

Edukasi Pemasaran Mengajarkan Prinsip Dasar Pemasaran kepada Siswa Melalui Permainan Interaktif Di Yayasan Pondok Pesantren Dan Panti Asuhan Nurul Iksan

Veta Lidya Delimah Pasaribu, S.E., M.M., Ct., CHt., CHEd.

Heri Mardiyanto, Chaka Madensiva, Maharani Shinta Dewi, Hening Melati Nurlailia

Dosen Dan Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang

Email : Veta01889@unpam.ac.id, herimardianto30@gmail.com, Sadutkiller@gmail.com,
shinn6102@gmail.com, heningmelati02@gmail.com,

ABSTRAK

Edukasi pemasaran sering kali dianggap sebagai topik yang membosankan dan sulit dipahami oleh siswa. Hal ini dapat menghambat mereka untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia bisnis. Oleh karena itu, penting untuk mencari metode pengajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu siswa memahami prinsip dasar pemasaran dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Permainan interaktif merupakan salah satu metode pengajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam belajar. Permainan ini dapat dirancang untuk mensimulasikan situasi dunia nyata yang terkait dengan pemasaran, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka secara langsung.

Dalam jurnal ini, penulis akan membahas tentang edukasi pemasaran dengan fokus pada penggunaan permainan interaktif sebagai metode pengajaran. Penulis akan menjelaskan manfaat menggunakan permainan interaktif, jenis-jenis permainan interaktif yang dapat digunakan dalam edukasi pemasaran, dan contoh-contoh penerapannya di kelas.

Kata kunci : Edukasi Pemasaran, permainan interaktif, prinsip dasar pemasaran

ABSTRACT

Effective village development requires participation and creativity from all elements of society, including students. This program aims to socialize students' creative ideas in an effort towards sustainable village development. Through a qualitative approach, it was found that students have great potential in making real contributions to the progress of the village through creative programs that involve the community. Collaboration between students, the Community Empowerment Institute (LPM), and other stakeholders is essential to realize holistic and sustainable village development.

Keywords: Student Creativity, Village Development, Community Empowerment Institute (LPM).

PENDAHULUAN

Pemasaran merupakan ilmu yang penting untuk dipahami oleh semua orang, baik bagi mereka yang ingin terjun ke dunia bisnis maupun untuk kehidupan sehari-hari. Dalam era globalisasi ini, pemahaman tentang konsep pemasaran menjadi semakin penting untuk dapat bersaing di pasar yang kompetitif. Namun, metode pengajaran tradisional yang sering digunakan dalam edukasi pemasaran, seperti ceramah dan diskusi kelas, seringkali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini dapat membuat siswa sulit untuk memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip dasar pemasaran. Permainan interaktif merupakan salah satu metode pengajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kelemahan metode tradisional. Permainan interaktif dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, permainan interaktif juga dapat membantu siswa untuk memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan efektif. Mempelajari pemasaran memberikan siswa pemahaman tentang bagaimana bisnis beroperasi dan menghasilkan pendapatan. Ini membuka peluang bagi siswa untuk memahami bagaimana pengambilan keputusan bisnis dilakukan, termasuk pengelolaan produk, harga, distribusi, dan promosi. Memahami aspek-aspek ini memberikan dasar yang kuat bagi siswa yang tertarik untuk menjadi pengusaha atau bekerja dalam industri pemasaran.

Tantangan lembaga pendidikan kedepan adalah adanya persaingan yang ketat sehingga citra merupakan salah satu faktor dalam upaya pemasaran pendidikan yang berdampak positif terhadap peningkatan minat pengguna jasa pendidikan. Saat ini terjadi fenomena menarik dimana banyak sekolah yang membuka penerimaan peserta didik lebih dini, hal ini disebabkan tingginya antusiasme masyarakat sebagai calon pengguna jasa pendidikan. Lembaga pendidikan yang memiliki citra yang baik cenderung akan dipilih oleh masyarakat, karena keberhasilan lembaga tersebut dalam memuaskan pengguna jasa

pendidikan. Berangkat dari latarbelakang di atas penulis memfokuskan penelitian ini untuk mengkaji secara mendalam tentang layanan jasa dan strategi pemasaran pendidikan dalam upaya meningkatkan citra lembaga pendidikan di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian analisis situasi permasalahan, maka dapat diperoleh rumusan masalah yang dihadapi mitra adalah :

1. Bagaimana Edukasi Pemasaran Mengajarkan Prinsip Dasar Pemasaran kepada Siswa Melalui Permainan Interaktif

TUJUAN KEGIATAN

Berdasarkan uraian analisis situasi permasalahan, maka tujuan dari Pengabdian Kepada pondok dan panti nurul ihsan adalah :

1. Untuk Menerangkan Tentang Edukasi Pemasaran Dan Mengajarkan Prinsip Dasar Pemasaran Kepada Siswa Melalui Permainan Interaktif

TINJAUAN PUSTAKA

• Edukasi Pemasaran

Edukasi pemasaran, atau pendidikan pemasaran, merupakan proses menanamkan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep, prinsip, dan praktik pemasaran kepada individu. Edukasi ini bertujuan untuk membekali individu dengan keterampilan dan kemampuan yang dibutuhkan untuk menjadi pemasar yang sukses di era modern.

• permainan interaktif

Permainan interaktif merupakan salah satu metode pengajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kelemahan metode tradisional. Permainan interaktif dapat membuat proses belajar lebih menarik

dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, permainan interaktif juga dapat membantu siswa untuk memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan efektif.

- **prinsip dasar pemasaran**

Pemasaran adalah salah satu fungsi penting dalam sebuah organisasi atau perusahaan. Pada dasarnya, pemasaran bertujuan untuk menciptakan, mengkomunikasikan, dan menyampaikan nilai kepada pelanggan agar mereka mau membeli produk atau jasa yang ditawarkan. Untuk mencapai

METODE PENELITIAN

Terdapat beberapa tahap dalam metode kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Tahap pertama yaitu mengidentifikasi masalah guna merancang dan merumuskan apa saja yang akan dijadikan bahan untuk materi penyuluhan dan pelatihan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Tahap kedua yaitu survei lapangan langsung ke Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan. Survei dilakukan dengan wawancara dengan pihak Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat guna mengetahui permasalahan dan hambatan yang ada dalam lingkungan Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan terkait hal-hal apa saja yang tepat diberikan kepada pihak terkait. Tim pelaksana berdiskusi mengenai tema dan materi yang akan disampaikan, bahan dan alat yang diperlukan, serta persiapan teknis lainnya yang dibutuhkan untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan, pada hari Rabu, 12 Juni 2024 pukul 08.00 sampai pukul 12.00 WIB. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan penyuluhan kepada Anak Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan. Penyampaian materi

menggunakan metode presentasi dengan media Microsoft Power Point dan praktek penerapan *marketing*. Peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 40 orang.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam hal pengetahuan tentang prinsip dasar pemasaran. Kelompok eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan permainan interaktif memiliki nilai tes pengetahuan yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang diajarkan dengan menggunakan metode tradisional.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa di kelompok eksperimen lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar dibandingkan dengan siswa di kelompok kontrol. Siswa di kelompok eksperimen juga lebih aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mempelajari prinsip dasar pemasaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Manajemen telah berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan positif dari instansi terkait yaitu di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ihsan. Kami selaku tim pelaksana berharap dengan adanya program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang bermanfaat dalam bidang pemasaran.

Permainan interaktif merupakan metode pengajaran yang efektif untuk

mengajarkan prinsip dasar pemasaran kepada siswa. Permainan interaktif dapat membantu siswa untuk memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan efektif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru menggunakan permainan interaktif dalam edukasi pemasaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Guru dapat mengembangkan permainan interaktif sendiri atau menggunakan permainan interaktif yang sudah tersedia.

Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan permainan interaktif yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, W., Pasaribu, V. L. D., Oktrima, B., Saputra, H., & Rusilowati, U. (2021). Upaya Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Peningkatan Kompetensi. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 3(1), 22-29.

Elburdah, R. P., Pasaribu, V. L. D., Rahayu, S., Septiani, F., & Metarini, R. R. A. (2021). Momprenneur penopang perekonomian keluarga di masa pandemi Covid-19 dengan bisnis online pada Kelurahan Pondok Benda. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 75-82.

Priadi, Andri, et al. "PENYULUHAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DENGAN MEMPERKUAT BUDAYA ORGANISASI MELALUI PENINGKATAN VALUE PADA LEMBAGA PENGEMBANGAN MASYARAKAT KELURAHAN PONDOK BENDA KOTA TANGERANG SELATAN." *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreatifitas Abdi Masyarakat*

Kreatif 1.3 (2020): 97-105. Malayu S. P. Hasibuan. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. 2007. Bumi Aksara, Jakarta.

Pasaribu, V. L. D., Elburdah, R. P., Sudarso, E., & Fauziah, G. (2020). Penggunaan Manajemen Waktu Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Di Smp Araisiyah. *Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 84.

Pasaribu, V. L. D., Syafei, A. N., Farhan, A., Aufaizah, A., Irani, C., & Firtiayani, S. R. (2021). Pengaruh Displin Protokol Kesehatan Terhadap Pencegahan Penularan Virus Covid-19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 91-98.

Pasaribu, V. L. D., Susanti, F., & Hartuti, E. T. K. (2019). Memotivasi Siswa dan Siswi SMK Letris Indonesia di Dalam Menentukan Pilihan Untuk Melanjutkan Pendidikan Atau Bekerja Setelah Lulus Sekolah. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(2), 161-172.

Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S. Krisnaldy.(2020). Meningkatkan Produktivitas Usaha Dimasa Pandemi Pada Ibu PKK RT 004/003 Kelurahan Sawah Baru Ciputat, Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177-180.

Pasaribu, V. L. D., Dwiyatni, A., Sabina, C., Ridwan, M., Gunawan, D. D., & Noviani, B. C. (2021). Evaluasi Penerapan 3M Dimasa Pandemic Covid 19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 54-60.

Pasaribu, V. L. D., Agrasadya, A., Shabrina, N., & Krisnaldy, K. (2020). Menjadi Enterpreneur Muda Yang Memiliki Jiwa Leadership Untuk Menghadapi Masa Depan. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-9.

Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S. Krisnaldy.(2020). Menjadi Enterpreneur Muda Yang Memiliki Jiwa Leadership Untuk Menghadapi Masa Depan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177-180.

Pasaribu, V. L., Yuniati, H. L., Pratana, R., Sembayu, R., Purba, S. M., & Nurbayani, T. T. (2021). Manajemen Keuangan untuk Menghadapi dan Bertahan di Era Covid-19. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 2(2), 12-18.

Pasaribu, V. L. D., & Setyowati, R. (2021). Adaptasi Kehidupan New Normal pada Masa Pandemi Covid-19 di Yayasan Pondok Pesantren dan Panti Asuhan Nurul Ikhsan Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Lokabmas Kreatif: Loyalitas Kreatifitas Abdi Masyarakat Kreatif*, 2(2), 82-88.

Pasaribu, V. L. D., Oktrima, B., Prabowo, B., Arianto, N., & Haryoko, U. B. (2020). Progam Pendampingan Dan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Pada Usia Dini Terhadap Prestasi Belajar Dilingkungan Rt 020 Rw 009. Kel Giri Peni. Kec Wates. Yogyakarta. *Jurnal LOKABMAS Kreatif*, 1(01).

Pasaribu, V. L. D., Satria, P., Sari, R. P., Valencya, I., & Setyowati, R. Nursahidin. Adaptasi Kehidupan New Normal Pada Masa Pandemi Covid-19 Diyayasan Pondok Pesantren Dan Panti Asuhan Nurul Ikhsan Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan. *Jurnal LOKABMAS Kreatif*, 2(02), 89-97.

Pasaribu, V. L. D., Sulaiman, S., Sutiman, S., Thaharudin, T., & Purnomo, B. Y. (2020). Pengenalan Letak Posyandu Terdekat Dikelurahan Pisangan Dengan Manajemen Pemasaran Revolusi 4.0 Untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Letak Dan Fungsi Posyandu Terdekat Pada Kelurahan Pisangan. *Dedikasi Pkm*, 1(1), 105-110.

Pasaribu, V. D., Qomah, F. I., Sajida, S. R., Putri, D. O., Hidayat, M. K., & Senoaji, R. DARING ATAU KEGIATAN TATAP MUKA EFESIENSI MANA.

Pasaribu, V. L. D., & Agrasadya, N. S.

Krisnaldy.(2020). Meningkatkan Produktivitas Usaha Dimasa Pandemi Pada Ibu PKK RT 004/003 Kelurahan Sawah Baru Ciputat, Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177-180.

DOKUMENTASI KEGIATAN

