



MENILIK PUSAKA EDUKASI DAN WISATA INDONESIA DI ERA LOCAL GENIUS 6.0

Andreas Nathaniel | Fira Masita | Ayatullah Al-Fateh | Dede Ramadhan | Noer L. A.Rohmah | Tri Khafshah Murthosiah
Alfina Auliyaul Chusna | Rasya Safira Ishamiyya | Carles Sinambela | Steviani Yolanda | Halimatus Sa'diyah
Hasan Adi Nugraha | Jefri Firnando | Nur Maulidati Mahmudah | Farah Adnina | Daffa Anggita Putri | Putri Dwi Anastasya
Arum Melani Putri | Revinsya Amrizal | Surya Dharma Y | Nirina Aulia | Clara Faustine Lie | Ni Made R. P | Eva Natasha
Diyah Shafa Abinita | Desnita Dwireni | Kadek Indira Maheswari | Komang Tri Yasa Widnyana | Marsella Tri Anjani
Paskilla Intan P | Maria Nuryasin

MENILIK PUSAKA EDUKASI DAN WISATA INDONESIA DI ERA LOCAL GENIUS 6.0

Perkembangan dan perubahan zaman yang semakin cepat. Saat ini sedang memasuki era Local Genius 6.0. Tentunya banyak perubahan dan tantangan yang tidak bisa dihindari. Mahasiswa berperan penting sebagai garda terdepan dalam perjuangan, pembaharuan, pembangunan, kemajuan zaman dan agen perubahan (*Agent of Change*). Dengan adanya konsep Local Genius 6.0 ini manusia sebelum menghadapi era Indonesia emas 2045 mengusung sebuah misi yakni mendorong para generasi muda dari berbagai daerah di Indonesia untuk menjadi sebuah generasi yang unggul dan berkarakter namun tetap mengedepankan prinsip budaya dan nilai kearifan lokal. Dalam hal ini panitia mengharapkan dengan adanya sebuah terobosan konsep baru yakni Local Genius 6.0 ini dapat mengembangkan SDM di Indonesia melalui ide-ide cemerlang terkait nilai budaya Indonesia.



0858 5343 1992
eurekamediaaksara@gmail.com
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362



MENILIK PUSAKA EDUKASI DAN WISATA INDONESIA DI ERA *LOCAL* *GENIUS 6.0*

Andreas Nathaniel | Fira Masita | Ayatullah Al-Fateh | Dede
Ramadhan | Noer L. A.Rohmah | Tri Khafshah Murthosiah |
Alfina Auliyaul Chusna | Rasya Safira Ishamiyya | Carles
Sinambela | Steviani Yolanda | Halimatus Sa'diyah | Hasan Adi
Nugraha | Jefri Firnando | Nur Maulidati Mahmudah | Farah
Adnina | Daffa Anggita Putri | Putri Dwi Anastasya | Arum
Melani Putri | Revinsya Amrizal | Surya Dharma Y | Nirina
Aulia | Clara Faustine Lie | Ni Made R. P | Eva Natasha | Diah
Shafa Abinita | Desnita Dwireni | Kadek Indira Maheswari |
I Komang Tri Yasa Widnyana | Marsella Tri Anjani | Paskilla
Intan P | Maria Nuryasin



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**MENILIK PUSAKA EDUKASI DAN WISATA INDONESIA
DI ERA *LOCAL GENIUS* 6.0**

Penulis : Andrean Nathaniel | Fira Masita |
Ayatullah Al-Fateh | Dede Ramadhan |
Noer L. A.Rohmah | Tri Khafshah
Murthosiah | Alfina Auliyaul Chusna |
Rasya Safira Ishamiyya | Carles Sinambela
| Steviani Yolanda | Halimatus Sa' diyah
| Hasan Adi Nugraha | Jefri Firnando |
Nur Maulidati Mahmudah | Farah Adnina |
Daffa Anggita Putri | Putri Dwi Anastasya |
Arum Melani Putri | Revinsya Amrizal |
Surya Dharma Y | Nirina Aulia | Clara
Faustine Lie | Ni Made R. P | Eva Natasha
| Diyah Shafa Abinita | Desnita Dwireni |
Kadek Indira Maheswari | I Komang Tri
Yasa Widnyana | Marsella Tri Anjani |
Paskilla Intan P | Maria Nuryasin

Desain Sampul : Ardyan Arya Hayuwaskita

Tata Letak : Herlina Sukma

ISBN : 978-623-151-916-0

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, NOVEMBER 2023**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2023

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Perkembangan dan perubahan zaman yang semakin cepat. Saat ini sedang memasuki era Local Genius 6.0. Tentunya banyak perubahan dan tantangan yang tidak bisa dihindari. Mahasiswa berperan penting sebagai garda terdepan dalam perjuangan, pembaharuan, pembangunan, kemajuan zaman dan agen perubahan (*Agent of Change*). Dengan adanya konsep Local Genius 6.0 ini manusia sebelum menghadapi era Indonesia emas 2045 mengusung sebuah misi yakni mendorong para generasi muda dari berbagai daerah di Indonesia untuk menjadi sebuah generasi yang unggul dan berkarakter namun tetap mengedepankan prinsip budaya dan nilai kearifan lokal. Dalam hal ini panitia mengharapkan dengan adanya sebuah terobosan konsep baru yakni Local Genius 6.0 ini dapat mengembangkan SDM di Indonesia melalui ide-ide cemerlang terkait nilai budaya Indonesia.

Malang, 13 Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB 1 PENGEMBANGAN EKOWISATA HUTAN	
MANGROVE MELALUI INOVASI ‘SEJARA’	1
A. Pendahuluan.....	1
B. Daftar Pustaka	5
C. Lampiran.....	6
BAB 2 SINERGISTA (SINERGI EKOWISATA): STRATEGI SUSTAINABLE TOURISM DEVELOPMENT MELALUI MODEL KOLABORASI PENTAHHELIX CONNECTORS	7
A. Gambaran Umum Potensi Ekowisata.....	9
B. Konsep <i>Sustainable Tourism Development</i>	10
C. Peran Kolaborasi <i>Pentahelix Connectors</i> Bagi Pengembangan Ekowisata.....	11
D. Inovasi Sinergista sebagai Strategi Penguatan Ekowisata Berkelanjutan	11
E. Fitur Aplikasi Sinergista	12
F. Kesimpulan	14
G. Daftar Pustaka	15
H. Lampiran.....	19
BAB 3 PAKU UMKM (PAHLAWAN PELAKU UMKM): INOVASI DIGITAL KEBANGKITAN UMKM INDONESIA BERBASIS PENDANAAN PEER-TO-PEER LENDING DAN SELF ASSESSMENT TEST	36
A. Skenario Aplikasi PaKu UMKM.....	38
B. Halaman Awal.....	38
C. Strategi Pengembangan Aplikasi PaKu UMKM.....	40
D. Strategi Pemasaran Aplikasi PaKu UMKM	41
E. Metode Kolaborasi <i>Penta Helix</i> PaKu UMKM.....	42
F. Penutup	43
G. Daftar Pustaka	43

	H. Lampiran	46
BAB 4	DRUJU REVOLUTION: RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE BATIK BERBASIS TECHNOPRENEURSHIP	48
	A. Isi	50
	B. Penutup.....	53
	C. Daftar Pustaka.....	55
	D. Lampiran	56
BAB 5	PAMASITA (PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN EKOWISATA BERKELANJUTAN) UNTUK PEREKONOMIAN BERWAWASAN URBAN GREEN SPACES.....	69
	A. Urgensi Ekowisata	71
	B. Hubungan Pengembangan Ekowisata “Glamping” dengan Tujuan SDGs.....	72
	C. Perancangan DMSOE	73
	D. Kesimpulan.....	76
	E. Saran.....	76
	F. Daftar Pustaka.....	77
	G. Lampiran	78
BAB 6	PENGENALAN TRADISI “NUTUK BEHAM” SEBAGAI UPAYA MEMAJUKAN EKONOMI DAN WISATA BUDAYA	80
	A. Pembahasan.....	81
	B. Kesimpulan.....	85
	C. Daftar Pustaka.....	86
BAB 7	INTEGRITOOON: PLATFORM EDUKASI ANTIKORUPSI BERBASIS KOMIK ADAPTASI CERITA RAKYAT	88
	A. Pendahuluan	88
	B. Pembahasan.....	91
	C. Penutup.....	95
	D. Lampiran Prototipe Aplikasi.....	97
	E. Daftar Pustaka	97
BAB 8	JAVA LITCA: STRATEGI MEMBANGUN PENDIDIKAN MUATAN LOKAL BERBAHASA	99
	A. Pendahuluan	99

B. Pembahasan	102
C. Penutup	107
D. Daftar Pustaka	107
E. Lampiran.....	109
BAB 9 PENSI KALA: APLIKASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI BUDAYA LOKAL DAN NILAI PANCASILA DALAM MENGATASI TINGKAT KRIMINALITAS .	110
A. Pembukaan	110
B. Isi.....	112
C. Penutup	118
D. Daftar Pustaka	118
E. Lampiran.....	120
BAB 10 TEPAT: REVITALISASI TEMBANG MACAPAT UNTUK MENINGKATKAN HIGH ORDER THINKING SKILL SISWA BERBASIS EDUCATION GAME	131
A. Pendahuluan.....	131
B. Isi.....	133
C. Kesimpulan	137
D. Daftar Pustaka	138
E. Lampiran.....	140
BAB 11 LIGRA METHOD: UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN ANAK DENGAN KETERBELAKANGAN TUNAGRAHITA	147
A. Pembukaan	147
B. Isi.....	151
C. Penutup	155
D. Daftar Pustaka	155
E. Lampiran.....	157
BAB 12 E-CULTURE (ELEKTRONIK CULTURE) : LITERASI PENGETAHUAN LOKAL BERBASIS THICK DESCRIPTION GUNA MENDORONG MINAT GEN Z	165
A. Pendahuluan.....	165
B. Pembahasan	167
C. Kesimpulan	172
D. Daftar Pustaka	173

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Contoh Batik Tulis Druju	49
Gambar 5. 1	Peta Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Pariwisata	78
Gambar 5. 2	DMSOE Ekowisata “glamping” Berorientasi Pada Pembangunan Berkelanjutan (Analisis Penulis, 2023).....	78
Gambar 5. 3	DMSOE Ekowisata “glamping” Berorientasi Pada Pembangunan Berkelanjutan.....	78
Gambar 8. 1	Proporsi Penduduk dengan Kemampuan Berbahasa Daerah di Lingkungan Tetangga / Kerabat.....	100
Gambar 8. 2	Analisis SWOT	104
Gambar 9. 1	Tampilan Awal dan Logo PENSI KALA	122
Gambar 9. 2	Tampilan <i>Log In</i> PENSI KALA	122
Gambar 9. 3	Tampilan <i>Homepage</i> PENSI KALA	123
Gambar 9. 4	Tampilan Fitur Kenali Agama, KuisKu, dan Kenali Budaya	123
Gambar 9. 5	Tampilan Fitur Silaku, Bersosial Ria, dan <i>Dashboard</i> Nilai.....	124
Gambar 9. 6	Tampilan <i>Flowchart</i> Nilai.....	130
Gambar 10. 1	Konsep Umum TEPAT	134
Gambar 10. 2	Tampilan Awal TEPAT App	135
Gambar 10. 3	Menu Utama TEPAT App.....	135
Gambar 10. 4	Skema Pendanaan TEPAT	137
Gambar 10. 5	Tampilan Monitor.....	140
Gambar 10. 6	Pilih Fitur Monitor	140
Gambar 10. 7	Skema Tampilan Awal	140
Gambar 10. 8	Pilih Dhaptar	140
Gambar 10. 9	Tampilan Isian Monitor.....	140
Gambar 10. 10	Pilih Fitur Tembang Macapat	141
Gambar 10. 11	Tampilan Isian Dhaptar	141
Gambar 10. 12	Pilihan Tembang	141
Gambar 10. 13	Tampilan Tembang.....	141
Gambar 10. 14	Tampilan Artine.....	142

Gambar 10. 15	Pilihan Fitur Wulangan	142
Gambar 10. 16	Pilih Level (1-20).....	143
Gambar 10. 17	Tampilan Pilihan Tembang	143
Gambar 10. 18	Tampilan Hasil Skor	144
Gambar 10. 19	Simulasi Soal 4 SD.....	144
Gambar 10. 20	Tampilan Pindah Level.....	145
Gambar 10. 21	Simulasi Soal 1 SD.....	145
Gambar 10. 22	Simulasi Soal 6 SD.....	146
Gambar 10. 23	Perekapan Daftar Hadir Siswa.....	146
Gambar 10. 24	Form Daftar Hadir Siswa.....	146

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis SMART Aplikasi SINERGISTA.....	21
Tabel 2. 2 Analisis SWOT Aplikasi SINERGISTA	24
Tabel 2. 3 Analisis SWOT Ekowisata.....	28
Tabel 2. 4 Analisis Manfaat SINERGISTA	29
Tabel 2. 5 Pembagian Kategori Pemangku Kepentingan	31
Tabel 2. 6 Kriteria Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan..	34
Tabel 4. 1 Keunggulan Aplikasi Druju Revolution	64
Tabel 7. 1 Analisis SWOT Aplikasi IntegriToon.....	93
Tabel 7. 2 Kolaborasi Pentahelix pada Aplikasi IntegriToon	95
Tabel 8. 1 Penggolongan Pengguna.....	102
Tabel 8. 2 Strategi SAVE	105
Tabel 9.1 Struktur Tim	120
Tabel 9 2 Pihak Terlibat	121
Tabel 9 3 Analisis SWOT	124
Tabel 9.4 Proyeksi Output	125
Tabel 9 5 Analisis Komparasi.....	128



**MENILIK PUSAKA EDUKASI DAN WISATA
INDONESIA DI ERA *LOCAL GENIUS* 6.0**

Fira Masita | Ayatullah Al-Fateh | Dede Ramadhan | Noer L.
A.Rohmah | Tri Khafshah Murthosiah | Alfina Auliyaul Chusna |
Andrean Nathaniel | Rasya Safira Ishamiyya | Carles Sinambela |
Steviani Yolanda | Halimatus Sa'diyah | Hasan Adi Nugraha |
Jefri Firnando | Nur Maulidati Mahmudah | Farah Adnina |
Daffa Anggita Putri | Putri Dwi Anastasya | Arum Melani Putri |
Revinsya Amrizal | Surya Dharma Y | Nirina Aulia | Clara
Faustine Lie | Ni Made R. P | Eva Natasha | Diyah Shafa
Abinita | Desnita Dwireni | Kadek Indira Maheswari | I Komang
Tri Yasa Widnyana | Marsella Tri Anjani | Paskilla Intan P |
Maria Nuryasin



BAB 1

PENGEMBANGAN EKOWISATA HUTAN MANGROVE MELALUI INOVASI 'SEJARA'

A. Pendahuluan

Keberadaan hutan mangrove memiliki peranan yang sangat penting. Hutan mangrove memiliki fungsi yang sangat besar bagi lingkungan hidup, diantaranya; 1) sebagai tumbuhan yang mampu menahan arus air laut yang mengikis daratan pantai, tanaman mangrove mampu menahan air laut agar tidak mengikis tanah di garis pantai. 2) Tumbuhan mangrove berfungsi sebagai penyerap gas karbondioksida (CO₂) dan penghasil oksigen (O₂). 3) Hutan mangrove memiliki peran sebagai tempat hidup berbagai macam biota laut seperti ikan-ikan kecil untuk berlindung dan mencari makan. (Dewi, 2022).

Hutan mangrove memberikan banyak manfaat terutama di bidang ekonomi bagi masyarakat sekitar. Seperti, pembibitan kepiting bakau, sebagai tempat edukasi, kerajinan, dan pengembangan ekowisata. Dewasa ini, ekowisata merupakan salah satu pendekatan untuk mewujudkan pembangunan wilayah pesisir yang berkelanjutan. Menurut Hadinoto (1996), ekowisata adalah suatu bentuk kegiatan pariwisata yang memanfaatkan keaslian lingkungan alam, dimana terjadi interaksi antara lingkungan alam dan aktivitas rekreasi, konservasi dan pengembangan, serta antara penduduk dan wisatawan. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekowisata mengintegrasikan kegiatan pariwisata, konservasi, dan pemberdayaan masyarakat lokal, sehingga masyarakat setempat dapat ikut serta menikmati keuntungan

Dari rangkaian kegiatan yang kami rencanakan diharapkan inovasi ini dapat membantu dalam peningkatan dan pengembangan ekowisata hutan mangrove Wonorejo Surabaya. Inovasi ini dapat dikembangkan lagi sebagai solusi berkelanjutan dalam menghadapi permasalahan yang terjadi.

Hutan mangrove Wonorejo Surabaya memiliki berbagai macam spesies flora dan fauna yang hidup di dalamnya, sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang berkunjung. Kawasan hutan mangrove Wonorejo juga dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi dan edukasi. Akan tetapi, sarana dan prasarana yang ada sudah mulai mengalami kerusakan dan kurang memadai. Dalam hal ini peran pemerintah dan petugas sangat penting dalam memperbaiki serta melengkapi sarana dan prasarana guna menunjang kenyamanan bagi wisatawan. Melalui inovasi 'SEJARA' harapannya kawasan ekowisata hutan mangrove Wonorejo lebih berkembang lagi dan dapat menarik minat wisatawan.

B. Daftar Pustaka

- Anggraini, S., & Dewi, K. (2022). Konservasi Kebun Raya Mangrove Gunung Anyar Surabaya Sebagai Implementasi Praktis dalam Pelestarian Kembali Ekosistem. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4971–4977.
- Hadinata, F. W., Khayani, D. N., Tria, H., Pao, P. H., & Zurba, N. (2020). Pengembangan Ekowisata Mangrove Berbasis Konservasi di Pesisir Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. *Journal of Aceh Aquatic Science*, 4(1), 25–33.
- Mukhlisi, M. (2018). POTENSI PENGEMBANGAN EKOWISATA MANGROVE DI KAMPUNG TANJUNG BATU, KECAMATAN PULAU DERAWAN, KABUPATEN BERAU (Potential Development of Mangrove Ecotourism in Tanjung Batu Village, Derawan Island District, Berau Regency). *Jurnal Manusia Dan Lingkungan*, 24(1), 23. <https://doi.org/10.22146/jml.22939>

Saputra, S. E., & Setiawan, A. (2014). the Mangrove Forest Ecotourism Potential in Merak Belantung Village of Kalianda Sub District in South Lampung Regency. *Jurnal Sylva Lestari*, 2(2), 49–60.

C. Lampiran



BAB 2

SINERGISTA (SINERGI EKOWISATA): STRATEGI SUSTAINABLE TOURISM DEVELOPMENT MELALUI MODEL KOLABORASI PENTAHELIX CONNECTORS

Pariwisata merupakan salah satu sektor terbesar dan terkuat dalam perekonomian dunia. Hal ini disebabkan karena sektor pariwisata memiliki berbagai keuntungan yang dapat memberikan devisa bagi suatu negara serta mampu memperluas lapangan pekerjaan (Djanier, 2022; Sabon *et al.*, 2018). Menurut *United Nations World Tourism Organization* (UNWTO), sektor pariwisata sangat berperan penting dalam menyumbang 9% dari total GDP dunia (Setyanugraha *et al.*, 2021). Berkembangnya industri pariwisata tentu tidak dapat dipungkiri memberikan dampak positif, terutama terhadap ekonomi (Aribowo *et al.*, 2018). Tetapi juga disertai dengan dampak negatif seperti kerusakan lingkungan, hilangnya budaya, serta kesenjangan sosial (Nugraheni *et al.*, 2019). Tantangan yang timbul tersebut dijawab dengan munculnya konsep pariwisata baru yang ramah lingkungan dan berkelanjutan, yaitu ekowisata (Asmin, 2018).

Ekowisata menjadi salah satu bidang yang semakin penting, di mana pariwisata yang berkelanjutan dan ramah lingkungan menjadi prioritas utama (Kristiyanto, 2017). Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan strategi yang efektif dalam pengembangan ekowisata. Ditambah lagi perkembangan era globalisasi dan teknologi informasi yang pesat, menjadikan sektor pariwisata menghadapi tantangan yang kompleks.

Pengembangan ekowisata, tentu saja tidak dapat dipisahkan dari kolaborasi antar aktor yang terlibat dalam kepariwisataan. Tetapi, dari sekian juta destinasi ekowisata di Indonesia, masih terdapat banyak yang belum sepenuhnya dikelola dengan baik dan

G. Daftar Pustaka

- Afrizal, L., Kartika, T., & Riyanti, A. (2018). Pengembangan Ekowisata Berbasis Masyarakat (Community Based Ecotourism) Dalam Rangka Mengentaskan Kemiskinan Di Desa Karangsong Kabupaten Indramayu. *Jurnal sains terapan pariwisata*, 3(1), 20-34.
- Afsari, A. S., Sobarna, C., & Ampera, T. (2021). Pembangunan Ekowisata Berbasis
- Amrial, A., Muhamad, E., & Adrian, A. M. (2017). Penta helix model: A sustainable development solution through the industrial sector. *Social and Human Sciences*, 14(1), 152-156.
- Aribowo, H., Wirapraja, A., & Putra, Y. D. (2018). Implementasi kolaborasi model pentahelix dalam rangka mengembangkan potensi pariwisata di Jawa Timur serta meningkatkan perekonomian domestik. *Jurnal Mebis (Manajemen Dan Bisnis)*, 3(1).
- Asmin, F. (2018). Ekowisata dan pembangunan berkelanjutan: Dimulai dari konsep sederhana. *Universitas Andalas (Unand)*, 09-11.
- Berkelanjutan. *Kepariwisataan: Jurnal Ilmiah*, 13(1).
- Djanjar, U. (2022). Systematic Literature Review: Green Tourism Marketing Strategy. *Jurnal Manajemen*, 6(2), 587-601.
- Ekowisata Berkelanjutan di Hutan Mangrove Kuala Langsa Kota
- Febriyanto, A., Riawanti, S., & Gunawan, B. (2018). Mitos Rambut Gimbal: Identitas Budaya dan Komodifikasi di Dataran Tinggi Dieng. *Umbara: Indonesian Journal of Anthropology*, 2(1), 1-9.
- Furqan, A., Som, A. P. M., & Hussin, R. (2010). Promoting green tourism for future sustainability. *Theoretical and empirical researches in urban management*, 5(8 (17), 64-74.
- Hadji, K., Wahyudi, M., & Pratama, A. B. (2017). Potensi dan Pengembangan Wahana Obyek Wisata Alam sebagai

Daya Tarik Wisata Edukasi Keluarga di Kabupaten Magelang. *The 6th University Research Colloquium 2017 Universitas Muhammadiyah Magelang Potensi*, 231–236.

Haqqi, H., & Wijayati, H. (2019). Revolusi industri 4.0 di tengah society 5.0:

Haryanto, J. T. (2014). Model pengembangan ekowisata dalam mendukung kemandirian ekonomi daerah studi kasus provinsi DIY. *Jurnal*

Hidayat, S. (2016). Strategi Pengembangan Ekowisata di Desa Kinarum Kabupaten Tabalong. *Jurnal Hutan Tropis*, 4(3), 282-292.

Iswahyudi, I., Haser, T. F., & Abdurrachman, A. (2019). Strategi Pengembangan

Izzuddin, M. G., & Ilahiyah, I. (2022). Tata Kelola Ekowisata Berbasis Ergonomi dan Kearifan Lokal di Wisata Pulau Oksigen Gili Iyng. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 27(3), 241-252.

Junaid, I. (2014). Perencanaan Strategis Pariwisata Budaya: Mekanisme Menuju Pariwisata Berkelanjutan. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 19(1), 13-26.

Kawistara, 4(3).

Kearifan Lokal di Desa Cilancang, Kecamatan Cikijing, Majalengka. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 10(3), 267-272.

Komunikasi, 2(2), 54-62.

Kristiyanto, E. N. (2017). Kedudukan kearifan lokal dan peranan masyarakat dalam penataan ruang di daerah. *Rechts Vinding*, 6(2), 151-169.

Kurniawan, A. R. (2020). Tantangan pengembangan pariwisata berbasis masyarakat pada era digital di Indonesia (Studi Kasus Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat di Pangalengan). *Tornare: Journal of Sustainable and Research*, 2(2), 10.

Langsa. *Jurnal Ilmu Pertanian Tirtayasa*, 1(1).

Makassar. *Jurnal Pariwisata*, 5(1), 1-10.

Maturbongs, E. E., & Lekatompessy, R. L. (2020). Kolaborasi Pentahelix dalam Pengembangan Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Merauke. *Sumber*, 81, 59.

Nugraheni, A. I. P., Nugraha, B. S., Yuda, N. P., & Pancawati, N. (2019). Persepsi Generasi Milenial Indonesia Terhadap Pariwisata Yang

Nugroho, I., Pramukanto, F. H., Negara, P. D., Purnomowati, W., & Wulandari, W. (2016). Promoting the rural development through the ecotourism activities in Indonesia. *American Journal of Tourism Management*, 5(1), 9-18.

Permadani, S. R., & Mistriani, N. (2021). Pemanfaatan Potensi Wisata Alam dan Budaya Lokal dalam Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan Bendungan Logung Kudus Jawa Tengah. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 1(1), 389-394.

Putri, P. A. V. A., & Santoso, E. B. (2020). Analisis pemangku kepentingan dalam pengembangan kawasan cagar budaya sebagai destinasi wisata Kota Pontianak. *Jurnal Wilayah Dan Lingkungan*, 8(3), 202-213.

Rini, R., Setyobudiandi, I., & Kamal, M. (2018). Kajian kesesuaian, daya dukung dan aktivitas ekowisata di Kawasan Mangrove Lantebung Kota

Sabon, V. L., Perdana, M. T. P., Koropit, P. C. S., & Pierre, W. C. D. (2018). Strategi peningkatan kinerja sektor pariwisata Indonesia pada Asean economic community. *Esensi: Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 8(2), 163-176.

sebuah integrasi ruang, terobosan teknologi, dan transformasi kehidupan di era disruptif. Anak Hebat Indonesia.

Setyanugraha, R. S., Fitriana, A., & Hasibuan, R. R. (2021). Festival Wisata Online Sebagai Bentuk Komunikasi

Pemasaran Dan Peningkatan Kinerja Keuangan UMKM
Di Masa Pandemi Covid-19. *AGUNA: Jurnal Ilmu*

Susanti, R., Purwandari, S., & Prilosadoso, B. H. (2022). Penta helix as strategy of tourism village development in karangasem village, bulu district, sukoharjo regency. *International Journal of Social Science*, 2(4), 1979-1984.

Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan.

Widiati, I. A. P., & Permatasari, I. (2022). Strategi Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan (*Sustainable Tourism Development*) Berbasis Lingkungan Pada Fasilitas Penunjang Pariwisata di Kabupaten Badung. *Kertha Wicaksana*, 16(1), 35-44.

Yuningsih, T., Darmi, T., & Sulandari, S. (2019). Model pentahelik dalam pengembangan pariwisata di Kota Semarang. *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)*, 3(2), 84-93.

Zakaria, Z. (2010). Model Starlet, suatu Usulan untuk Mitigasi Bencana Longsor dengan Pendekatan Genetika Wilayah (Studi Kasus: Longsoran Citatah, Padalarang, Jawa). *Jurnal Geologi Indonesia*, 5(2), 93-112.

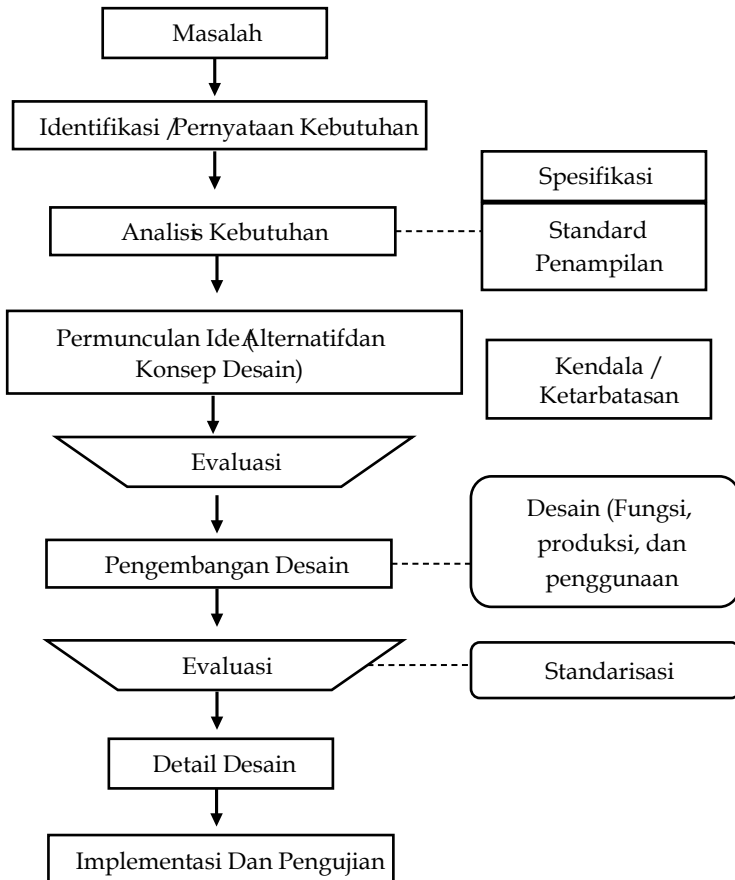
Zulkifli, A., Amelia, V., & Hakim, T. D. (2022). Diseminasi Informasi Perubahan Iklim Berbasis QR Code di Ekowisata Mangrove Sungai Bersejarah. *JoongKi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 462-468.

H. Lampiran

Gambaran Aplikasi SINERGISTA:



Analisis Manfaat:

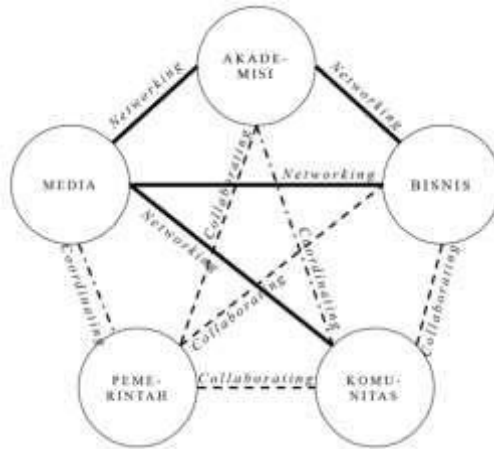


Tabel 2. 1 Analisis SMART Aplikasi SINERGISTA

<i>Spesific</i>
<p>Tujuan spesifik dari Aplikasi Sinergista adalah untuk mendukung pengembangan ekowisata berkelanjutan melalui penerapan strategi berbasis digitalisasi dan model kolaborasi Pentahelix Connectors. Aplikasi ini bertujuan untuk memfasilitasi sinergi antara pemerintah, masyarakat lokal, bisnis dan industri, akademisi, dan organisasi non-pemerintah dalam mencapai keberlanjutan ekowisata. Selain itu Sinergista digunakan sebagai solusi berbagai informasi tentang tujuan ekowisata, peta, aktivitas, dan sumber daya alam dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat selaku pengunjung.</p>
<i>Measurable</i>
<p>Keberhasilan Aplikasi Sinergista dapat diukur melalui berbagai indikator, seperti jumlah pengguna yang terlibat dalam aplikasi, tingkat partisipasi masyarakat dalam proyek ekowisata, tingkat keberlanjutan yang dicapai dalam</p> <p>pengembangan destinasi, peningkatan kesadaran masyarakat tentang pentingnya ekowisata berkelanjutan, dan dampak positif terhadap lingkungan dan masyarakat setempat.</p>
<i>Achievable</i>
<p>Konsep dan strategi yang diusulkan dalam Aplikasi Sinergista harus dapat diimplementasikan dengan sumber daya yang tersedia dan secara terjangkau. Kerjasama antara pemangku kepentingan dan penerapan teknologi digital yang sesuai dapat menjadikan aplikasi ini terjangkau dalam pengembangannya.</p>

<i>Relevant</i>
Aplikasi Sinergista sangat relevan dengan kebutuhan dan tantangan dalam pengembangan ekowisata yang berkelanjutan. Penerapan strategi berbasis digitalisasi dan model kolaborasi Pentahelix Connectors merupakan pendekatan yang relevan dan efektif untuk mencapai tujuan tersebut.
<i>Time-bound goals</i>
Aplikasi Sinergista harus memiliki jangka waktu yang ditetapkan untuk pencapaian tujuan yang diinginkan. Pada setiap tahap pengembangan dan implementasi aplikasi, waktu terbatas harus diperhatikan untuk memastikan pencapaian yang tepat waktu dan pemantauan progres aplikasi secara berkala.

Lampiran 3. Skema Model Kolaborasi dan Peran *Pentahelix Connectors*



Sumber: Putri & Santoso (2020).

Lampiran 4. Analisis SWOT

Tabel 2. 2 Analisis SWOT Aplikasi SINERGISTA

Eksternal/ Eksternal	Kekuatan (<i>Strenght</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="389 383 617 979">1. Pendekatan sinergi dalam ekowisata memberikan keuntungan dalam memadukan berbagai pemangku kepentingan untuk mencapai tujuan bersama dalam pengembangan ekowisata berkelanjutan.<li data-bbox="389 986 617 1512">2. Memfasilitasi kerjasama yang erat antara pemerintah, masyarakat lokal, bisnis dan industri, akademisi dan riset, serta organisasi non-pemerintah, sehingga memperkuat integrasi dan	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="644 383 924 638">1. Pada praktik dapat menimbulkan tantangan dalam koordinasi, komunikasi, dan pembagian tanggung jawab.<li data-bbox="644 645 924 824">2. Banyaknya fitur yang dirancang sehingga sulit diaplikasikan sesuai rencana.

Eksternal / Eksternal	Kekuatan (<i>Strenght</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
	<p>efektivitas dalam pengembangan ekowisata.</p> <p>3. Mengadopsi konsep <i>Local Genius</i> 6.0 memungkinkan pengembangan ekowisata yang berfokus pada memanfaatkan kearifan lokal, budaya, dan sumber daya alam yang unik dari suatu daerah.</p> <p>4. Pemanfaatan teknologi digital dalam aplikasi memungkinkan Aksesibilitas informasi, pemasaran yang efektif, dan pengelolaan destinasi yang lebih efisien</p> <p>5. Mudah digunakan dan desain yang menarik.</p>	

Eksternal/ Eksternal	Kekuatan (<i>Strenght</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
Peluang (<i>Opportunity</i>)	Strategi S-O	Strategi W-O
<p>1. Ekowisata memiliki prospek pertumbuhan yang baik di masa depan, seiring dengan meningkatnya kesadaran global tentang pentingnya pelestarian lingkungan.</p> <p>2. Perkembangan teknologi yang pesat.</p> <p>3. Kesadaran masyarakat yang semakin meningkat tentang keberlanjutan dan pentingnya ekowisata dapat mendukung adopsi aplikasi ini.</p> <p>4. Ukuran aplikasi ringan</p>	<p>Fitur yang lengkap, mudah digunakan, dan menarik sehingga dapat dioptimalkan dengan ukuran aplikasi yang ringan.</p>	<p>Memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga mempermudah dalam mengimplementasikan aplikasi.</p>

Eksternal/ Eksternal	Kekuatan (<i>Strenght</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
untuk digunakan.		
Tantangan (<i>Threat</i>)	Strategi S-T	Strategi W-T
<p>1. Tidak semua masyarakat lokal yang paham akan teknologi. Keberadaan data sensitif pengguna dan informasi penting dalam aplikasi ini memerlukan perlindungan dan tindakan keamanan yang memadai untuk menghindari risiko kebocoran data atau serangan siber.</p>	<p>Mengoptimalkan fitur dengan mudah dan menarik sehingga bisa meningkatkan pemahaman masyarakat terkait penggunaan aplikasi disertai fitur yang dapat mengoptimalkan perlindungan data pengguna.</p>	<p>Menerapkan metode <i>Participatory Learning and Action</i> (PLA) untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terkait teknologi.</p>

Lampiran 5. Variabel dan Unsur dalam Analisis SWOT Ekowisata

Tabel 2. 3 Analisis SWOT Ekowisata

Unsur	Variabel
Atraksi Alam	Lokasi, jumlah, mutu dan, daya tarik
Atraksi Budaya	Lokasi, jenis, jumlah, mutu, masalah daya Tarik
Dampak Lingkungan dan Potensi	Perubahan Lingkungan fisik, ekologis, daya dukung
Aksesibilitas	Daya angkut, akses, mutu, frekuensi, ongkos
Pasar	Daerah asal, tipe perjalanan, tipe kegiatan
Usaha Jasa	Mutu, kesesuaian pasar, masalah lain
Informasi Wisata	Mutu peta, buku paduan wisata, pemaparan akurasi dan autensitas informasi
Promosi	Efektifitas advertensi, publisitas, kehumasan, insentif, moda promosi
Organisasi dan Kelembagaan	Organisasi terkait, hubungan kerja, kemitraan, team work pengembangan ekowisata
Komitmen Pelaku Wisata	Dukungan dari berbagai sector, sikap public dan masyarakat local terhadap pengembangan ekowisata

Tabel 2. 4 Analisis Manfaat SINERGISTA

No	Indikator	Keterangan
1.	Aspek Pariwisata	Penerapan aplikasi Sinergista diharapkan dapat menjadi strategi penguatan sektor ekowisata. ekowisata yang berkembang dapat menciptakan lapangan kerja langsung dan tidak langsung bagi masyarakat setempat. Aplikasi Sinergista dapat membantu memfasilitasi pengembangan dan pengelolaan destinasi ekowisata yang berkelanjutan, sehingga memberikan kesempatan kerja bagi masyarakat lokal.
2.	Aspek Ekonomi	Melalui kolaborasi dengan pemangku kepentingan lokal, Aplikasi Sinergista dapat membantu mengarahkan keuntungan ekonomi dari pariwisata kepada masyarakat lokal. Hal ini dapat meningkatkan pendapatan dan taraf hidup masyarakat serta mendorong pengembangan usaha lokal. Pengembangan ekowisata juga turut membantu diversifikasi pendapatan di daerah yang sebelumnya bergantung pada sektor ekonomi tunggal. Dengan menggali potensi ekowisata melalui Aplikasi Sinergista, daerah tersebut dapat mengurangi ketergantungan pada sektor yang rentan terhadap fluktuasi.

No	Indikator	Keterangan
3.	Aspek Edukasi	<p>Aplikasi Sinergista dapat menyediakan konten edukatif yang mengedukasi wisatawan dan masyarakat tentang keberlanjutan dan pentingnya melindungi lingkungan. Ini dapat meningkatkan kesadaran lingkungan dan mempromosikan tindakan yang bertanggung jawab terhadap alam. Aplikasi Sinergista juga dapat memberikan informasi dan materi edukatif tentang budaya dan sejarah lokal di destinasi ekowisata. Wisatawan dapat belajar tentang tradisi, adat istiadat, seni, dan warisan budaya yang unik, sehingga meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap keanekaragaman budaya.</p>
4.	Aspek Lingkungan	<p>Aplikasi Sinergista dapat mempromosikan praktik ekowisata yang bertanggung jawab terhadap lingkungan. Pengguna aplikasi dapat memperoleh informasi tentang pengelolaan lingkungan, konservasi sumber daya alam, dan pelestarian ekosistem di destinasi ekowisata. Melalui strategi berbasis digitalisasi, Aplikasi Sinergista dapat membantu mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan, seperti penggunaan kertas yang berlebihan atau polusi dari aktivitas pariwisata yang tidak terkelola dengan baik.</p>

Lampiran 8. Pembagian Kategori Pemangku Kepentingan Pengembangan Ekowisata berbasis aplikasi SINERGISTA

Tabel 2. 5 Pembagian Kategori Pemangku Kepentingan

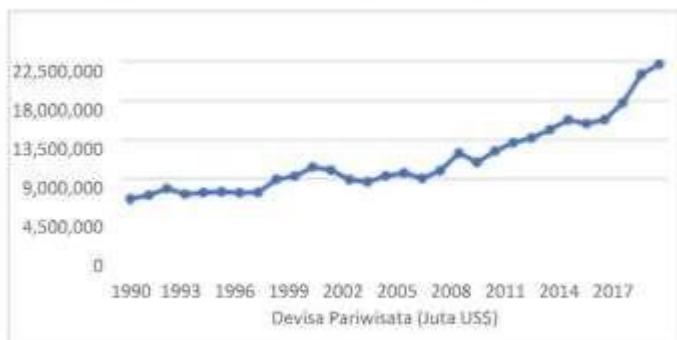
No.	Pemangku kepentingan	Tupoksi
1	Masyarakat	<p>a. Masyarakat memiliki peran aktif dalam pengembangan aplikasi Sinergista. Masyarakat dapat memberikan masukan, umpan balik, dan kontribusi dalam mengidentifikasi kebutuhan lokal, memvalidasi konten, serta berbagi informasi dan pengalaman terkait ekowisata dalam aplikasi tersebut.</p> <p>b. Masyarakat dapat mengakses informasi tentang destinasi ekowisata, mengikuti event dan kegiatan yang berkelanjutan, serta berpartisipasi dalam upaya konservasi dan pelestarian lingkungan</p>
	Media	<p>Media memiliki peran kunci dalam menyebarkan informasi tentang aplikasi Sinergista kepada masyarakat luas. Media dapat memberikan liputan, menulis artikel, dan menyajikan konten tentang aplikasi ini untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang keberlanjutan ekowisata serta manfaat penggunaan aplikasi tersebut.</p>

No.	Pemangku kepentingan	Tupoksi
2	Pelaku usaha Ekowisata	Pelaku usaha ekowisata dapat mengintegrasikan bisnis mereka ke dalam aplikasi Sinergista. Mereka dapat mengunggah informasi tentang produk dan layanan ekowisata yang mereka tawarkan, berpartisipasi dalam event dan program berkelanjutan, serta berkolaborasi dengan pemangku kepentingan lainnya melalui aplikasi ini.
	Agen Perjalanan Ekowisata	Sebagai pelaku industri pariwisata dalam rangka memberikan jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan.
	Akademisi	melakukan riset dan pengembangan terkait aplikasi Sinergista. Mereka dapat
		melakukan studi tentang potensi ekowisata, keberlanjutan, teknologi digital, dan model kolaborasi yang relevan. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperbaiki dan mengoptimalkan aplikasi Sinergista. Akademisi dapat berperan sebagai konsultan untuk pemerintah, masyarakat, dan pelaku usaha dalam pengembangan aplikasi Sinergista.
3	Pemerintah	a. Menyediakan dukungan kelembagaan untuk pengembangan dan implementasi aplikasi Sinergista. Ini meliputi pembentukan tim atau unit khusus yang bertanggung jawab atas pengembangan, pengelolaan, dan pemeliharaan aplikasi tersebut.

No.	Pemangku kepentingan	Tupoksi
		<p>b. Mendorong dan menerapkan kebijakan yang mendukung digitalisasi dalam sektor ekowisata. Hal ini meliputi penetapan regulasi terkait privasi data, keamanan siber, perlindungan hak kekayaan intelektual, serta kebijakan terkait penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.</p> <p>c. Mengumpulkan dan menyediakan data yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi Sinergista. Hal ini meliputi data terkait destinasi ekowisata, kearifan lokal, budaya, keberlanjutan lingkungan, serta data mengenai potensi ekowisata dan profil pengguna.</p>

Lampiran 9. Jumlah Penerimaan Devisa Pariwisata Sebelum Pandemi Covid-19.

Devisa Pariwisata Indonesia tahun 1990 – 2019



Sumber: Badan Pusat Statistik, data diolah 2021

Lampiran 10. Tipe-Tipe Wisatawan Berdasarkan Tingkat Minatnya terhadap Lingkungan.



Sumber: Asmin (2018).

Lampiran 11. Kriteria Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan
Tabel 2. 6 Kriteria Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan

No.	Perencanaan	Pengelolaan	Pemantauan	Evaluasi
1	Strategi destinasi yang berkelanjutan	Organisasi Manajemen destinasi	Monitoring	Adaptasi Perubahan
2	Pengaturan perencanaan	Pengelolaan pariwisata musiman	Inventarisasi asset	Kepuasan pengunjung
3	Standar berkelanjutan	Akses untuk semua	Atraksi pariwisata	-
4	-	Akuisisi property	-	-
5	-	Keselamatan dan keamanan	-	-
6	-	Manajemen krisis	-	-

No.	Perencanaan	Pengelolaan	Pemantauan	Evaluasi
7	-	dan ke daruratan pr	-	-

BAB 3

PAKU UMKM (PAHLAWAN PELAKU UMKM): INOVASI DIGITAL KEBANGKITAN UMKM INDONESIA BERBASIS PENDANAAN PEER-TO- PEER LENDING DAN SELF ASSESSMENT TEST

Bayang-bayang prediksi terjadinya resesi global di tahun 2023, menghantui seluruh negara di dunia dan menjadi perhatian utama pemerintah. Dampak dari penurunan aktivitas ekonomi secara drastis selama pandemi turut menjadi salah satu faktor yang memicu terjadinya resesi, yakni pada tahun 2020 yang ditunjukkan oleh kontraksi pertumbuhan ekonomi sebesar 2,19% YoY pada kuartal IV terhadap triwulan IV pada tahun 2019 (Badan Pusat Statistik, 2021). Meskipun roda perekonomian perlahan-lahan pulih usai penerapan era *new normal*, efek dari lesunya perekonomian selama pandemi menjadi salah satu faktor pemicu resesi global. Di balik pulihnya perekonomian Indonesia, Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) berperan besar dalam menggerakkan roda perekonomian Indonesia.

Kontribusi UMKM cukup besar terhadap penerimaan domestik bruto, yakni sebesar 60,5% dan menyerap 96,9% dari total penyerapan tenaga kerja (Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia, 2022). Dilansir dari ASEAN Investment Report 2022, Indonesia merupakan negara dengan jumlah pelaku UMKM terbanyak di ASEAN, yakni sebanyak 65,465 juta unit (The ASEAN Secretariat, 2022). Berdasarkan potensi besar UMKM yang dapat mendorong pertumbuhan ekonomi, maka pemberdayaan UMKM merupakan hal yang penting untuk dilakukan.

Salah satu strategi untuk mengembangkan ekosistem UMKM di Indonesia adalah dengan melakukan transformasi kegiatan usaha dari *offline* menjadi *online*. Transformasi digital menjadi hal

F. Penutup

Kontribusi UMKM yang sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia, ternyata masih belum diimbangi dengan pemerataan pembiayaan seperti yang sudah diatur dalam peraturan pemerintah. Selain itu, tingginya angka pengguna internet di Indonesia yang dapat berpotensi sebagai peluang ternyata belum sepenuhnya selaras dengan tingkat digitalisasi UMKM di Indonesia yang masih berada di bawah angka 50%. Permasalahan tersebut menjadi landasan penulis untuk menghadirkan aplikasi PaKu UMKM sebagai sarana edukasi dan media pengembangan UMKM berbasis pendanaan *peer-to-peer lending* dan *self assessment test*. Aplikasi PaKu UMKM memberikan edukasi dan pengembangan UMKM, melalui berbagai fitur yang terintegrasi, seperti *BClass*, *B-Track*, *B-Article*, *B-Funding*, dan *B-Discuss*. Sebagai upaya peningkatan performa, serta memberikan kebermanfaatan lebih di masyarakat, PaKu UMKM menerapkan kajian analisis SWOT diiringi penetapan strategi pemasaran BAS (*Branding, Advertising, and Selling*) bersama metode kolaborasi *Penta Helix*. Setiap kajian internal maupun eksternal, serta implementasi strategi pengembangan perlu diimbangi dengan sinergi yang kuat dari seluruh stakeholders PAKU UMKM. Sinergi yang kuat diharapkan dapat mendukung upaya PAKU UMKM dalam meningkatkan daya saing sektor UMKM melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia bagi seluruh *stakeholders*, serta menjadikan PAKU UMKM sebagai sarana pengembangan bagi seluruh pelaku UMKM di Indonesia.

G. Daftar Pustaka

175. <https://feb.untan.ac.id/prosiding-satiesp-2020/>

77. <https://doi.org/10.12821/ijispm050104>

Akcaba, S., & Eminer, F. (2022). *Evaluation of Strategic Energy Alternatives Determined for Northern Cyprus with SWOT-based MCDM Integrated Approach*.
<https://doi.org/10.1016/j.egy.2022.08.227>

- APJII. (2022). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. https://apjii.or.id/berita/d/apjii-di-indonesia-digital-outlook-2022_857.
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Berita Resmi Statistik*. *Bps.Go.Id*, 7, 1-52.
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Berita Resmi Statistik*. *Bps.Go.Id*, 7, 1-52.
- <https://doi.org/10.31092/jpkn.v4i1s.1911>
- <https://money.kompas.com/read/2022/10/17/212000226/ada-risiko-resesiglobal-wamenkeu-sebut-umkm-diandalkan-untuk-topang-ekonomi>
- <https://papua.bps.go.id/pressrelease/2018/05/07/336/indeks-pembangunanmanusia-provinsi-papua-tahun-2017.html>
- <https://papua.bps.go.id/pressrelease/2018/05/07/336/indeks-pembangunanmanusia-provinsi-papua-tahun-2017.html>
- <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/4593/perkembangan-umkm-sebagaicritical-engine-perekonomian-nasional-terus-mendapatkan-dukunganpemerintah>
- <https://www.kemenkeu.go.id/informasi-publik/publikasi/beritautama/Digitalisasi-Penting-Bagi-Pengembangan-UMKM>
- Hutagaol, Y. R. T., Sinurat, R. P. P., & Shalahuddin, S. M. (2022). Strategi Penguatan Keuangan Negara Dalam Menghadapi Ancaman Resesi Global 2023 Melalui Green Economy. *Jurnal Pajak Dan Keuangan Negara (PKN)*, 4(1S), 378-385.
- Hutagaol, Y. R. T., Sinurat, R. P. P., & Shalahuddin, S. M. (2022). Strategi Penguatan Keuangan Negara Dalam Menghadapi Ancaman Resesi Global 2023 Melalui Green Economy. *Jurnal Pajak Dan Keuangan Negara (PKN)*, 4(1S), 378-385. <https://doi.org/10.31092/jpkn.v4i1s.1911>
- International Journal of Information Systems and Project Management, 5(1), 63-

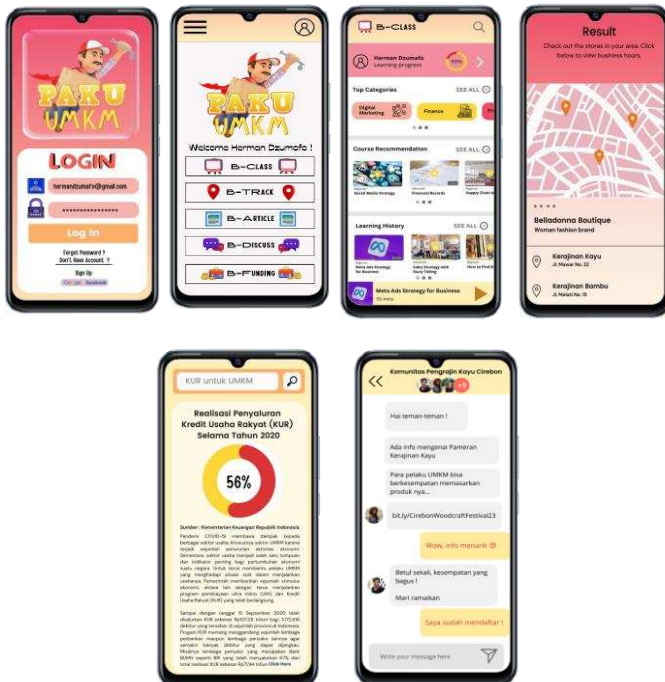
- Kemenkeu RI. (2022). *Digitalisasi Penting Bagi Pengembangan UMKM.*
- Kemenko Perekonomian. (2022). *Perkembangan UMKM sebagai Critical Engine Perekonomian Nasional Terus Mendapatkan Dukungan Pemerintah.* Kementerian
- Kementerian Keuangan RI. (2022). *Dukungan Program Pemulihan Ekonomi Nasional (PEN) Bangkitkan UMKM.* <https://anggaran.kemenkeu.go.id/in/post/dukunganprogram-pen-bangkitkan-umkm>
- Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia. (2022). *Perkembangan UMKM sebagai Critical Engine Perekonomian Nasional Terus*
- Kerakyatan di Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Literatur. Covid-19
- Kompas.com. (2022). *Ada Risiko Resesi Global, Wamenkeu Sebut UMKM Diandalkan untuk Topang Ekonomi.*
- Koordinator Bidang Perekonomian,. www.ekon.go.id
Mendapatkan Dukungan Pemerintah.
- Nurinda, & Sinuraya, J. (2020). *Potensi UMKM Dalam Menyangga Perekonomian*
- Pandemic, Mitigate the Shock and Pave the Way for a Sustainable Future, 160–*
- Parviainen, P., Tihinen, M., Kääriäinen, J., & Teppola, S. (2017). *Tackling the digitalization challenge: How to benefit from digitalization in practice.*
- Pemerintah Indonesia. (2021). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2021 tentang Kemudahan, Pelindungan, dan Pemberdayaan Koperasi dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. 086507, 1–121.*

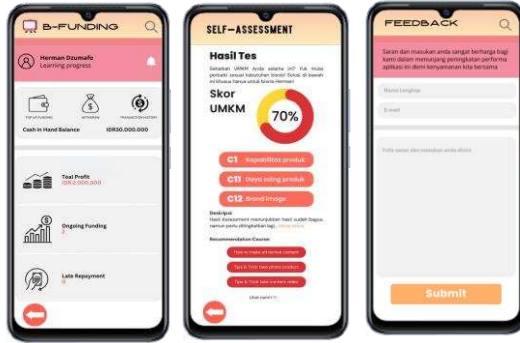
Syarifah, H. (2019). Analisis pengaruh peer to peer lending terhadap kinerja UMKM (Studi kasus nasabah PT. Ammana). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya*, 7(2), 1-12.

The ASEAN Secretariat. (2022). *ASEAN Investment Report 2022 - Pandemic Recovery and Investment Facilitation*. October, 1-266. <https://asean.org/book/aseaninvestment-report-2022/>

Yeo, E., & Jun, J. (2020). Peer-to-peer lending and bank risks: A closer look. *Sustainability (Switzerland)*, 12(15), 1-17. <https://doi.org/10.3390/su121561>

H. Lampiran





BAB 4

DRUJU REVOLUTION: RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE BATIK BERBASIS TECHNOPRENEURSHIP

Batik merupakan bentuk kekayaan budaya Indonesia yang sangat berharga dan memainkan peran yang sangat penting sebagai bentuk jati diri bangsa. Batik bukan hanya sekadar kain berpola, tetapi motif dan filosofinya telah menjadi sebuah warisan budaya yang kaya akan nilai dan sejarah (Amaris, 2020). Sejak tahun 2009, UNESCO telah menetapkan batik sebagai Warisan Budaya Tak benda Manusia yang membutuhkan perlindungan dan pelestarian. Pengakuan UNESCO terhadap batik merupakan bukti bahwa batik Indonesia dianggap sebagai salah satu karya seni tekstil terbaik di dunia yang mencerminkan keindahan, keunikan, dan keterampilan tinggi dalam pembuatannya (Octaviani, 2015). Peran batik sebagai kekayaan bangsa tidak hanya terbatas pada aspek budaya, tetapi juga memiliki dampak ekonomi yang signifikan (Hindria dan Hermawati, 2018). Besarnya kontribusi batik dalam pertumbuhan ekonomi telah mendorong munculnya berbagai daerah yang menjadi sentra pembuatan batik, termasuk Desa Druju di Kabupaten Malang.

Desa Druju merupakan salah satu desa sentra pembuatan batik yang memiliki sejarah panjang dalam industri ini. Tradisi pembuatan batik di Desa Druju telah berlangsung sejak lama dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat setempat. Hal tersebut terbukti dimana mayoritas penduduk Desa Druju bekerja sebagai pengrajin batik. Berdasarkan data Yuniriyanti *et al.*, (2020) terdapat setidaknya 30 industri batik di Desa Druju dengan jumlah pengrajin sekitar 160 orang yang sebagaian besar

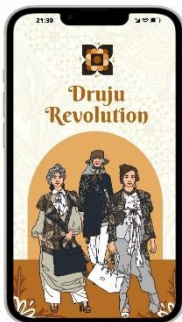
C. Daftar Pustaka

- Amaris, T., A. (2020). Penggunaan Warisan Budaya Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia Filosofi Motif Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia.
- Hariyono dan Andriani, S., V. (2020). Pengantar Technopreneurship. Serang. Penerbit Cv. Aa Rizky
- Hindria, D., R., & Hernawati, E. (2018). Pemberdayaan Pengusaha Batik sebagai Penggerak Perekonomian di Desa Pabean Udik Kabupaten Indramayu.
- Marti'ah, S. (2017). Kewirausahaan Berbasis Teknologi (Technopreneurship) dalam Perspektif Ilmu Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edutic* (Vol. 3, Issue 2).
- Mulyani, S., & Rahman, F. (2017). Pengembangan Sentra Batik Druju sebagai
- Octaviani, N, R., (2015). Dampak Pengakuan Batik Dari UNESCO Terhadap Motif Batik Jonegoroan Sebagai Identitas Batik Pada Masyarakat Bojonegoro Di Desa Jono Kecamatan Temayang Kabupaten Bojonegoro Skripsi.
- Pusat Kerajinan Batik di Kabupaten Malang. *Jurnal Desain*, 7(1), 48-57. (JPA), 3(1), 17-26.
- Rafiqi, H. B. (2019). Perancangan Film Dokumenter Batik Druju Sebagai Media Pengenalan Batik Khas Malang Perancangan Film Dokumenter Batik Druju Sebagai Media Pengenalan Batik Khas Malang.
- Yuniriyanti, E., Sudarwati, R., & Nurdewanto, B. (2020). Pemberdayaan Perempuan Desa Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Pencapaian Ketahanan Pangan Keluarga (Studi Pada Purna Perempuan Pekerja Migran Indonesia-Desa Druju-Kabupaten Malang). *Jurnal Perempuan Dan Anak*.

D. Lampiran

Lampiran 1:

Interface Aplikasi Druju Revolution



Tampilan awal pada aplikasi *Druju Revolution* akan menghadirkan logo sebagai penanda dan ciri khas dari aplikasi yang dibalut desain yang estetik dengan sentuhan budaya batik yang elegan. Dengan adanya tampilan awal aplikasi ini diharapkan dapat menciptakan kesan awal yang memikat, menggugah rasa kebanggaan terhadap kebudayaan batik, dan tentunya memberikan kesan positif kepada pengguna sejak pertama kali membuka

aplikasi *Druju Revolution*

Proses log-in *Druju Revolution* merupakan langkah penting bagi pengguna sebelum mengakses aplikasi *e-commerce* batik multi fungsi ini. Pengguna diminta untuk mengisi data pribadi mereka, seperti nama pengguna dan kata sandi yang tujuannya



untuk memverifikasi identitas pengguna. Setelah memasukkan informasi yang benar, pengguna dapat mengklik tombol "log-in" untuk mulai menggunakan aplikasi *Druju Revolution*.

Keamanan menjadi prioritas dalam tampilan fitur *log in*. Pengguna akan melihat opsi untuk mengaktifkan fitur keamanan tambahan, seperti verifikasi dua faktor (2FA) atau pemulihan kata sandi melalui email atau nomor telepon terdaftar. Hal ini memberikan lapisan perlindungan ekstra bagi pengguna dalam mengakses akun mereka.

Tampilan *home* (beranda) pada aplikasi Druju *Revolution*



menghadirkan berbagai konten menarik terkait dunia batik. Pengguna disuguhkan dengan berita terbaru, artikel inspiratif, tips perawatan, atau ulasan produk terkait batik Druju. Konten-konten ini dikurasi secara cermat untuk memberikan pengalaman pengguna yang menarik dan terhubung dengan perkembangan terkini dalam industri batik.

Tampilan *Home* juga menghadirkan desain aplikasi yang menarik dan memukau, dengan kombinasi warna dominan coklat serta tata letak yang teratur. Desain ini mencerminkan keindahan dan kekayaan batik Druju, menciptakan suasana yang khas dan menggugah minat pengguna untuk mengeksplorasi lebih jauh.

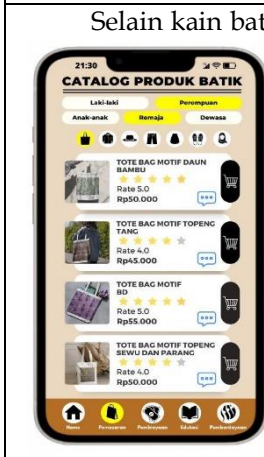
Tampilan fitur pemasaran dalam aplikasi Druju *Revolution* memberikan pengguna fleksibilitas dalam memilih jenis batik yang mereka inginkan. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memilih antara batik printing yang tersedia secara instan atau batik tulis yang harus dipesan terlebih dahulu.

Pada tampilan fitur pemasaran, pengguna akan diberikan opsi untuk menjelajahi koleksi kain dan produk yang tersedia secara langsung. Pengguna dapat memilih produk yang mereka sukai, mengecek ketersediaan stok, dan melakukan pembelian dengan mudah.





Tampilan fitur pemasaran "Catalog Kain Batik" dalam aplikasi Druju *Revolution* menyajikan produk kain batik berkualitas tinggi disertai dengan deskripsi lengkap mengenai motif, bahan, dan asal-usulnya. Tersedia juga opsi untuk memfilter dan mencari kain batik berdasarkan preferensi pribadi pengguna, seperti motif, warna, atau jenis kain. Selain itu, setiap produk kain batik akan disertai dengan harga yang tertera jelas sehingga pengguna dapat membandingkan dan memilih kain batik sesuai dengan anggaran dan kebutuhan mereka.



Selain kain batik, juga terdapat catalog produk batik yang menawarkan berbagai pilihan seperti baju, tas, topi, celana, rok, dan dasi, semua dengan motif batik yang unik dan menarik. Pengguna dapat menggunakan fitur pencarian dan filter untuk mempersempit pilihan produk batik berdasarkan jenis, ukuran, atau motif yang mereka inginkan dan tentunya dilengkapi dengan informasi harga yang jelas untuk setiap itemnya.

Fitur testimoni dan saran komentar dalam aplikasi Druju *Revolution* memungkinkan pengguna untuk berbagi pengalaman mereka terkait fitur pemasaran sebelumnya. Pengguna dapat memberikan testimoni positif mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan fitur pemasaran, seperti kepuasan terhadap kualitas produk, layanan pelanggan yang responsif, atau pengiriman yang tepat waktu. Selain itu, pengguna juga dapat memberikan saran dan komentar untuk perbaikan atau pengembangan fitur pemasaran di masa mendatang. Fitur ini memberikan ruang bagi pengguna untuk berbagi umpan balik mereka, membangun kepercayaan, dan membantu aplikasi Druju *Revolution* untuk terus meningkatkan pengalaman pengguna dan memenuhi kebutuhan mereka secara lebih baik.



Selain itu, pengguna juga dapat memberikan saran dan komentar untuk perbaikan atau pengembangan fitur pemasaran di masa mendatang. Fitur ini memberikan ruang bagi pengguna untuk berbagi umpan balik mereka, membangun kepercayaan, dan membantu aplikasi Druju *Revolution* untuk terus meningkatkan pengalaman pengguna dan memenuhi kebutuhan mereka secara lebih baik.



Tampilan awal fitur peminjaman dalam aplikasi Druju *Revolution* menampilkan daftar pendaftar pinjaman dan tagihan pengguna secara jelas dan teratur. Pengguna dapat dengan mudah melihat pinjaman yang telah mereka ajukan beserta statusnya, termasuk jumlah pinjaman, suku bunga, dan periode pembayaran. Selain itu, pengguna juga dapat melihat tagihan mereka, termasuk jumlah yang harus dibayarkan dan tenggat waktu pembayaran. Tampilan ini memberikan pengguna informasi yang transparan dan memudahkan mereka untuk mengelola pinjaman dan tagihan mereka dengan mudah.

dan memudahkan mereka untuk mengelola pinjaman dan tagihan mereka dengan mudah.

Tampilan fitur peminjaman dalam aplikasi Druju *Revolution* menyediakan kemudahan bagi pengguna yang membutuhkan dana permodalan dengan batas pinjaman maksimum sebesar 20.000.000. Fitur ini menawarkan suku bunga rendah antara 2%-5% serta periode pembayaran yang fleksibel, yaitu 3-6 bulan.



Proses peminjaman dimulai dengan pengguna mengisi identitas diri mereka secara lengkap. Setelah itu, pengguna dapat mengajukan

peminjaman dengan memasukkan jumlah yang diinginkan dan memilih periode pembayaran yang sesuai. Setelah pengajuan diajukan, tim petugas dari Druju *Revolution* akan melakukan survei dan pengecekan terhadap data yang disampaikan oleh peminjam. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa peminjam memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan. Jika peminjam memenuhi persyaratan, proses pencairan akan dilakukan. Dana pinjaman akan dikirimkan langsung ke rekening peminjam sesuai dengan jumlah yang diajukan.

Setelah pinjaman diberikan, pengembalian pinjaman dilakukan sesuai dengan tempo peminjaman yang telah ditetapkan sebelumnya. Pengguna akan diberitahu mengenai jadwal pembayaran dan jumlah yang harus dibayarkan secara berkala. Pengguna dapat melakukan pembayaran melalui aplikasi Druju *Revolution* dengan mudah dan nyaman.



Tampilan fitur edukasi dalam aplikasi *Druju Revolution* menyajikan berbagai jenis media pembelajaran yang menarik untuk memperkenalkan dan mengedukasi pengguna tentang seni dan budaya batik. Fitur ini terdiri dari video tutorial membatik, *audio book*, dan *virtuality tour* berbasis *augmented reality* yang memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

Video tutorial membatik merupakan salah satu komponen utama dalam fitur edukasi. Pengguna dapat menonton video tutorial yang menampilkan proses membatik secara detail dan langkah demi langkah. Video ini tidak hanya memberikan penjelasan tentang teknik membatik, tetapi juga memperkenalkan berbagai macam motif dan pola batik yang khas. Pengguna dapat belajar dari ahli membatik yang berpengalaman melalui panduan visual yang mudah dipahami.

Selain video tutorial, fitur edukasi juga menyediakan *audio book* yang memungkinkan pengguna untuk mendengarkan narasi dan cerita tentang sejarah, makna, dan filosofi di balik batik. Pengguna dapat menjelajahi konten audio yang informatif dan menginspirasi, sehingga mereka dapat lebih memahami keunikan dan kekayaan budaya batik.

Fitur *virtuality tour* berbasis *augmented reality* juga merupakan komponen menarik dalam fitur edukasi. Pengguna dapat menggunakan kamera ponsel mereka untuk mengakses pengalaman virtual yang menampilkan museum atau galeri

batik yang terkenal. Dengan menggunakan teknologi augmented reality, pengguna dapat menjelajahi ruang pameran, melihat secara detail koleksi batik yang berharga, dan mendapatkan informasi tambahan melalui narasi interaktif. Fitur ini memberikan pengalaman belajar yang imersif dan memperkaya pengetahuan pengguna tentang warisan budaya batik.

Tampilan fitur FAQ (*Frequently Asked Questions*) dalam aplikasi Druju *Revolution* tidak hanya menyajikan daftar pertanyaan yang sering diajukan, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lain. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melihat jawaban yang telah diberikan oleh pengguna lain dan memberikan kontribusi dengan memberikan



jawaban jika mereka memiliki pengetahuan yang relevan. Pengguna dapat melihat komentar, tips, dan pengalaman dari pengguna lain, menciptakan lingkungan kolaboratif di mana pengguna dapat saling membantu dan berbagi informasi. Fitur ini meningkatkan keterlibatan pengguna, memperluas sumber informasi, dan menciptakan komunitas yang aktif di dalam aplikasi Druju *Revolution*.

Lampiran 2: Analisis Stakeholder

Dalam penerapannya, Aplikasi Druju *Revolution* akan mengusung konsep *technopreneurship* berbasis *penta helix*, yaitu sebuah konsep yang melibatkan lima pihak terkait berupa pihak pengembang aplikasi, instansi keuangan, kalangan pengrajin dan sosial masyarakat lain, praktisi dan akademisi batik, serta media.

Pihak	Fungsi
Pengembang aplikasi	Pihak pengembang aplikasi berperan sebagai (<i>management power</i>) yakni merancang, mengembangkan, dan tentunya senantiasa

Pihak	Fungsi
	melakukan perbaikan layanan Aplikasi Druju <i>Revolution</i> .
Instansi Keuangan	Pihak instansi keuangan berupa Bank Indonesia sebagai bank sentral akan berperan dalam kerjasama permodalan (<i>capital power</i>). Instansi keuangan menjadi pihak yang menyediakan sumber dana dan memfasilitasi akses permodalan aplikasi ini.
Pengrajin dan Sosial Masyarakat	Kalangan pengrajin dan sosial masyarakat lain berperan sebagai objek dan sasaran aplikasi Druju <i>Revolution</i> . Pihak ini akan menjadi pengguna dan pendukung utama Aplikasi Druju <i>Revolution</i> .
Praktisi dan Akademisi Batik	Pihak keempat berupa praktisi dan akademisi batik, yang berperan sebagai narasumber dalam membagikan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan mereka (<i>knowledge power</i>) kepada para pengrajin batik dan masyarakat Desa Druju
Media	Pihak terakhir berupa media berperan penting dalam memperkenalkan, mempromosikan, dan mengampanyekan Aplikasi Druju <i>Revolution</i> (<i>promotion power</i>) kepada masyarakat luas. Media dapat memberikan liputan, melibatkan influencer, dan menyajikan konten yang menarik tentang aplikasi ini.

Keunggulan Aplikasi Druju *Revolution*:

Aplikasi Druju *Revolution* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan aplikasi *e-commerce* batik lainnya yang ditunjang dari berbagai aspek. Berikut merupakan keunggulan aplikasi Druju *Revolution*:

Tabel 4. 1 Keunggulan Aplikasi Druju Revolution

Indikator	Keterangan
Fitur unggulan	<p>Aplikasi Druju <i>Revolution</i> menawarkan berbagai fitur unggulan yang membuatnya berbeda dari aplikasi <i>e-commerce</i> lainnya. Fitur-fitur ini meliputi pemasaran, pembiayaan, dan edukasi. Fitur pemasaran membantu pengrajin batik dalam mempromosikan produk mereka dengan metode yang efektif dan terintegrasi. Fitur pembiayaan bekerja sama dengan instansi keuangan yakni Bank Indonesia untuk memberikan akses permodalan yang terjangkau kepada pengrajin batik, sehingga membantu meningkatkan kualitas dan kuantitas produksi batik. Fitur edukasi menyediakan konten-konten yang menarik dan informatif tentang batik, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap seni batik.</p>
Fitur keamanan	<p>Aplikasi Druju <i>Revolution</i> akan mengutamakan keamanan dan kepercayaan dalam setiap transaksi yang dilakukan melalui sistem enkripsi data. Sistem keamanan ini secara otomatis akan melakukan proses enkripsi dan mengubah data menjadi format yang tidak dapat dibaca oleh pihak ketiga sehingga hanya diketahui oleh pengirim dan penerima yang sah. Dengan adanya fitur keamanan ini maka diharapkan para pengrajin batik dan pembeli akan merasa lebih aman dalam bertransaksi di aplikasi ini</p>
Aspek keberlanjutan	<p>Druju <i>Revolution</i> berkomitmen untuk menjaga dan melestarikan budaya batik sebagai warisan budaya bangsa. Aplikasi ini mendorong pengguna untuk membeli produk batik yang ramah lingkungan dan berkelanjutan dengan</p>

Indikator	Keterangan
	memperhatikan bahan baku dan praktik produksi yang sesuai dengan prinsip berkelanjutan.
Pemberdayaan masyarakat	Program pemberdayaan masyarakat secara langsung merupakan salah satu keunggulan aplikasi Druju <i>Revolution</i> yang tidak dimiliki oleh aplikasi <i>e-commerce</i> batik lain. Dimana aplikasi ini tidak hanya berfokus pada keuntungan profit saja, namun lebih dari itu juga memperhatikan aspek kesejahteraan masyarakat dan upaya pelestarian budaya batik Druju yang berkelanjutan.

Analisis SMART

<i>Spesific</i>	
Sasaran	Mengoptimalkan peran generasi <i>milenial</i> dalam upaya pelestarian kesenian batik di Desa Druju, Kabupaten Malang.
	Mengembangkan model bisnis berbasis <i>technopreneurship</i> untuk mendukung pelestarian kesenian batik di Desa Druju.
	Meningkatkan perekonomian masyarakat di Desa Druju, Kabupaten Malang melalui pengembangan industri batik berbasis <i>technopreneurship</i> .
<i>Measureable</i>	
Sasaran	Menganalisis kontribusi generasi <i>milenial</i> terhadap pelestarian kesenian batik melalui partisipasi dan keterlibatan aktif.
	Mengukur dampak pengembangan model bisnis berbasis <i>technopreneurship</i> terhadap pertumbuhan industri batik di Desa Druju.

	Mengoptimalkan peningkatan perekonomian masyarakat Desa Druju berdasarkan indikator pendapatan, lapangan kerja, dan kesejahteraan ekonomi secara keseluruhan.
Achievable	
Sasaran	Melakukan survei dan wawancara terhadap generasi <i>milenial</i> di Desa Druju guna mengidentifikasi minat, pengetahuan, dan keterampilan terkait batik dan <i>technopreneurship</i> .
	Mengembangkan program pelatihan dan sosialisasi guna membekali generasi <i>milenial</i> dengan pengetahuan dan keterampilan <i>technopreneurship</i> yang dibutuhkan dalam industri batik.
	Membangun kerjasama dengan pelaku industri batik, komunitas lokal, pihak bank sebagai sumber dana, dan pemerintah daerah untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan industri batik berbasis <i>technopreneurship</i> .
Relevant	
Sasaran	Proyek ini relevan karena menggabungkan pelestarian kesenian batik dengan potensi generasi <i>milenial</i> dan <i>technopreneurship</i> dalam upaya meningkatkan perekonomian masyarakat.
	Proyek ini akan memberikan solusi inovatif dalam menjaga kelestarian budaya dan menggali potensi ekonomi di Desa Druju. Proyek ini sejalan dengan kebijakan pemerintah daerah yang mendorong pengembangan industri kreatif dan pemberdayaan generasi milenial.
Time Bound	
Sasaran	Tahap implementasi program Druju <i>Revolution</i> berupa pembuatan aplikasi dan sosialisasi masyarakat akan dilaksanakan dalam waktu

	enam bulan serta bentuk evaluasi akan berlangsung selama 6 bulan
--	--

Analisis SWOT

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<p>1. Kesenian batik di Desa Druju memiliki nilai budaya yang tinggi yang dapat menjadi daya tarik utama bagi wisatawan lokal maupun mancanegara serta meningkatkan perekonomian masyarakat lokal.</p> <p>2. Generasi milenial memiliki kreativitas yang tinggi dan pemahaman yang baik tentang teknologi dan media sosial.</p> <p>3. Aplikasi ini berkontribusi terhadap pembangunan ekonomi masyarakat lokal melalui berbagai fitur aplikasi yang menguntungkan pihak pengrajin.</p>	<p>1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman generasi milenial terhadap proses pembuatan batik tradisional dan aspek budayanya.</p> <p>2. Kurangnya infrastruktur dan fasilitas yang memadai untuk mendukung pengembangan industri batik di Desa Druju.</p> <p>3. Kurangnya akses pasar dan jaringan distribusi yang luas dalam memasarkan produk batik dari Desa Druju.</p>
<i>Opportunity</i>	<i>Treats</i>
<p>1. Adanya peningkatan minat masyarakat terhadap produk lokal dan kreativitas, termasuk batik.</p> <p>2. Dukungan pemerintah daerah dan lembaga terkait dalam mengembangkan</p>	<p>1. Adanya peningkatan minat masyarakat terhadap produk lokal dan kreativitas, termasuk batik.</p> <p>2. Dukungan pemerintah daerah dan lembaga terkait dalam mengembangkan</p>

<p>industri kreatif, termasuk batik, di daerah tersebut.</p> <p>3. Adanya potensi kerjasama dengan pelaku industri batik terkemuka dan komunitas seni terkait.</p>	<p>industri kreatif, termasuk batik, di daerah tersebut.</p> <p>3. Adanya potensi kerjasama dengan pelaku industri batik terkemuka dan komunitas seni terkait.</p>
--	--

BAB 5

PAMASITA (PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN EKOWISATA BERKELANJUTAN) UNTUK PEREKONOMIAN BERWAWASAN URBAN GREEN SPACES

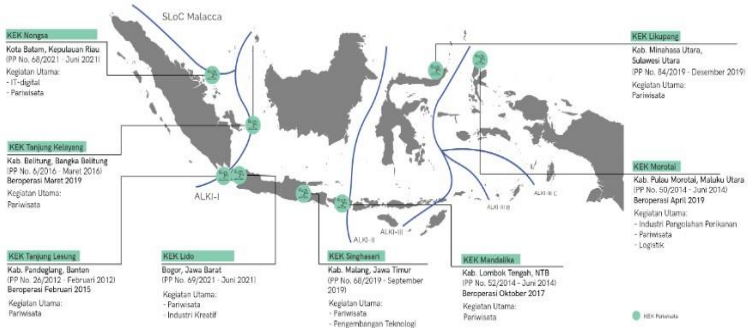
Tren untuk meremajakan dan mendesain ulang produk berkemah saat ini dikenal sebagai *glamping*, dimana *glamping* tersebut merupakan sarana akomodasi yang memadukan konsep camping dengan kemewahan dan kenyamanan seperti layaknya di hotel (Vrtodušić Hrgović et al., 2018). Glamorous Camping atau dikenal sebagai *glamping* merupakan suatu tren baru dalam berwisata, *Glamping* telah muncul sebagai tren global dalam wisata outdoor (Ramadhani et al, 2020). *Glamping* merupakan gabungan dari kata *glamour* dan *camping* yang mana berkemah secara bersamaan merupakan bagian dari aktivitas ataupun akomodasi rekreasi luar ruangan (*outdoor*) (Brochado & Pereira, 2017). Kemajuan teknologi dan perkembangan era revolusi industri 4.0 telah signifikan dalam mempengaruhi preferensi generasi milenial dalam melakukan perjalanan wisata. Generasi milenial cenderung lebih berani dalam menjelajahi tempat-tempat unik, baru, otentik dan memikat, jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Wonosobo sebagai salah satu daya tarik wisata yang memiliki keindahan alam seperti, Gunung Cilik, Gunung Prau, Telaga Bedakah, Telaga Manjer dan berbagai daya tarik wisata lainnya menjadi era yang sangat potensial untuk perkembangan akomodasi *glamping*. *Glamping* mengalami peningkatan permintaan yang berkaitan dengan sejumlah faktor yaitu nilai yang dirasakan dari pengalaman terkait peningkatan kualitas produk dan fasilitas, serta kebutuhan wisatawan akan berwisata sejenak dari kehidupan sehari-hari (Utami, 2020). Pengembangan pariwisata selain untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap sarana dan prasarana

destinasi wisata yang berwawasan *urban green spaces* dan kehidupan mereka sendiri.

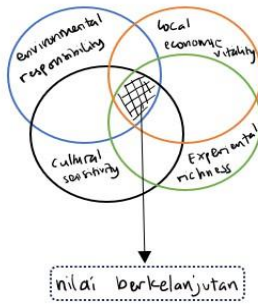
F. Daftar Pustaka

- Akomodasi Berkemah. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3): 285-294.
- Brochado, A., & Pereira, C. (2017). Comfortable experiences in nature accommodation: Perceived service quality in Glamping. *Journal of Outdoor Recreation and Tourism*, 17: 77-83.
- Gantina, D., & Rachman, A. F. (2020). Kepuasan Masyarakat Terhadap Daya Tarik Wisata Panorama Alam Pabangbon, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*: 25(2): 152-156.
- Laksmi, G. W., Rahmanita, M., Brahmantyo, H., & Nurbaeti. (2021). SWOT Analysis Nomadic Tourism as Millennial Friendly Natural Tourist Destination Development Strategy (Case Study: Glamping De Loano, Purworejo). (TRJ) *Tourism Research Journal*, 5(2): 186-207.
- Ramadhani, S., Sundari, T., & Silva, H. (2020). Pra Rancangan Camping Ground dan Glamping Puncak Cubodak dengan Pendekatan Konsep Wisata Halal. *Jurnal Teknik*, 14(1): 106-113.
- Utami, N. K. Y. (2020). Glamping Sebagai Sebuah Perspektif Baru Dalam
- Vrtodušić Hrgović, A.-M., Cvelić Bonifačić, J., & Licul, I. (2018). *Glamping new outdoor accommodation*. *Ekonomika Misaoi Praksa*, 2: 621-639.

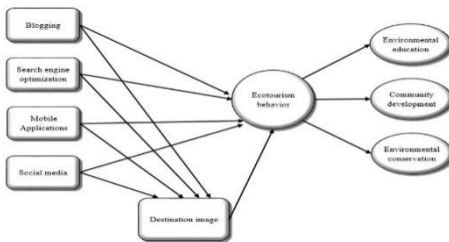
G. Lampiran



Gambar 5. 1 Peta Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Pariwisata
(Sumber, Dewan Nasional Ekonomi Khusus NRI 2023)



Gambar 5. 2 DMSOE Ekowisata
“glamping” Berorientasi Pada
Pembangunan Berkelanjutan
(Analisis Penulis, 2023)



Gambar 5. 3 DMSOE Ekowisata
“glamping” Berorientasi Pada
Pembangunan Berkelanjutan
<https://doi.org/10.3390/su15065331>

Fitur Aplikasi PAMASITA



BAB 6

Pengenalan Tradisi “Nutuk Beham” sebagai Upaya Memajukan Ekonomi dan Wisata Budaya

Indonesia adalah negara yang terkenal dengan keanekaragaman budayanya. Antara kebudayaan dan manusia merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan, karena manusia berkembang sesuai dengan kebudayaan tempat ia tinggal. Manusia juga makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya interaksi dengan manusia lainnya. Kebiasaan yang terus menerus diulang akan menjadi sebuah kebudayaan (Fuadi, 2020).

Sejalan dengan berkembang pesatnya arus globalisasi, banyak budaya yang hampir punah dan bahkan ada beberapa yang telah punah. Tetapi hal ini berbeda dengan masyarakat Kutai Adat Lawas di Desa Kedang Ipil Kabupaten Kutai Kartanegara yang masih terus mempertahankan tradisi leluhur mereka. Desa Kedang Ipil merupakan salah satu desa tertua di Kecamatan Kota Bangun Kutai Kartanegara. Desa Kedang Ipil sudah berdiri sebelum Indonesia merdeka yaitu tahun 1917, serta satu satunya desa di Kecamatan Kota Bangun yang mempunyai adat istiadat yang khas serta memiliki kekayaan objek Wisata Alam dan Budaya (Pariwisata Kaltim, 2018).

Salah satu tradisi yang masih terus dipertahankan oleh masyarakat di Desa Kedang Ipil ialah tradisi “*Nutuk Beham*” yang artinya adalah menumbuk beham, ialah ritual yang dilaksanakan oleh masyarakat Desa Kedang Ipil Pada saat permulaan musim panen raya atau untuk merayakan keberhasilan panen. Ritual ini dilaksanakan dengan mengikut sertakan seluruh masyarakat dan pembiayaan datang dari masyarakat itu sendiri. Tradisi ini dahulunya hanya dilakukan di masing masing ladang warga,

efektif dan efisien. Disisi lain masyarakat merupakan motor penggerak agar lebih inovatif dalam menata destinasi wisata, mulai dari pemasaran, pelayanan, penyusunan paket wisata, bahkan membuat objek wisata baru sesuai potensi desa untuk menarik para wisatawan.

C. Daftar Pustaka

- Ansahar, & Sinaga, Y. (2019). Rekayasa Lingkungan dan Valuasi Ekonomi Objek Wisata Air Terjun Kandua Raya Desa Kedang Ipil, Kecamatan Kota Bangun, Kabupaten Kutai Kartanegara Provinsi Kalimantan Timur. *Jemi*, 18(2), 119–125.
- Ariyanti, D. (2017). Fungsi Tari Belian Namang Pada Masyarakat Kedang Ipil Di Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur. *Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, 1(1), 1–7.
- Dinas Pariwisata Kaltim. (2021). *Perencanaan dan Perjanjian Kinerja dalam Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah*.
- Fuadi, A. (2020). *Keragaman dalam Dinamika Sosial Budaya* (A. Rasyadani, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Deepublish.
- Hadiyatno, Didik, Denayani, Rihfenti, Indriastuty, & Nina. (2018). Menumbukembangkan Ekonomi Kreatif dalam Upaya Meningkatkan Wisata Daerah di Desa Kedang Ipil. *Jurnal Abdi Masyarakat Ilmu Ekonomi*, 1(1), 6–14. http://jurnal.fem.unibabpn.ac.id/index.php/JAMIEDite_rima:12/11/2018Direview:20/12/2018
- Humas Kab Kukar. (2016). Marli Resmikan Desa Wisata Kandua Raya di Desa Kedang Ipil. *Humas Kabupaten Kutai Kartanegara*, 1–2.
- Humas prov. Kaltim. (2020). Pemprov Ubah Draft Ripparda Berbasis Destinasi. *Pemerintahan Provinsi Kalimantan Timur*, 1–2.

- Indriani, N., Nala, I. W. L., Uhai, S., Adha, A. A., & Sinaga, F. (2022). Warisan Budaya Tradisi Lisan Di Era Modernisasi Sebagai Potensi Wisata Di Desa Kedang Ipil Kabupaten Kutai Kartanegara. *Sebatik*, 26(2), 866–872. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2010>
- Janah, U., & Adam, M. (2020). The Value of Unity In Nutuk Beham Ceremony In Kutai Adat Lawas Community at Kedang Ipil Village. *2nd Online National Seminar on English Linguistics and Literature*, 1(1), 81–91.
- Kaltim Post. (2023). Nutuk Beham, Tradisi Tua di Abad Digital. *Kaltim Post*, 1–2.
- Kartanegara Provinsi Kalimantan Timur. *Adjektiva: Educational Languages and Literature Studies*, 6(1), 25–35. <https://doi.org/10.30872/adjektiva.v6i1.2112>
- Pariwisata Kaltim. (2018). Air Terjun Kedang Ipil. *Pariwisata Kaltim*, 1–2.
- Rusdiansyah, D. (2019). Rencana Strategis Dinas Komunikasi dan Informatika Kalimantan Timur. *Diskominfo.Kaltimprov*, 1–116.
- Setyawati, M. (2022). Analisis Tuturan Mantra Upacara Nutuk Beham Masyarakat SukuKutai Adat Lawas Desa Kedang Ipil Kecamatan Kota Bangun Kabupaten Kutai
- Walakula, Y. (2020). Analisis Eksistensi Pariwisata Indonesia di Tengah Situasi Pandemi Corona Virus Disease (Covid-19). *NOUMENA: Jurnal Ilmu Sosial Keagamaan I*, 1(1). <https://travel.detik.com/travel->
- Wijayansyah, A. (2019). Strategi Pengembangan Kepariwisataaan Provinsi Kalimantan Timur Dalam Menghadapiasean Economic Community. *EJournal Ilmu Hubungan Internasional*, 7(1), 365–380. www.budparporabengkayangnet.org

BAB 7

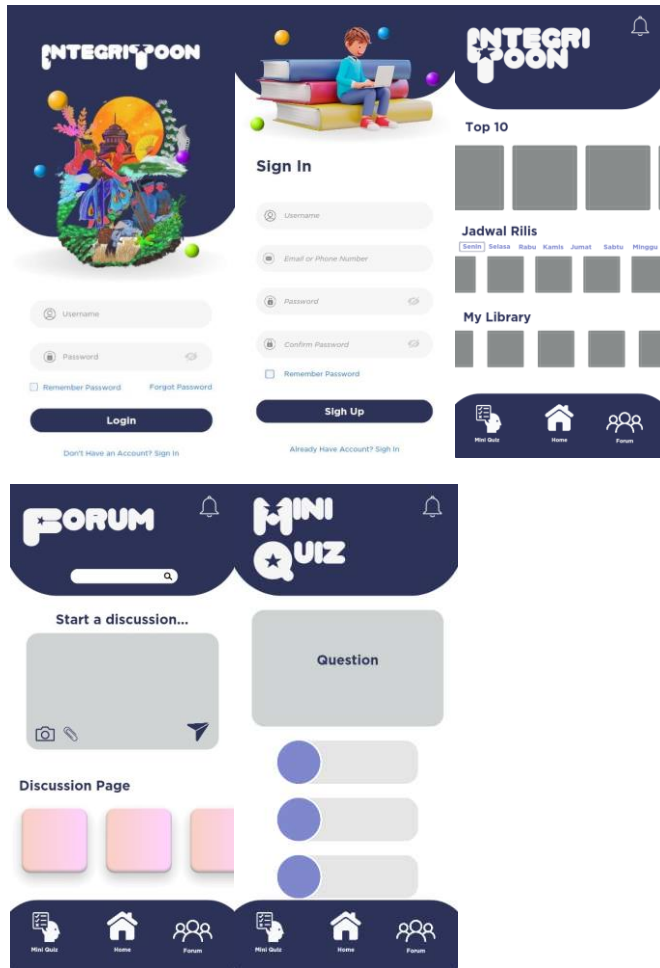
INTEGRITOOON: PLATFORM EDUKASI ANTIKORUPSI BERBASIS KOMIK ADAPTASI CERITA RAKYAT

A. Pendahuluan

Korupsi telah menjadi masalah yang sangat krusial bagi bangsa Indonesia. Hal ini tidak dapat dipungkiri mengingat kasus-kasus korupsi di Indonesia yang memprihatinkan dan mengakar menjadi norma dan budaya yang hidup di tengah masyarakat. Meskipun terdapat upaya serius dari pemerintah, tetapi pada kenyataannya masih terjadi kasus-kasus korupsi yang merajalela di berbagai sektor maupun level pemerintahan. Berdasarkan laporan dari *Transparency International* pada tahun 2022, indeks persepsi korupsi (IPK) di Indonesia mengalami penurunan dibandingkan tahun sebelumnya, yang kemudian menyebabkan IPK Indonesia menduduki peringkat ke-110 setelah tahun lalu berada di peringkat ke-96. Hal ini menunjukkan persepsi publik terhadap korupsi yang semakin memburuk serta bagaimana korupsi masih menjadi permasalahan serius bagi pemerintah Indonesia sehingga diperlukan komitmen yang lebih serius dalam memberantas praktik korupsi di Indonesia.

Terdapat beberapa faktor yang mendasari tingginya tingkat korupsi di Indonesia. Pertama, faktor struktural dan sistemik. Sistem yang rentan terhadap serangan kekerasan, lemahnya pengawasan, dan rendahnya tingkat akuntabilitas menciptakan peluang bagi korupsi untuk tumbuh subur. Selain itu, kurangnya transparansi dalam pengelolaan anggaran publik dan lemahnya penegakan hukum juga menjadi faktor pendorong terjadinya korupsi. Kedua, faktor budaya dan

D. Lampiran Prototipe Aplikasi



E. Daftar Pustaka

- Afrianto, D. (2021, December 5). *Tantangan Mengikis Budaya Korupsi*. Kompas.id. <https://www.kompas.id/baca/riset/2021/12/06/tantangan-mengikis-budaya-korupsi>
- Annur, C. M. (2023, February 1). *Indeks Persepsi Korupsi Indonesia Memburuk pada 2022*. Databoks.katadata.co.id.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/01/indeks-persepsi-korupsi-indonesia-memburuk-pada-2022>

- Kriesdinar, M. (2013, November 29). *Kalahkan Jepang, Indonesia Peringkat 2 di Dunia Pembaca Manga*. *Tribunjogja.com*. <https://jogja.tribunnews.com/2013/11/29/kalahkan-jepang-indonesia-peringkat-2-di-dunia-pembaca-manga>
- Putra, A. A., & Irfandi, F. (2018). Implementasi Quick Response (QR) Code pada Aplikasi Pratinjau Konten Komik Cetak. *Jurnal Siliwangi*, 4(2), 104–111.
- Ramdhani, G. (2022, January 24). *Mendagri Beberkan Penyebab Utama Kasus Korupsi Masih Marak Terjadi*. *Liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/news/read/4868092/mendagri-beberkan-penyebab-utama-kasus-korupsi-masih-marak-terjadi>
- Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 121–126.
- Sari, D. M. (2018, March 25). *Industri Komik Indonesia dan Sebuah Optimisme*. *Kumparan*. <https://kumparan.com/dieny-maya-sari/industri-komik-indonesia-dan-sebuah-optimisme>

BAB 8

JAVA LITCA: STRATEGI MEMBANGUN PENDIDIKAN MUATAN LOKAL BERBAHASA

A. Pendahuluan

Bahasa adalah “saksi bisu” budaya dan peradaban suatu bangsa yang menjadi media komunikasi manusia dalam menyampaikan informasi yang ingin disampaikan. Perannya sangat krusial bagi kehidupan masyarakat, yakni sebagai tanda identitas suatu individu maupun kelompok dan lebih fleksibel jika dibandingkan dengan penanda yang lain, seperti jenis kelamin, agama, dan ras dalam mencerminkan identitas penuturnya (Cleveland, Laroche, Papadopoulos, & Joseph dalam Adriyanti, 2019). Selain itu, bahasa berperan juga sebagai faktor pendukung proses interaksi sosial di masyarakat khususnya masyarakat multibahasa. Masyarakat multibahasa dapat ditemukan di negara-negara misalnya Indonesia, Filipina, Thailand, dan lain sebagainya. Adapun bahasa di dalam negara multibahasa tersebut dapat dipromosikan untuk memperkuat identitas nasional (Simpon dalam Andriyanti, 2019). Oleh karena itu, orang-orang yang memiliki bahasa beragam cenderung memiliki identitas atau bahasa yang sama sebagai suatubangsa. Akan tetapi, deklarasi bahasa nasional di tengah bahasa komunitas lainnya bisa menimbulkan pergeseran bahasa dan identitas.

Pergeseran bahasa mengacu pada fenomena ketika bahasa minoritas kurang atau tidak lagi digunakan oleh kelompok penuturnya disebabkan mereka lebih memilih bahasa yang lebih luas, seperti bahasa mayoritas atau bahasa nasional (Romaine dalam Adriyanti, 2019). Pergeseran bahasa ini disebabkan oleh

Terakhir, penulis berharap bahwa melalui aplikasi Java Litca dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan melestarikan warisan budaya Indonesia khususnya dalam bidang bahasa.

C. Penutup

Saat ini, penggunaan bahasa daerah pada generasi muda kian menurun yang didorong oleh rendahnya jumlah penutur bahasa Jawa potensial, salah satunya yang terjadi di Kota Yogyakarta. Menjawab permasalahan tersebut, penulis memiliki suatu inovasi aplikasi yang bernama Java Litca guna memberikan edukasi kepada pemuda usia 14-18 tahun mengenai bahasa daerah sebagai upaya mendukung pemerintah mewujudkan poin ke sebelas SDGs (Kota dan Komunitas Berkelanjutan), yaitu pada penjabaran target keempat (Mempromosikan dan menjaga warisan budaya dunia dan warisan alam dunia). Aplikasi ini hadir dengan berbagai fitur yang terintegrasi dengan baik, seperti Sinau Bareng dan Dolanan Rek. Selain itu, guna pengembangan dan peningkatan performa yang lebih baik maka perlu analisis SWOT yang ditunjang dengan adanya strategi pemasaran yang efektif melalui model SAVE (*Solutions, Acces, Value, dan Educations*) serta kolaborasi antar berbagai pemangku kepentingan yang terdapat dalam konsep *Pentahelix*.

"Jika kita ingin melestarikan budaya, kita harus terus menciptakannya"

-Johan Huizinga

D. Daftar Pustaka

- Andriyanti, E. (2019). Language Shift among Javanese Youth and Their Perception of Local and National Identities. *GEMA Online® Journal of Language Studies*, 19(3), 109-125. <https://doi.org/10.17576/gema-2019-1903-07>
- Ansori, M. S. (2019). "Sosiolingustik dalam Kepunahan Bahasa.

Al-Nuha *Jurna Kajian Islam, Pendidikan, Budaya, dan Sosial*,
6(1). <https://doi.org/10.36835/annuha.v6i1.294>

Napitupulu, E. L. (2023, Maret 19). *Kemunduran Bahasa Daerah Diatasi*.

[kompas.id.https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/03/19/kemunduran-bahasa-daerah-diatasi](https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/03/19/kemunduran-bahasa-daerah-diatasi)

Raditya, D. (2021, September 1). *Penta-Helix dan Perubahan Sosial*.
FISIPOL UGM CREATIVE HUB.
<https://chub.fisipol.ugm.ac.id/2021/09/01/penta-helix-dan-perubahan-sosial/>

Santika, E. F. (2023, Januari 31). *BPS: Penggunaan Bahasa Daerah Semakin Ditinggalkan Generasi Muda | Databoks*.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/01/31/bps-penggunaan-bahasa-daerah-semakin-ditinggalkan-generasi-muda>

Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2020). *Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
<https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>

E. Lampiran

Lampiran 1. Desain Aplikasi Java Litca



BAB 9

PENSI KALA: APLIKASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI BUDAYA LOKAL DAN NILAI PANCASILA DALAM MENGATASI TINGKAT KRIMINALITAS

"Pendidikan melahirkan kepercayaan. Keyakinan melahirkan harapan. Harapan melahirkan perdamaian." – Konfusius

A. Pembukaan

Di era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat diiringi pula dengan masuknya budaya asing. Kondisi ini memicu beragamnya kebutuhan masyarakat, bahkan ketika kebutuhan tersebut tidak diiringi dengan kemampuan pemenuhan yang baik, maka kebutuhan akan sulit tercapai. Hal ini dapat memicu seseorang untuk mendapatkan sesuatu secara instan dengan hasil yang lebih besar, salah satunya dengan melakukan tindakan kriminalitas (Putra *et al.*, 2020). Dalam kehidupan sehari-hari, kriminalitas menjadi masalah yang kompleks serta menimbulkan rasa takut dan ketidakpercayaan masyarakat terhadap pihak keamanan sehingga keamanan menjadi lenggang dan memberikan peluang kriminalitas merajalela, seperti semakin maraknya praktik kekerasan, baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat.

Tingginya angka kriminalitas dapat mengganggu stabilitas keamanan masyarakat. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat selama periode 2016-2019, jumlah anak yang berhadapan dengan hukum konsisten berada di atas angka 100 per tahun. Rinciannya, sejumlah 655 anak harus berhadapan dengan hukum karena menjadi pelaku kekerasan, sebanyak 506 anak terlibat kekerasan fisik dan 149 anak terlibat kekerasan psikis. Pada tahun 2020, kasus kekerasan anakturun

memiliki peluang sama dalam mengakses fasilitas PENSI KALA.

C. Penutup

Digitalisasi pendidikan dan literasi karakter berperan penting dalam kualitas sumber daya manusia. Dalam hal ini, PENSI KALA hadir sebagai manifestasi digitalisasi pendidikan karakter berbasis budaya lokal dan nilai Pancasila sebagai *local genius* bangsa. PENSI KALA dilengkapi enam fitur unggulan, yaitu Kenali Agama, KuisKu, Kenali Budaya, Kenali Silaku, Bersosial Ria, dan *Dashboard* Nilai. Sistem dan fitur yang diberikan oleh PENSI KALA diproyeksikan memberikan dampak positif yang signifikan di bidang pendidikan dan sosial bagi pengguna siswa sekolah dasar. Penggunaan model SDLC dalam skema realisasi sistem terintegrasi berbasis *mobile apps* membuat pengembangan PENSI KALA menjadi terarah dan berpedoman jelas melalui enam tahapan yang dilakukan.

Adapun saran yang diberikan adalah perlunya pemeliharaan dan pengembangan aplikasi secara berkala agar tercipta inovasi unggul dibandingkan aplikasi serupa. Bagi pemerintah diharapkan dapat memfasilitasi pengembangan aplikasi ke tiap sekolah secara merata dan menyediakan aksesibilitas jaringan internet yang luas dan terjangkau. Kemudian, bagi masyarakat diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam menerapkan pendidikan karakter pada anak didik sehingga mampu mewujudkan sumber daya manusia yang unggul di era global.

D. Daftar Pustaka

335-352. Available at:
<https://media.neliti.com/media/publications/362247-none-8c61ae2e.pdf>.

Adriani, E. (2019). Pengukuran Modal Manusia (Suatu Studi Literatur). *J-MAS: Jurnal Manajemen dan Sains*, 4(1), 176-183.

- Giri, I. M. A. (2020). Pendidikan karakter berbasis budaya sebagai solusi degradasi bangsa. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 59–66. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/540>
- <https://btikp.babelprov.go.id/content/mengapa-pendidikan-karakter-itu-penting>
- Hude, D., Febrianti, N. A. and Cece (2019) 'PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KEARIFAN LOKAL BERBASIS AL-QUR'AN (IMPLEMENTASI DI SMAN KABUPATEN PURWAKARTA)', 1(2), pp.
- Kamiludin. (2022, December 26). *BTIKP: UPTD Dinas Pendidikan Balai Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*. Retrieved from MENGAPA PENDIDIKAN KARAKTER ITU PENTING:
- Khairani, R., & Ariesa, Y. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Kriminalitas Sumatera Utara (Pendekatan Ekonomi). *Jurnal Kajian Ekonomi dan Kebijakan Publik*, 4(2), 99-110.
- Mustofa, T., & Amar Muzaki, I. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila. *HAWARI: Jurnal Pendidikan Agama Dan Keagamaan Islam*, 3(1), 134– 139. <https://doi.org/10.35706/hw.v3i1.6800>
- Pahlevi, R. (2022, July 29). *databoks*. Retrieved from Jumlah Anak yang Berhadapan dengan Hukum sebagai Pelaku Kekerasan Fisik dan Psikis (2016-2020): <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/29/ini-jumlah-anak-anak-yang-jadi-pelaku-kekerasan-di-indonesia>
- Putra, A. D. *et al.* (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Tingkat Kriminalitas di Indonesia Tahun 2018. *Indonesian Journal of Applied Statistics*, 3(2), 123-131.
- Rijanandi, T. *et al.* (2022). Web-Based Application with SDLC

Waterfall Method on Population Administration and Registration Information System (Case Study: Karangklesem Village, Purwokerto). *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 3(1), 99-104.

Sabihi, A. R. *et al.* (2023). Faktor Penyebab Anak Melakukan Tindak Pidana Kekerasan Fisik Yang Mengakibatkan Kematian. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni (JISHS)*, 1(3), 429-435.

Simanihuruk, P., & Manihuruk, C. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Mahasiswa Baru Tahun Ajaran 2022/2023 Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Santo Thomas Medan. *Jurnal Manajemen dan Bisnis (JMB)*, 23(1), 25-44.

Yunus, R. (2014). *Nilai-Nilai Kearifan Lokal (Local Genius) Sebagai Penguat Karakter Bangsa: Studi Empiris Tentang Huyula*. Yogyakarta: DeepublishPublisher.

E. Lampiran

Lampiran 1. Struktur Tim PENSI KALA

Tabel 9.1 Struktur Tim

Nama Tim	Tugas
Tim Fasilitator	Pendamping dan pendukung untuk mewujudkan tujuan dari aplikasi.
Tim Pengembang dan IT	Merancang dan mengembangkan aplikasi, melakukan uji coba aplikasi, dan maintenance aplikasi.
Tim Public Relation	Melakukan sosialisasi dengan pihak luar terkait aplikasi, komunikasi dan kerja sama dengan beberapa pihak terkait, serta mengawasi dan mengevaluasi tanggapan masyarakat tentang aplikasi.
Tim Research and Development	Melakukan riset dan update informasi mengenai aplikasi.

Nama Tim	Tugas
Tim Keuangan dan Marketing	Melakukan riset pasar, menyusun anggaran, mengelola partnership, dan perencanaan pemasaran.
Tim Human Resource	Melakukan pengelolaan dalam perencanaan, rekrutmen, administrasi data, dan evaluasi pengurus aplikasi.

Sumber: Olahan Penulis (2023)

Lampiran 2. Pihak Terlibat PENSI KALA
Berikut adalah pihak-pihak yang terlibat.

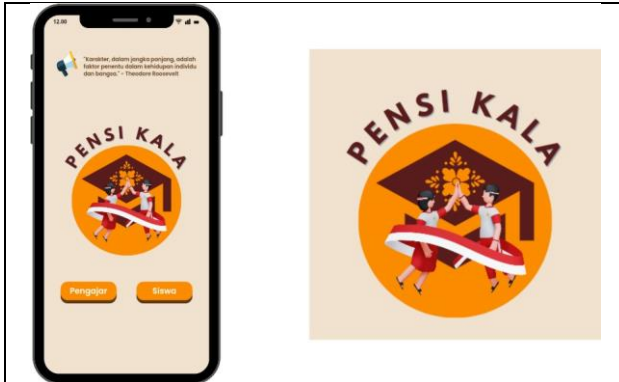
Tabel 9 2 Pihak Terlibat

Pihak yang Terlibat	Upaya yang Dilakukan
Dinas Pendidikan	Sebagai pemangku kepentingan dengan mengeluarkan kebijakan untuk memberikan stimulus pada masyarakat agar berpartisipasi aktif dan mendorong dalam bantuan modal.
Perusahaan (Swasta)	Bekerja sama dalam mendukung pengembangan aplikasi dan transfer teknologi.
Masyarakat	Turut aktif memanfaatkan aplikasi untukn mengoptimalkan tujuan penciptaan aplikasi.
Akademisi	Membantu dalam pembuatan materi dalam aplikasi dan melakukan riset terhadap perkembangan aplikasi.
Pers	Membantu menginformasikan branding aplikasi.
Komunitas: Pemuda Pancasila dan	Berkolaborasi dalam pembuatan materi dan kegiatan, serta

Pihak yang Terlibat	Upaya yang Dilakukan
Perhimpunan Warga Pancasila (PWP)	pengembangan aplikasi.

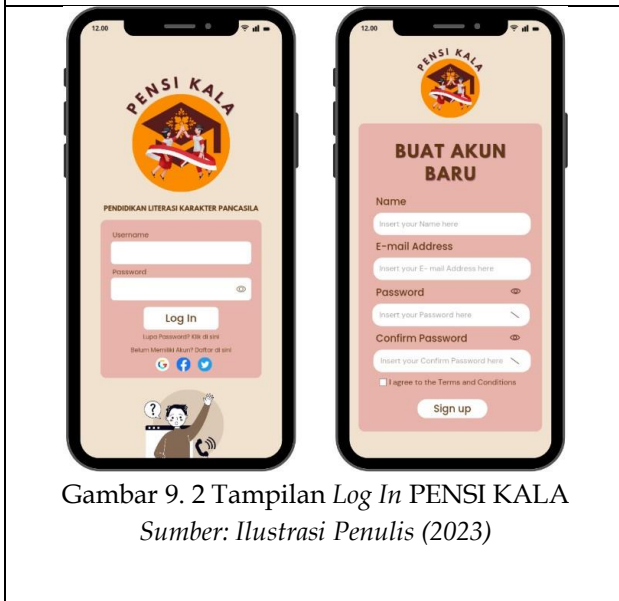
Sumber: Olahan Penulis (2023)

Lampiran 3. Prototype PENSI KALA



Gambar 9. 1 Tampilan Awal dan Logo PENSI KALA

Sumber: Ilustrasi Penulis (2023)

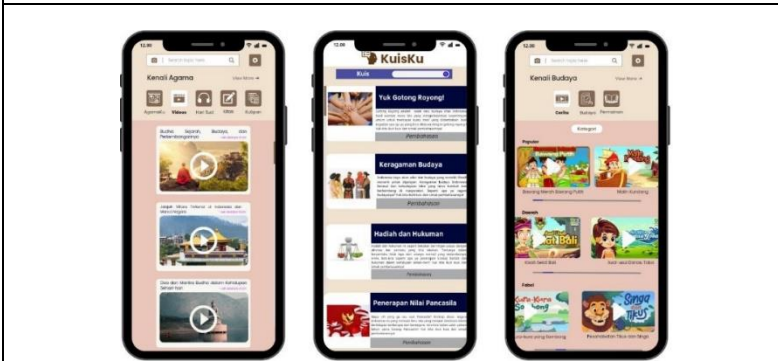


Gambar 9. 2 Tampilan Log In PENSI KALA

Sumber: Ilustrasi Penulis (2023)



Gambar 9. 3 Tampilan *Homepage* PENSI KALA
Sumber: Ilustrasi Penulis (2023)



Gambar 9. 4 Tampilan Fitur Kenali Agama, KuisKu, dan Kenali Budaya
Sumber: Ilustrasi Penulis (2023)



Gambar 9. 5 Tampilan Fitur Silaku, Bersosial Ria, dan Dashboard Nilai

Sumber: Ilustrasi Penulis (2023)

Lampiran 4. Analisis SWOT PENSI KALA

Analisis SWOT digunakan sebagai metode untuk mengetahui faktor internal (*strength* dan *weakness*) dan faktor eksternal (*opportunity* dan *threat*). Selain itu, metode ini memberikan gambaran besar untuk menilai kelayakan suatu proyek yang sedang dijalankan. Berikut tabel analisis SWOT PENSI KALA.

Tabel 9 3 Analisis SWOT

Strength	Weakness
<p>Aplikasi literasi dan pendidikan karakter yang memanfaatkan nilai Pancasila dan budaya lokal.</p> <p>Media sebagai solusi mengurangi kriminalitas.</p> <p>Kemudahan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pendukung penguatan karakter.</p>	<p>Biaya pengembangan dan pemeliharaan aplikasi yang cukup mahal.</p> <p>Diperlukan sosialisasi lebih lanjut untuk pengenalannya di lingkungan masyarakat karena tergolong aplikasi baru.</p>

Opportunity	Threat
Adanya peluang kerjasama dengan pemerintah dan institusi pendidikan. Belum ada aplikasi sejenis yang seefektif dan seefisien PENSI KALA. Fitur-fitur yang ditawarkan memiliki keunggulan dibandingkan aplikasi serupa.	Adanya aplikasi serupa. Ada kemungkinan muncul kompetitor baru yang meniru inovasi dalam aplikasi PENSI KALA. Terdapat kemungkinan aplikasi terjadi bug atau terkena hack.

Sumber: Olahan Penulis (2023)

Lampiran 5. Proyeksi Output PENSI KALA

Adanya aplikasi PENSI KALA diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi pihak-pihak terkait yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 9.4 Proyeksi Output

Aspek Perbandingan	Sebelum Adanya	Setelah Adanya
Pendidikan	Minimnya pendidikan karakter melalui penanaman nilai-nilai Pancasila kepada anak usia dini, dalam hal ini anak sekolah dasar (SD).	Meningkatnya pendidikan karakter melalui penanaman nilai-nilai Pancasila kepada anak tingkat sekolah dasar (SD) melalui aplikasi PENSI KALA.
	Masih sedikit orang tua yang	Secara bertahap, adanya pengenalan dan pendekatan dengan nilai-nilai

Aspek Perbandingan	Sebelum Adanya	Setelah Adanya
Religius	mengenalkan nilai-nilai religius kepada anak.	religius kepada anak usia dini melalui aplikasi PENSI KALA.
Humanis	Terbatasnya perhatian untuk meningkatkan kualitas karakter dan nilai kemanusiaan bagi siswa.	Menyajikan penunjang dalam meningkatkan kualitas karakter dan nilai kemanusiaan bagi siswa dengan adanya aplikasi PENSI KALA.
Persatuan	Masih kurang kesadaran masyarakat akan pentingnya toleransi dalam suatu persatuan yang perlu diajarkan sejak dini, sehingga terdapat banyak kasus yang terjadi akibat kurangnya toleransi antar sesama.	Angka kasus intoleransi mulai berkurang dengan menanamkan pentingnya nilai persatuan yang diajarkan sejak dini.
Demokratis	Tantangan mewujudkan demokrasi bagi siswa sekolah dasar (SD).	Mulai terlaksana demokrasi karena adanya media pendidikan dan literasi berbasis nilai-nilai Pancasila terkait demokrasi yang menyasar bagi siswa

Aspek Perbandingan	Sebelum Adanya	Setelah Adanya
		sekolah dasar (SD).
Sosial	Minimnya kepedulian masyarakat mengenai urgensi Pancasila.	Meningkatnya kesadaran sosial masyarakat akan pentingnya Pancasila dan setiap nilainya.
Teknologi	Masih kurang yang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media mengenalkan nilai-nilai Pancasila.	Adanya inovasi aplikasi yang dapat mengoptimalkan pengenalan dan pengajaran mengenai nilai-nilai Pancasila.

Sumber: Olahan Penulis (2023)

Lampiran 6. Analisis Komparasi PENSI KALA

Seiringan dengan keunggulan aplikasi PENSI KALA sebagai aplikasi pendidikan karakter berlandaskan budaya lokal dan Pancasila, hal ini menjadi nilai tambah aplikasi dibandingkan kompetitornya. Adapun analisis komparasi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut.

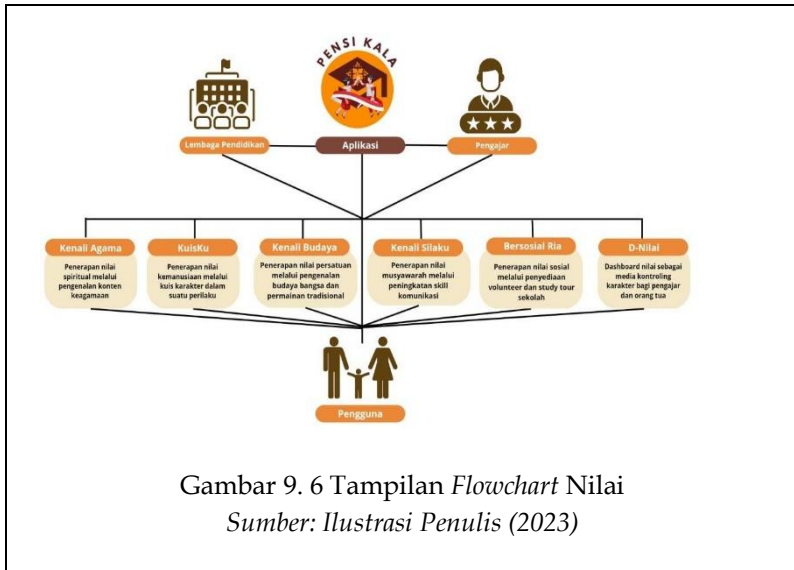
Tabel 9 5 Analisis Komparasi

Nama Aplikasi	Literasi Spiritual (Nilai Ketuhanan)	Kuis Perilaku (Nilai Kemanusiaan)	Pengenalan Budaya (Nilai Persatuan)	Peningkatan Komunikasi (Nilai Demokratis)	Forum Agenda Sosial (Nilai Sosial)
PENSI KALA	(✓) Terdapat pedoman dan pengenalan keagamaan bagi siswa dalam meningkatkan jiwa spiritualisme dalam kehidupan sehari-hari	(✓) Terdapat kuis harian mengenai tebak perilaku baik-buruk beserta kegiatan yang boleh atau tidak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari	(✓) Terdapat pengenalan budaya melalui cerita rakyat dan permainan tradisional yang menekankan pada pesan atau amanat yang terdapat di dalamnya	(✓) Terdapat penjabaran gambar atau topik tertentu yang memancing siswa untuk mendeskripsi kan gambar sebagai upaya memantik daya nalar dan komunikasi	(✓) Terdapat ragam kegiatan kerja bakti atau study tour yang dapat diikuti siswa dengan perantara pihak sekolah untuk meningkatkan jiwa sosial siswa

Nama Aplikasi	Literasi Spiritual (Nilai Ketuhanan)	Kuis Perilaku (Nilai Kemanusiaan)	Pengenalan Budaya (Nilai Persatuan)	Peningkatan Komunikasi (Nilai Demokratis)	Forum Agenda Sosial (Nilai Sosial)
Cermin	(√) Terdapat basis agama Islam dalam aplikasi	(√) Terdapat metode pembelajaran games based learning dalam bentuk tes mengenai perilaku	(X) Tidak terdapat fitur pengenalan budaya	(X) Tidak terdapat fitur pengenalan komunikasi	(X) Tidak terdapat forum agenda sosial, hanya terdapat testimoni ayah bunda
CivicsCaring	(X) Tidak terdapat fitur literasi spiritual	(√) Terdapat <i>games</i> dan kuis mengenai perilaku	(X) Tidak terdapat fitur pengenalan budaya secara khusus, tetapi terdapat metode ajar cerita	(X) Tidak terdapat fitur pengenalan komunikasi	CivicsCaring

Sumber: Olahan Penulis (2023)

Lampiran 7. Flowchart PENSI KALA



Gambar 9. 6 Tampilan *Flowchart Nilai*
Sumber: Ilustrasi Penulis (2023)

BAB 10

TEPAT: REVITALISASI TEMBANG MACAPAT UNTUK MENINGKATKAN HIGH ORDER THINKING SKILL SISWA BERBASIS EDUCATION GAME

"Tanpa memori tidak ada budaya. Tanpa ingatan tidak akan ada peradaban, tidak ada masyarakat, tidak ada masa depan." – Elie Wiesel

A. Pendahuluan

Globalisasi yang menyebar luas di tingkat global menyebabkan kelumpuhan pada kebudayaan dunia. Indonesia menjadi salah satu negara yang terdampak seiring dengan lambatnya perkembangan kebudayaan yang semula 53,94 persen ditahun 2018, naik menjadi 55,91 persen pada tahun 2019 dan turun 54,65 persen pada tahun 2020 berdasarkan Indeks Pembangunan Kebudayaan (BPS, 2020). Salah satu bagan kebudayaan yang terdampak yakni warisan budaya takbenda. Di era globalisasi ini, banyak warisan budaya takbenda yang hampir punah keadaannya tak terkecuali tembang macapat yang mulai tersisihkan (Salamah, Umi. 2021). Tembang macapat merupakan seni yang mengandung nilai tinggi terhadap agama, adat dan sopan santun dalam kehidupan sehari-hari (Musahur, 2022). Akan tetapi, hal itu tidak didukung dengan fakta yang ada. Tak sedikit dari generasi muda beranggapan bahwa tembang macapat adalah kebudayaan kuno dan mereka lebih menyukai kebudayaan modern yang bisa beradaptasi dengan zaman.

Kurangnya eksistensi tembang macapat ini diakibatkan arus globalisasi yang menghilangkan ketertarikan atau minat generasi muda terhadap budaya lokal. Terlebih lagi mudarnya pendidikan budaya lokal yang diberikan oleh

siswa Sekolah Dasar yang menitikberatkan pada aspek pendidikan melalui pendekatan *problem based learning*. Melalui kedua konsep tersebut, pembelajaran mengenai budaya lokal dapat berjalan interaktif dengan meningkatkan kualitas pendidikan potensial lainnya, seperti penanaman cinta budaya lokal dan pengembangan inovasi kebudayaan lokal. Lebih lanjut, dibutuhkan kerja sama di berbagai pihak untuk mewujudkan hal tersebut. Melalui pengembangan yang memadai dan berkelanjutan, diharapkan TEPAT dapat menjadi pionir inovasi budaya lokal modern dalam membantu peningkatan HOTS siswa Sekolah Dasar dan mutu kualitas pendidikan kebudayaan dalam merevitalisasi kebudayaan di Indonesia.

D. Daftar Pustaka

- Alfiah, A., Sulanjari, B., & Setyawati, N. (2020). Implementasi HOTS dalam Pembelajaran Tembang Macapat di SMK Kota Semarang. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 2(1), 35-42.
- Anto, P., & Anita, T. (2019). Tembang macapat sebagai penunjang pendidikan karakter. *Deiksis*, 11(01), 77-85.
- Arisyanto, P., Prasetyo, S. A., Untari, M. F. A., & Sundari, R. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Android Bagi Mahasiswa PGSD UPGRIS. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1584-1592.
- Astro, Masuki M. 2021. Macapat di Kangean di Ambang Punah. <https://jatim.antaraneews.com/berita/617517/macapat-di-kangean-di-ambang-punah>. Diakses pada 26 Juni 2023
- Daryanto, J., & Karsono, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Daryanto, J. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1).

- Effendy, M. H. (2015). Local wisdom dalam tembang macapat madura. *OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1), 55-72.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5-11.
- Pradana, H. L., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (Ambarawa) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 797-807.
- Santosa, S. (2016). Nilai-Nilai Pendidikan Moral Dalam Tembang Macapat Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013. [Telaah Budaya Lokal]. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 8(1).
- Wahana, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan High Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kompetensi Teks Deskripsi Kelas VII. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 298-305).
- Widiantari, N. K. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Literasi Membaca Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Hots Peserta Didik Kelas Iv DI SD N 3 BANJAR JAWA (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

E. Lampiran
Lampiran 1

LAMPIRAN DETAIL APLIKASI TEPAT



Gambar 10. 7 Skema
Tampilan Awal



Gambar 10. 6 Pilih
Fitur Monitor



Gambar 10. 5
Tampilan Monitor



Gambar 10. 9 Tampilan
Isian Monitor



Gambar 10. 8 Pilih
Dhaptar



Gambar 10. 11
Tampilan Isian
Dhaptar



Gambar 10. 10 Pilih
Fitur Tembang
Macapat



Gambar 10. 12
Pilihan Tembang



Gambar 10. 13 Tampilan Tembang



Gambar 10. 14 Tampilan Artine



Gambar 10. 15 Pilihan Fitur Wulangan



Gambar 10. 16 Pilih Level (1-20)



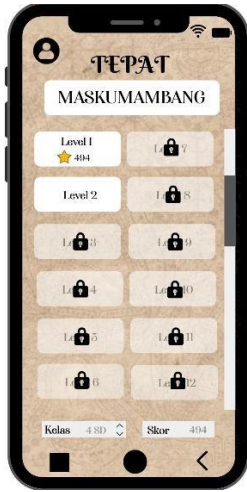
Gambar 10. 17 Tampilan Pilihan Tembang



Gambar 10. 18 Tampilan Hasil Skor



Gambar 10. 19 Simulasi Soal 4 SD



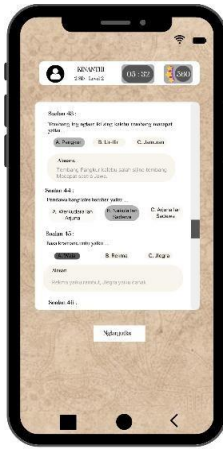
Gambar 10. 20 Tampilan Pindah Level



Gambar 10. 21 Simulasi Soal 1 SD



Gambar 10. Simulasi Soal 1 SD



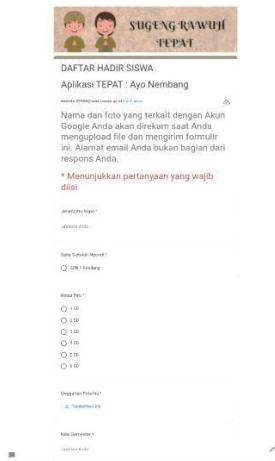
Gambar 10. Simulasi Soal 2 SD



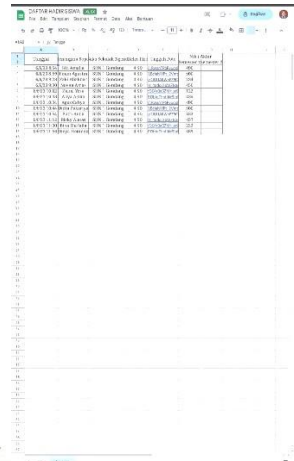
Gambar 10. Simulasi Soal 5 SD



Gambar 10. 22 Simulasi Soal 6 SD



Gambar 10. 24 Form Daftar Hadir Siswa



Gambar 10. 23 Perekapan Daftar Hadir Siswa

BAB 11

LIGRA METHOD: UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN ANAK DENGAN KETERBELAKANGAN TUNAGRAHITA

"Hanya pendidikan yang bisa menyelamatkan masa depan, tanpa pendidikan Indonesia tak mungkin bertahan" -Najwa Shihab

A. Pembukaan

Indonesia terkenal kaitannya dengan negara penduduk terbanyak di dunia setelah Republik Rakyat Cina, India, dan Amerika Serikat. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa satu diantara tiga penduduk Indonesia adalah anak-anak dilihat dari hasil proyeksi penduduk pada tahun 2018 sebesar 30,1 persen atau sejumlah 79,55 juta jiwa penduduk Indonesia adalah anak-anak berusia 0-17 tahun (Badan Pusat Statistik, 2013). Melalui sepenggal kalimat yang dilontarkan oleh Najwa Shihab di atas sangat mewakili tentang anak-anak Indonesia yang haruslah mendapatkan pendidikan supaya dapat menyelamatkan masa depan dan mempertahankan jati diri bangsa seiring dengan perkembangan zaman. Anak-anak Indonesia harus mendapatkan haknya dalam dunia pendidikan agar berkembang menjadi generasi emas dan meraih impian mereka selama hidup. Beberapa kurun waktu ke depan pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan intelektual anak-anak Indonesia. Kilas Balik Fenomena Lato-Lato: Kondisi Generasi Muda Indonesia

Anak merupakan berkat oleh Tuhan Yang Maha Esa yang harus dijaga dengan baik melalui kasih sayang karena anak memiliki harkat, martabat, dan hak yang harus dilindungi dan dijunjung tinggi supaya pada masa mendatang anak tersebut

sudah bisa mengarang menggunakan bahasa Indonesia seiring perkembangan waktu diharapkan dapat belajar menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional untuk membuat dan menyusun suatu tulisan.

C. Penutup

Ligra Method adalah suatu jembatan yang dapat merealisasikan keinginan dan menciptakan anak-anak tunagrahita sebagai generasi muda Indonesia yang tangguh terlepas dari kekurangan maupun kelebihan yang dimilikinya. Berdasarkan hal tersebut, penulis percaya bahwa melalui *Ligra Method* berbasis *Mecarang* melalui kolaborasi *quadruple helix* ini selaras dengan konsep *Local Genius 6.0* yang berfokus untuk menggali potensi generasi muda Indonesia sehingga mampu menjadi sumber inspirasi dan juga solusi berkelanjutan. *Ligra Method* dalam mendukung pencapaian anak-anak tunagrahita tentu akan mengoptimalkan media serta metode pembelajaran literasi secara menyenangkan. Implikasi yang diberikan dengan adanya *Ligra Method* ini ialah anak-anak tunagrahita dapat mengakselerasi kecerdasan intelektualnya sehingga menciptakan rasa percaya diri dan menciptakan generasi-generasi penerus bangsa yang kuat dan berbahagia dalam mewujudkan Negara Indonesia yang tangguh.

D. Daftar Pustaka

Aries, W. 2016. Meningkatkan Keterampilan Menulis Melalui Lingkaran Pada Anak Tunagrahita Ringan. Tersedia pada link: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>. E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus) Volume 5, nomor 2 Juni 2016. Diakses pada tanggal: 18 Juli 2023.

Badan Pusat Statistik [BPS], BKKBN, Kementerian Kesehatan [Kemenkes], dan ICF International. (2013). *Indonesia demographic and health survey 2012*. Jakarta, Indonesia: BPS, BKKBN, Kemenkes, dan IFC International.

Basori, E. R. (2018). Pengaruh Pembelajaran Matematika

Realistik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 di SD Inklusi Glagahwero 01. *Journal of Special Education*, I(2), 1–4.

Dian Andari Hania, R. W. (2016). *The Use of Puzzle 3D Puzzle in Therapy Media Fine Motor Skill to Autis Syndrom at Talenta's Therapy Semarang*. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 5(1). <https://doi.org/10.15294/ijeces.v5i1.11278>.

Miragliotta, E., & Baccaglini-frank, A. (2018). *Visuo-spatial abilities and geometry: A first proposal of a theoretical framework for interpreting processes of visualization To cite this version: HAL Id: hal-01950545 Visuo-spatial abilities and geometry: A first proposal of a theoretical*.

Purbasari. 2020. Dukungan Pola Asuh Keluarga dan Kemampuan Pemenuhan Personal *Hygiene* Anak Retardasi Mental. Tersedia pada link: <https://jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/download/143/203/>. *Syntax Idea*, Vol. 2, No. 2 Februari 2020. Diakses pada tanggal: 18 Juli 2023.

Rahmayati, S. 2022. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Metode Abjad Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar Ii Di Slb Negeri Somba Opu Kabupaten Gowa. Tersedia pada link: <http://eprints.unm.ac.id/22033/1/SKRIPSI.pdf>. Diakses pada tanggal: 7 Januari 2023.

Ramawati, Dian, Allenidekania, Allenidekania, & Besral, Besral. (2012). Kemampuan Perawatan Diri Anak Tunagrahita Berdasarkan Faktor Eksternal dan Internal Anak. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 15(2), 89–96.

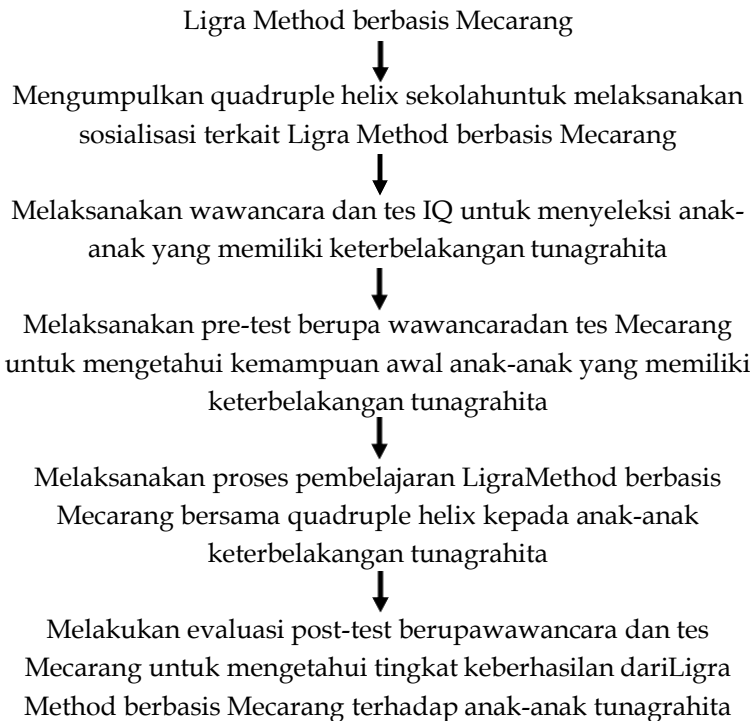
Rohmah, K. 2019. Penggunaan Metode Kooperatif Dan Media Komputer Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Tunagrahita Kelas Xi. Tersedia pada link: <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/wasathiya/article/download/3830/2870>. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* Volume 7, Nomor 2,

Desember 2019; p-ISSN 2338-9648, e-ISSN: 2527631X.
Diakses pada tanggal: 19 Juli 2023.

Rojabtiyah, U. R., K. P. G., Erawati, E., & Sunarko. (2019). Efektivitas Promosi Kesehatan Menggunakan Metode Index Card Match Dan Cuci Tangan Pada Disabilitas Intelektual Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 15(36), 68–73. <http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v15i2.26301>.

E. Lampiran

Lampiran 1. Alur *Ligra Method* Berbasis *Mecarang* Melalui Kolaborasi *Quadruple Helix*



**Lampiran 2. Analisis SWOT *Ligra Method* berbasis
Mecarang Melalui Kolaborasi *Quadruple Helix***

Strengths	Weaknesses
<p>Anak-anak keterbelakangan tunagrahita menjadi pribadi yang mandiri sehingga meningkatkan rasa percaya diri anak tersebut.</p> <p>Anak-anak keterbelakangan tunagrahita dapat menuangkan ide-ide melalui tulisan hasil dari pembelajaran <i>Ligra Method</i> berbasis Mecarang</p>	<p>Pada saat mengawali anak-anak tunagrahita untuk membiasakan diri dalam membaca, menulis, berbicara, dan mengarang.</p> <p>Kurangnya peran orang tua dalam mendidik anak-anak yang memiliki keterbelakangan tunagrahita.</p>
Opportunities	Threats
<p><i>Ligra Method</i> berbasis Mecarang melalui kolaborasi <i>quadruple helix</i> memiliki peluang yang besar untuk diterapkan di setiap sekolah yang sudah didukung dari adanya proses pembelajaran yang ada di sekolah.</p> <p><i>Ligra Method</i> berbasis mecarang dapat dimanfaatkan oleh orang tua sebagai referensi untuk menangani permasalahan anak-anak yang memiliki keterbelakangan tunagrahita.</p>	<p>Sikap orangtua yang tertutup dan tidak mau menerima bahwa keadaan anaknya memiliki keterbelakangan tunagrahita.</p> <p>Anak-anak keterbelakangan tunagrahita mengalami bully dari teman-teman di lingkungan sekitar.</p>

Lampiran 3. *Pre-test* dan *Post-test* Membaca

Nama :
 Kelas :
 Umur :
 Tanggal :

No.	Soal Membaca	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kelinci makan wortel				
2.	Gajah memiliki belalai				
3.	Burung terbang di langit				
4.	Jerapah berleher panjang				
5.	Singa makan daging				
6.	Ikan hidup di air				
7.	Kupu-kupu memiliki sayap				
8.	Buaya bergigi tajam				
9.	Anjing berkaki empat				
10.	Cacing hidup di tanah				
Jumlah Skor					

Keterangan Nilai:

1: Sangat Kurang

2: Kurang

3: Bagus

4: Sangat Bagus

Lampiran 4. *Pre-test* dan *Post-test* Menulis

Nama :

Kelas :

Umur :

Tanggal :

No.	Soal Menulis	Nilai			
		1	2	3	4
1.	K_linci				
2.	_njing				
3.	Ku_a				
4.	Sin_a				
5.	J_rapah				
6.	Ku_u - ku_u				
7.	_urung				
8.	Ga_ah				
9.	Ca_ing				
10.	Bua_a				
Jumlah Skor					

Keterangan Nilai:

1: Sangat Kurang Tepat 2: Kurang Tepat

3: Tepat

4: Sangat Tepat

Lampiran 5. Pre-test dan Post-test Berbicara

Nama :

Kelas :

Umur :

Tanggal :

No.	Soal Berbicara	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Gajah adalah hewan darat terbesar. Gajah tergolong sebagai mamalia. Hewan ini hidup dengan kelompok kecil. Dipimpin oleh betina yang berumur senior. Gajah memiliki belalai yang besar.				

No.	Soal Berbicara	Nilai			
		1	2	3	4
2.	Burung Burung adalah hewan terbang menarik. Burung termasuk vertebrata dan hewan berdarah panas. Mereka termasuk kelas aves. Burung dapat ditemukan di seluruh dunia. Burung bernapas dengan kantong udara.				
3.	Singa adalah hewan karnivora alias pemakan daging. <i>Singa</i> diciptakan sebagai hewan untuk berburu. Karena itu, singa memiliki gigi dan cakar yang tajam untuk mengoyak mangsanya. Sementara badannya ditutupi bulu berwarna keemasan.				
4.	Ikan adalah hewan yang hidup di air. Ikan termasuk jenis hewan vertebrata. Ikan bernapas menggunakan insang. Ikan termasuk hewan bersifat ovipar atau bertelur. Ikan memiliki tubuh yang ditutupi oleh sisik.				
5.	Anjing adalah hewan karnivora. Anjing memiliki empat kaki. Anjing memiliki bulu yang indah. Anjing sangat setia dengan majikannya. Hewan ini memiliki berbagai macam jenis.				
Jumlah Skor					

Keterangan Nilai:

1: Sangat Kurang

2: Kurang

3: Bagus

4: Sangat Bagus

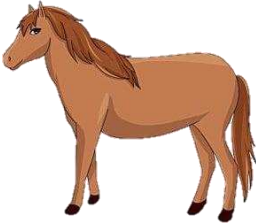

Lampiran 6. *Pre-test* dan *Post-test* Mengarang


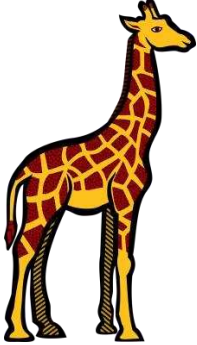
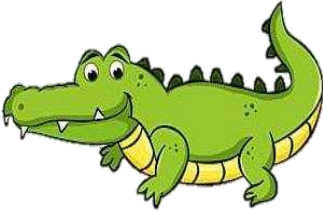
Nama :

Kelas :

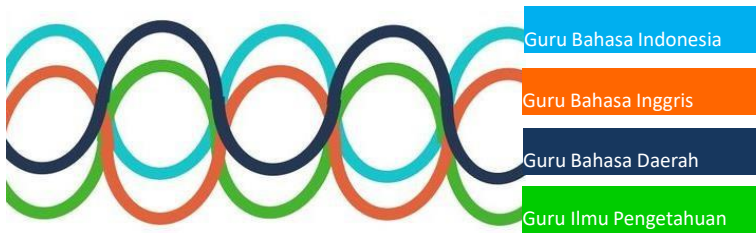
Umur :

Tanggal :

No.	Gambar	Deskripsi
1.		
2.		

No.	Gambar	Deskripsi
3.		
4.		
5.		

Lampiran 7. *Quadruple Helix*



BAB 12

E-CULTURE (ELEKTRONIK CULTURE) : LITERASI PENGETAHUAN LOKAL BERBASIS THICK DESCRIPTION GUNA MENDORONG MINAT GEN Z

A. Pendahuluan

Arus globalisasi yang timbul dari berbagai macam aspek membuat eksistensi nilai tradisional menjadi berkurang. Dampak dari globalisasi yang terus menerus mengubah kehidupan baik secara sosial, budaya, maupun ekonomi sehingga kemunculannya bersifat pro- kontra. Banyak juga masyarakat yang merasakan kemudahan dengan adanya globalisasi ini, seperti kemunculan teknologi yang meringkas aktivitas mereka menjadi lebih mudah. Kemunculan teknologi yang dapat mempermudah kehidupan sehari-hari, serta dijadikan sebagai media hiburan merupakan faktor yang menuntut terus terjadinya globalisasi. Sehingga dapat dikatakan apabila globalisasi tidak dapat dihindari. Namun efek modernisasi dan westernisasi yang terbawa arus globalisasi akan memberikan dampak kepada kebudayaan lokal yang ada. Modernitas yang menjamin kemudahan berinovasi menarik perubahan pada kehidupan masyarakat secara perlahan, sehingga berdampak pada cara mereka bersosialisasi. Lambat laun masyarakat akan cenderung meninggalkan kehidupan yang berdasarkan kebudayaannya, karena lebih condong mengedepankan rasionalitas yang dibawa oleh arus globalisasi. Akibatnya, nilai kebudayaan semakin tergerus atau bahkan tidak dapat dilestarikan kembali.

Segala dampak negatif yang timbul dari kemunculan globalisasi diatas tidak bisa menjadi alasan untuk memberhentikan arus penyebaran lintas budaya lain. Hal ini

modernisasi yang sangat memungkinkan bagi budaya luar untuk masuk ke Indonesia.

D. Daftar Pustaka

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action*. Englewood Cliffs, NJ, 1986(23- 28).
- Beine, M., Lodigiani, E., & Vermeulen, R. (2012). Remittances and financial openness. *Regional Science and Urban Economics*, 42(5), 844-857.
- Eskicumali, A., Arslan, S., & Demirtas, Z. (2015). Utilization of Information and Communication Technologies as a Predictor of Educational Stress on Secondary School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 14(2), 241-246.
- Geertz, C. (2008). Thick description: Toward an interpretive theory of culture. In *The cultural geography reader* (pp. 41-51). Routledge.
- Hermiyanto, I. (2015). *Literasi Digital*. Tersedia: http://www.kompasiana.com/iinhermiyanto/literasidigital_55280e9df17e61ba098b45bc. Diakses pada tanggal 28 Juni 2023.
- Manuho, R., Rindengan, Y. D., & Sinsuw, A. A. (2018). Aplikasi Sistem Informasi E-Culture Kabupaten SITARO Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2).
- Rahyono, F.X. (2009). *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widyasastra.
- Silver, S. (2022). Gilbert Ryle, Jane Austen, and Thick Description. *Studies in the Novel*, 54(2), 198-218.