas produk dari cetakan, lalu melakukan finishing, misalnya merapikan tepi dan memasang kaitan.

Keterampilan kreatif dievaluasi melalui penilaian hasil produk. Penilaian menggunakan lembar penilaian yang diisi oleh satu orang penilai, yaitu panitia Resinergi, terhadap 13 peserta. Setiap peserta dinilai pada gantungan kunci dan satu produk lain, yaitu asbak rokok (4 peserta), sisir (5 peserta), atau coaster (4 peserta). Lembar penilaian memuat lima aspek dengan skor 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik), sehingga skor total per produk berada di antara 5 dan 20. Perhitungan yang digunakan adalah (1) skor total = jumlah skor kelima aspek; (2) persentase capaian = skor total ÷ 20 × 100%; (3) rata-rata skor aspek = jumlah skor aspek ÷ banyaknya penilaian; dan (4) rata-rata skor total = jumlah skor total ÷ banyaknya penilaian. Kategori ditentukan dari rata-rata skor per aspek, yaitu sangat baik (3,50 sampai 4,00), baik (2,50 sampai 3,49), cukup (1,50 sampai 2,49), dan kurang (1,00 sampai 1,49). Untuk skor total, batasnya sama, yaitu sangat baik (17,5–20 atau 87,5–100%), baik (12,5–17,4 atau 62,5–87,4%), cukup (7,5–12,4 atau 37,5–62,4%), dan kurang (5–7,4 atau 25–37,4%). Karena skor total berupa bilangan bulat, skor 18–20 masuk kategori sangat baik dan skor 13–17 masuk kategori baik.

Tabel 3. Rubrik penilaian hasil produk

Aspek	Indikator	Skala
Kerapian produk	Hasil cetakan halus, pengerjaan rapi, bebas gelembung berlebih, dan tepi rapi	1 sampai 4
Kesesuaian bentuk dan desain	Bentuk produk sesuai dengan desain yang direncanakan dan peruntukan produk	1 sampai 4
Kreativitas warna dan motif	Peserta memadukan warna, memilih motif, atau menambahkan bahan isian secara kreatif dan menarik	1 sampai 4
Fungsi atau nilai guna	Produk dapat digunakan dengan baik sesuai fungsinya	1 sampai 4
Nilai jual atau estetika	Produk memiliki daya tarik dan potensi untuk dipasarkan	1 sampai 4
Skor total	Jumlah skor kelima aspek	5 sampai 20

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap persiapan menghasilkan jadwal kegiatan, daftar peserta, serta alat dan bahan yang siap digunakan. Uji coba pembuatan produk oleh tim membantu memperkirakan waktu pengeringan dan tingkat kesulitan tiap produk sebelum pelatihan dimulai. Pada tahap sosialisasi, 13 peserta hadir. Sebagian besar peserta belum pernah melihat atau membuat barang dari resin, dan banyak yang mengaku baru menyadari bahwa resin dapat digunakan untuk membuat barang sehari-hari seperti sisir, asbak rokok, coaster, dan gantungan kunci. Antusiasme terlihat dari sejumlah pertanyaan tentang bahan, keamanan, dan harga produk. Situasi ini sejalan dengan hasil penelitian Lestari et al. (2023).

Pada tahap kedua, peserta mulai mengambil langkah pertama dalam membuat produk. Mereka dibagi menjadi tiga kelompok dan dibimbing oleh tiga anggota panitia yang juga menilai serta membantu mereka menata desain. Meskipun awalnya kesulitan

merancang, setelah beberapa kali mencoba peserta menjadi lebih percaya diri dan melihat hasilnya membaik dibandingkan percobaan sebelumnya. Temuan ini konsisten dengan proses belajar dari pengalaman, yaitu peserta mengamati demonstrasi, mencoba, merenungkan kesalahan, lalu mencoba lagi. Keberhasilan menyelesaikan sebuah produk juga sejalan dengan prinsip tersebut.

Pada tahap ketiga, peserta merancang produk dengan ide mereka sendiri, lalu hasilnya dinilai. Gantungan kunci dibuat oleh seluruh peserta, sedangkan produk lainnya dibuat oleh 4 peserta (30,77%) untuk asbak rokok, 5 peserta (38,46%) untuk sisir, dan 4 peserta (30,77%) untuk coaster. Dengan demikian, gantungan kunci dan produk lainnya dievaluasi dalam 26 penilaian. Aspek kreativitas warna dan motif memperoleh rata-rata 3,73 dari 4 (93,27%). Dari 26 penilaian, 19 (73,08%) mendapat skor 4 dan 7 (26,92%) mendapat skor 3, tanpa ada yang mendapat skor 2 atau 1.

Tabel 4. Rata-rata skor penilaian produk per aspek (skala 1 sampai 4)

Aspek	Gantungan kunci (n = 13)	Asbak rokok, sisir, dan coaster (n = 13)	Gabungan (n = 26)	Kategori gabungan
Kerapian produk	$52 \div 13 = 4,00$	$48 \div 13 = 3,69$	$100 \div 26 = 3,85$	Sangat baik
Kesesuaian bentuk dan desain	$40 \div 13 = 3,08$	$52 \div 13 = 4,00$	$92 \div 26 = 3,54$	Sangat baik
Kreativitas warna dan motif	$49 \div 13 = 3,77$	$48 \div 13 = 3,69$	$97 \div 26 = 3,73$	Sangat baik
Fungsi atau nilai guna	$47 \div 13 = 3,62$	$47 \div 13 = 3,62$	$94 \div 26 = 3,62$	Sangat baik
Nilai jual atau estetika	$39 \div 13 = 3,00$	$39 \div 13 = 3,00$	$78 \div 26 = 3,00$	Baik
Skor total (maks. 20)	$227 \div 13 = 17,46$	$234 \div 13 = 18,00$	$461 \div 26 = 17,73$	Sangat baik
Persentase capaian	87,31%	90,00%	88,65%	Sangat baik

Keterangan: setiap sel = jumlah skor ÷ jumlah penilaian = rata-rata. Persentase capaian = jumlah skor total ÷ (jumlah penilaian × 20) × 100%.

Sebaran skor total dari 26 penilaian adalah 1 penilaian bernilai 16, 9 bernilai 17, 12 bernilai 18, dan 4 bernilai 19, dengan rentang 16 sampai 19 dan simpangan baku 0,78. Berdasarkan kriteria pada Tabel 3, 16 penilaian (61,54%) berkategori sangat baik, 10 penilaian (38,46%) berkategori baik, dan tidak ada yang berkategori cukup atau kurang. Gantungan kunci memiliki 7 peserta berkategori sangat baik (53,85%) dan 6 peserta berkategori baik (46,15%).

Pada peserta yang sama, skor produk lain lebih tinggi daripada gantungan kunci pada 7 peserta, sama pada 4 peserta, dan lebih rendah pada 2 peserta. Selisih rata-ratanya adalah $18,00 - 17,46 = 0,54$ poin atau 2,7% dari skor maksimal. Karena jenis produk berbeda, penilaiannya hanya satu, dan urutan pengerjaan tidak tercatat pada lembar penilaian, selisih ini hanya dibaca sebagai gambaran dan tidak ditafsirkan sebagai peningkatan keterampilan.

Selama kegiatan, peserta menghasilkan empat jenis produk, yaitu gantungan kunci, asbak rokok, coaster, dan sisir. Gantungan kunci dikerjakan oleh semua peserta (13 orang), sedangkan asbak rokok, sisir, dan coaster masing-masing dikerjakan oleh 4, 5, dan 4 peserta. Rata-rata skor tertinggi diperoleh coaster (19,00 atau 95,00%), diikuti sisir (18,00 atau 90,00%), gantungan kunci (17,46 atau 87,31%), dan asbak rokok (17,00 atau 85,00%). Perbedaan ini belum dapat dibaca sebagai perbedaan tingkat kesulitan produk karena setiap produk dikerjakan oleh peserta yang berbeda dan tingkat kesulitan tidak diukur secara

terpisah. Pada gantungan kunci, aspek kerapian (4,00) dan kreativitas warna dan motif (3,77) paling menonjol, sedangkan kesesuaian bentuk dan desain (3,08) serta nilai jual (3,00) berada pada kategori baik. Pada asbak rokok, skor 3 terdapat pada kerapian dan kreativitas warna dan motif; pada sisir, skor 3 terdapat pada fungsi; dan pada coaster, skor 3 hanya terdapat pada nilai jual. Asbak rokok dan coaster diposisikan sebagai produk dekoratif dan perlengkapan rumah tangga ringan, sehingga ketahanan panas dan keamanannya perlu diuji lebih lanjut sebelum dipasarkan. Hasil produk menjadi bukti nyata keterampilan peserta.



Gambar 1. Praktik pembuatan produk resin craft

Tabel 5. Capaian penilaian per jenis produk

Produk	Keterampilan yang dilatih	Rata-rata skor total (maks. 20)	Kategori
Gantungan kunci (13 peserta)	Penakaran, penuangan, pemasangan kaitan	$227 \div 13 = 17,46$ (87,31%)	Baik (7 peserta sangat baik, 6 baik)
Coaster (4 peserta)	Pewarnaan, penataan bahan isian, eksplorasi desain	$76 \div 4 = 19,00$ (95,00%)	Sangat baik
Asbak rokok (4 peserta)	Penuangan volume lebih besar, penghalusan tepi	$68 \div 4 = 17,00$ (85,00%)	Baik
Sisir (5 peserta)	Penuangan pada cetakan sempit, pelepasan dari cetakan	$90 \div 5 = 18,00$ (90,00%)	Sangat baik
Keseluruhan (26 penilaian)	Seluruh keterampilan di atas	$461 \div 26 = 17,73$ (88,65%)	Sangat baik

Berdasarkan angket yang diisi peserta, 13 peserta menyatakan keterampilan mereka meningkat setelah pelatihan dan 13 peserta menyatakan tertarik membuat produk resin secara mandiri di rumah (Tabel 6). Hasil ini sejalan dengan evaluasi kegiatan serupa yang melaporkan bahwa peserta menilai pelatihan resin bermanfaat karena menambah wawasan dan keterampilan baru (Lestari et al., 2023).

Tabel 6. Hasil angket peserta

Pernyataan	Jumlah peserta
Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta	13
Kejelasan penyampaian materi	13
Kemudahan mengikuti praktik pembuatan	13
Ketertarikan terhadap kegiatan resin craft	13
Keinginan melanjutkan keterampilan ini setelah kegiatan selesai	13
Kebermanfaatan pelatihan terhadap peserta	13

Kendala yang ditemui beserta solusi yang diterapkan tim disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Kendala dan solusi selama kegiatan

Kendala	Solusi
Waktu pengeringan resin yang cukup lama	Menyiapkan produk contoh yang sudah kering agar peserta dapat melihat hasil akhir dan melanjutkan tahap finishing
Kekhawatiran peserta soal keamanan bahan	Memberikan arahan penggunaan sarung tangan dan masker serta menjaga sirkulasi udara yang baik
Perbedaan kecepatan belajar antarpeserta	Menambah pendampingan pada peserta yang membutuhkan
Aspek nilai jual atau estetika belum mencapai skor 4 pada seluruh produk (rata-rata 3,00)	Menyusun tindak lanjut berupa penyempurnaan finishing, pengemasan sederhana, dan pemberian merek
Kerapian serta kreativitas warna dan motif pada asbak rokok baru mencapai skor 3	Menambah latihan finishing dan eksplorasi variasi warna dan motif pada pelatihan lanjutan



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan pertemuan 1, 2, dan 3

Pembahasan

Secara keseluruhan, proses yang dimulai dari sosialisasi, dilanjutkan pelatihan terbimbing, dan diakhiri praktik mandiri membantu peserta bergerak dari meniru contoh menuju membuat variasi sendiri. Pelatihan ini meningkatkan keterampilan peserta di bidang resin, memberi kesempatan bereksperimen, dan membangun motivasi melalui keberhasilan menyelesaikan produk. Hasil ini sesuai dengan pelatihan resin lain yang mencatat peningkatan keterampilan peserta, baik pada ibu rumah tangga (Asmi et al., 2019) maupun pada warga yang dipersiapkan untuk berwirausaha (Pradana et al., 2017). Data penilaian mendukung hal tersebut. Dari 26 penilaian, seluruhnya (100%) masuk kategori baik atau sangat baik, dengan 16 penilaian (61,54%) sangat baik dan 10 penilaian (38,46%) baik. Rata-rata skor per aspek dari yang tertinggi adalah kerapian 3,85 (96,15%), kreativitas warna dan motif 3,73 (93,27%), fungsi atau nilai guna 3,62 (90,38%), kesesuaian bentuk dan desain 3,54 (88,46%), dan nilai jual atau estetika 3,00 (75,00%). Persentase tiap aspek dihitung dari rata-rata dibagi 4 dikali 100%. Capaian yang tinggi pada kerapian dan kreativitas menunjukkan peningkatan keterampilan peserta di bidang resin serta kesempatan bereksperimen dengan warna dan motif, sesuai dengan kerangka Amabile (1996).

Aspek nilai jual atau estetika menjadi yang terendah, dengan skor 3 pada seluruh 26 penilaian dan tidak ada yang mendapat skor 4. Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan membuat produk sudah baik, tetapi daya tarik untuk dijual masih perlu ditingkatkan. Hal ini berkaitan dengan dua masalah lain yang ditemukan tim, yaitu peluang usaha rumahan dan pengembangan produk, yang dibahas dalam artikel terpisah dari program yang sama.

SIMPULAN

Pelatihan resin craft yang dilaksanakan melalui tahap persiapan, sosialisasi, pelatihan terbimbing, dan praktik mandiri menghasilkan capaian keterampilan kreatif ibu-ibu PKK Kelurahan Kenangan Baru pada kategori baik hingga sangat baik. Seluruh 13 peserta (100%) menghasilkan produk dengan skor 16 sampai 19 dari 20, dengan rata-rata 17,73 (88,65%) dari 26 penilaian pada empat jenis produk, yaitu gantungan kunci 17,46, asbak rokok 17,00, sisir 18,00, dan coaster 19,00. Aspek kreativitas warna dan motif memperoleh rata-rata 3,73 dari 4, sedangkan nilai jual atau estetika memperoleh 3,00 sehingga menjadi aspek yang paling perlu dikembangkan. Hasil ini bersifat deskriptif karena tidak menggunakan pre-test maupun kelompok pembandingan.

Kegiatan serupa sebaiknya dilanjutkan dengan pendampingan berkala agar keterampilan peserta terus berkembang, disertai penggunaan pre-test dan post-test agar peningkatan keterampilan dapat diukur lebih kuat. Peserta juga dapat dibimbing lebih jauh pada aspek peluang usaha rumahan dan pengembangan produk agar keterampilan kreatif yang sudah dimiliki menunjang kemandirian ekonomi. Pelaksana berikutnya disarankan menambah materi keselamatan kerja dan pengujian ketahanan produk. Aspek nilai jual atau estetika yang masih bernilai 3 dapat diperkuat melalui penyempurnaan finishing, kemasan sederhana, dan pemberian merek.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmi, D., Yulianti, Y., & Kiswandono, A. A. (2019). Pelatihan pembuatan cinderamata gantungan kunci menggunakan material resin bagi para ibu rumah tangga di Desa Wisata Braja Harjosari Lampung Timur. *Sakai Sambayan: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 43–46. <https://doi.org/10.23960/jss.v3i1.134>
- Asnani, A., Diastuti, H., & Lestari, P. (2021). Aplikasi resin bening untuk kreasi aksesoris di Griya Crafit Community Purwokerto. *Panrita Abdi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(1), 51–60. <https://doi.org/10.20956/pa.v5i1.8499>
- Lestari, D. F., Murniati, N., & Perdana, D. D. (2023). Pelatihan pembuatan souvenir berbasis resin sebagai peluang usaha masyarakat di Desa Wisata Rindu Hati, Bengkulu Tengah. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(3), 2053–2058. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i3.17077>
- Pradana, A. B. A., Suryawan, A., & Subekti, T. (2017). Pemberdayaan masyarakat menghadapi MEA melalui pelatihan keterampilan di Kota Magelang. *Community Empowerment*, 2(1). <https://journal.unimma.ac.id/ce/article/view/2098>
- Presiden Republik Indonesia. (2017). *Peraturan Presiden Nomor 99 Tahun 2017 tentang Gerakan Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 226.
- Wicaksono, A., & Sejati, M. N. (2023). Pelatihan pembuatan kerajinan tangan berbahan dasar resin dan bahan campuran (mixed material). *Dewanagari: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.2241/dewanagari.2023.v1.i2.004>.