YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7755

STUDI EVALUASI PROGRAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI INDUSTRI TENUN DI DESA WISATA GAMPLONG

Evaluation Study of Community Empowerment Program through the Weaving Industry in Gamplong Tourism Village

Alfin Julianto & Nelda Sari Siregar
Universitas Bengkulu; UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu
alfinjulianto@unib.ac.id; neldasari.siregar@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 20, 2025	Oct 11, 2025	Oct 23, 2025	Oct 28, 2025

Abstract

This study focuses on a comprehensive evaluation of the weaving industry program in Gamplong Tourism Village using the CIPP model (Context, Input, Process, Product). A qualitative method was employed, with data collected through observation, in-depth interviews, and document analysis. Key informants were selected using purposive sampling to obtain relevant and in-depth information. The evaluation results show that, in terms of context, the weaving program benefits from strong social and cultural support as a generational heritage. The input aspect indicates the readiness of human resources and local community support for the program. In the process aspect, activities such as production, marketing, and integration with the tourism sector have been implemented as planned. Evaluation of the product aspect reveals that the weaving industry program has had a positive impact on the local economy and job creation. However, challenges remain in marketing due to market competition and limited funding for the sustainable development of the tourism village. These findings provide valuable insights for formulating strategies to strengthen the program by preserving successful elements and addressing identified

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

weaknesses. The study recommends enhancing digital marketing capacity, strengthening partnerships, and diversifying woven products as strategic steps to support program sustainability.

Keywords: Program Evaluation; Empowerment; Weaving Industry; Tourism Village; CIPP Model

Abstrak: Penelitian ini berfokus pada evaluasi komprehensif terhadap program industri tenun di Desa Wisata Gamplong dengan menggunakan pendekatan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Metode yang digunakan adalah kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Informan kunci ditentukan secara *purposive sampling* untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendalam. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pada aspek konteks, program tenun memiliki dukungan lingkungan sosial dan budaya yang memadai sebagai warisan generasi. Aspek masukan mengindikasikan adanya kesiapan sumber daya manusia dan dukungan komunitas lokal terhadap program. Pada aspek proses, pelaksanaan kegiatan seperti produksi, pemasaran, dan integrasi dengan sektor pariwisata telah berjalan sesuai rencana. Evaluasi aspek hasil menunjukkan bahwa program industri tenun berdampak positif dalam meningkatkan perekonomian dan menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat setempat. Namun, terdapat kendala dalam aspek pemasaran akibat persaingan pasar dan keterbatasan dana untuk pengembangan berkelanjutan desa wisata. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam penyusunan strategi penguatan program melalui pelestarian aspek-aspek yang sudah berjalan baik dan perbaikan terhadap kelemahan yang diidentifikasi. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan kapasitas pemasaran digital, penguatan kemitraan, dan diversifikasi produk tenun sebagai langkah strategis untuk mendukung keberlanjutan program.

Kata Kunci: Evaluasi Program; Pemberdayaan; Industri Tenun; Desa Wisata; Model CIPP.

PENDAHULUAN

Beberapa kajian mengonfirmasi posisi strategis Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai destinasi wisata budaya unggulan setelah Bali, dengan jumlah kunjungan wisatawan yang konsisten meningkat (Wardani, 2024). Perkembangan ini selaras dengan temuan Bangsawan, (2024) yang menyatakan bahwa pariwisata berperan sebagai industri pendorong pertumbuhan ekonomi, penciptaan kesempatan kerja, dan stimulan bagi sektor produktif lain. Tren terkini juga menunjukkan pergeseran minat wisatawan, baik domestik maupun mancanegara, dari sekadar menikmati keindahan alam kepada eksplorasi kekayaan budaya dan tradisi masyarakat setempat (Julianto, 2019; Salam & Mutaqqin, 2022).

Pengembangan sektor pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sangat krusial untuk mempertahankan daya tariknya sebagai destinasi, sekaligus mendongkrak

perekonomian masyarakat dan pendapatan daerah. Sesuai dengan penelitian Hidayat et al., (2025) arah pengembangan ini perlu mengedepankan model *community-based tourism* atau pariwisata berbasis masyarakat, yang bersifat bottom-up. Salah satu perwujudannya adalah desa wisata, yang menampilkan kehidupan asli dan keunikan lokal yang dikelola secara mandiri oleh komunitas. Konsep ini, sebagaimana didefinisikan Fandeli (2002), menawarkan pengalaman otentik pedesaan yang mencakup aspek sosial-budaya, arsitektur, kerajinan tangan, serta berbagai fasilitas pendukung wisata.

Desa Wisata Gamplong di Sleman, Yogyakarta, memiliki akar sejarah sebagai pusat kerajinan tenun. Bermula dari sebuah desa cenderamata yang diresmikan Bupati Sleman, kawasan ini berkembang pesat hingga secara resmi menyandang status "desa wisata" pada tahun 2004 oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, menyusul lonjakan kunjungan wisatawan.

Desa Wisata Gamplong, di Sleman Barat Yogyakarta, menjadikan tenun ATBM sebagai fondasi ekowisata berbasis komunitas. Ekosistem ekonomi kreatif ini dikelola oleh Paguyuban TEGAR yang terdiri dari 22 UKM warga. Sebagai destinasi, desa ini tidak hanya menjual produk, tetapi juga pengalaman melalui paket wisata yang imersif. Wisatawan dapat terlibat langsung dalam pelatihan tenun atau menyaksikan proses kreasi berbagai kerajinan handmade, mulai dari kain lurik hingga suvenir anyaman dari bahan-bahan alam lokal.

Desa Wisata Gamplong memiliki salah satu program yaitu program kerajinan tenun. Program kerajinan tenun adalah program yang diselenggarakan oleh Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong. Program kerajinan tenun secara substantif terbagi pada 3 (tiga) jenis kegiatan yaitu: (1) kegiatan pelatihan *(training),* (2) kegiatan wisata edukasi, dan (3) produksi serta pemasaran produk kerajinan tenun. Ketiga jenis kegiatan ini dikolaborasikan menjadi sebuah program yang disebut program kerajinan tenun. Program tersebut dikelola langsung oleh Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong yang merupakan masyarakat setempat sebagai pengelola dan pelaksana program.

Tabel 1. Data Jumlah Pengunjung Wisata

No	Tahun	Jumlah Pengujung Wisata
1	2021	3.115
2	2022	4.410
3	2023	5.321
4	2024	5.107

Analisis terhadap Desa Wisata Gamplong mengidentifikasi sebuah paradoks antara potensi yang dimiliki dengan ancaman stagnasi. Kelemahan fundamentalnya adalah rendahnya tingkat inovasi, yang terlihat dari tidak adanya perkembangan pada layanan dan aktivitas wisata dalam beberapa tahun terakhir. Kondisi ini berisiko menyebabkan penurunan kunjungan. Menurut Sahawi (2016), kemandirian pariwisata lokal bergantung pada kapasitas komunitas dan pengelolanya untuk berinovasi secara berkelanjutan. Oleh karena itu, peningkatan SDM melalui pendidikan non-formal untuk regenerasi penenun yang kompeten menjadi sebuah keharusan (Cikka et al., 2023; Hasanah, 2019). Hal ini diperkuat oleh penelitian Alkair dkk. (2017) yang menyoroti esensi inovasi sosial dalam pariwisata, yaitu kolaborasi kreatif antar seluruh generasi.

Inovasi dilakukan agar pengunjung tidak merasa jenuh dan agar Desa Wisata Gamplong terus berkembang serta bersaing dengan desa wisata lainnya. Selain itu, pengelola program kerajinan tenun belum mampu untuk menentukan tingkat keberhasilan dan kegagalan program, serta belum mampu menentukan apakah program dapat dilanjutkan, dimodifikasi, atau diberhentikan karena belum ada penelitian yang dilakukan. Evaluasi terhadap program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong belum pernah dilakukan. Padahal, evaluasi semacam ini penting untuk mengukur tingkat keberhasilan program, mengidentifikasi kekurangan, dan merumuskan strategi pengembangan guna memastikan kelangsungan dan daya saing desa wisata (Rama et al., 2023; Ulfah, 2019). Oleh karena itu evaluasi program ini dilakukan dalam periode tahun 2024 hingga 2025 dengan menggunakan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) dari Stufflebeam. Berdasarkan hasil studi terdahulu Oke & Fernandes, (2020) menyatakan sangat relevan digunakan sebagai panduan dalam menilai keempat aspek program tersebut secara sistematis, sehingga dapat dihasilkan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan berkelanjutan. Pendapat ini diperkuat oleh (Rama et al., 2023) yang menegaskan bahwa model CIPP berguna untuk merancang dan memvalidasi suatu program agar hasilnya lebih bermakna.

Model evaluasi CIPP dipilih karena bersifat komprehensif, mendasar, dan terintegrasi. Model ini komprehensif karena fokus pada semua pihak yang terlibat dalam proses desa wisata dan pelaksanaan kegiatan di desa wisata. Selain itu, model ini mendasar karena mencakup objek program tenun, yaitu tujuan program, sumber daya alam, sumber daya manusia, fasilitas dan infrastruktur, lembaga, kemitraan, dan pembiayaan. Terakhir, model evaluasi ini terintegrasi karena melibatkan semua pihak yang terkait dengan kegiatan di Desa Wisata Gamplong. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi program pemberdayaan

masyarakat melalui industri tenun di Desa Wisata Gamplong menggunakan Model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) dari Stufflebeam.

METODE

Penelitian ini adalah mengevaluasi program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong dengan melihat aspek konteks, input, proses, dan produk program kerajinan tenun. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif deskriptif. Patton (2009) menyatakan bahwa metode kualitatif menginzinkan evaluator mempelajari isu-isu, kasus-kasus, dan kejadian-kejadian terpilih secara mendalam, terinci, dan bersifat naturalistik, data tidak dibatasi oleh kategori yang sudah ditentukan sebelumnya atas analisis menyokong kedalaman dan kerincian data kualitatif. Sudjana (2006) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif dalam penelitian evaluasi dilakukan secara mendalam dan komprehensif terhadap suatu fenomena untuk menghasilkan kesimpulan dalam konteks waktu dan situasi tertetu.

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi program kerajinan tenun berbasis masyarakat di Desa Wisata Gamplong yang telah dilaksanakan selama satu tahun yaitu pada periode tahun 2024-2025.

Pemilihan sumber data dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling,* yaitu memilih sumber data yang sesuai dengan tujuan peneliti dalam memperoleh data/informasi yang dibutuhkan. Sumber data dalam penelitian yaitu:

1. Pengelola Paguyuban TEGAR, yaitu terdiri dari ketua paguyuban, sekretaris paguyuban, dan anggota paguyuban. Data atau informasi yang ingin diperoleh dari pengelola program meliputi, latar belakang program kerajinan tenun, proses perencanaan program, proses menentukan tujuan program, implementasi program dan kegiatan wisata, dan hasil program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong.

2. Pemilik UKM kerajinan tenun, yaitu masayarakat Desa Wisata Gamplong yang memilik UKM sebagai tempat produksi kerajinan tenun. Data atau inforrmasi yang ingin diperoleh meliputi, latar belakang berdirinya UKM, pengelolaan UKM yakni perencanaan dalam memproduksi kerajinan tenun, tujuan UKM, langkah-langkah yang dilakukan UKM dalam melaksanakan produksi kerajinan tenun, proses pemasaran produk kerajinan tenun, dan hasil

produk kerajinan tenun, serta upaya mendukung pelaksanaan kegiatan wisata pada program kerajinan tenun.

3. Karyawan pengrajin tenun di UKM kerajinan tenun, yaitu masyarakat yang bekerja sebagai pengrajin tenun di UKM kerajinan tenun. Data atau informasi yang ingin diperoleh meliputi, proses perencanaan, pelaksanaan, dan hasil produksi kerajinan tenun, upaya menciptakan variasi dan inovasi produk, penghasilan dari bekerja sebagai pengrajin tenun di UKM, dan rencana pengembangan produk kerajinan tenun yang akan diproduksi.

Sumber data yang dipilih digunakan untuk memperoleh informasi yang akurat dalam mengevaluasi program kerajinan tenun terkait konteks *(context)*, masukan *(input*, proses *(process)*, dan produk *(product)* dari program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong, Kelurahan Sumber Rahayu, Kecamatan Moyudan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik *guided interview* yaitu dengan menyusun pertanyaan-pertanyaan terbuka yang dijadikan sebagai pedoman wawancara disesuaikan dengan kondisi dan situasi partisipan di lapangan (Arikunto, 2018). Teknik dilakukan peneliti dengan wawancara mendalam dan observasi langsung. Kemudian untuk menujang data dilapangan dilakukan studi dokumentasi

Data yang dikumpulkan menggunakan data kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik *guided interview* yaitu dengan menyusun pertanyaan-pertanyaan terbuka yang dijadikan sebagai pedoman wawancara disesuaikan dengan kondisi dan situasi partisipan di lapangan. Teknik dilakukan peneliti dengan wawancara mendalam dan observasi langsung. Kemudian untuk menujang data dilapangan dilakukan studi dokumentasi.

Tabel 2. Instrumen dan TekniPengumpulan Data

No	Komponen Evaluasi	Apek Evaluasi	Teknik Pengumpulan data
1	*Context*	1.Kebutuhan Masyarakat 2.Kondisi lingkungan & penyelenggara program 3.Tujuan program	Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi
2	*Input*	1.Pengelola program 2.Pemandu wisata 3.Pemilik UKM 4.Pengerajin tenun 2.Kondisi sarana & prasarana program	Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi

No	Komponen Evaluasi	Apek Evaluasi	Teknik Pengumpulan data
		3.Prosedur atau langkah-langkah program 4.Relasi 5.Anggaran dana program	
3	*Process*	1.Implementasi program 2.Kemampuan pengelola & pelaksana program 3.Anggaran dana sesuai kebutuhan program 4.Kemampuan pemandu wisata 5.Hambatan program 6.Pemanfaatan sarana dan prasarana program	Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi
4	*Product*	1.Ketercapaian tujuan 2.Dampak program	Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi

Analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis data kualitatif menurut Miles & Huberman. Terdapat tiga macam kegiatan analisis data kualitatif Saldana, (2014) yaitu kondensasi data *(data condensation),* penyajian data *(data display)*, dan penarikan kesimpulan *(conclusion drawing and verification).*

Tabel 3. Kriteria Keberhasilan Program

Jenis Evaluasi	Aspek	Indikator
Context	1.Faktor kebutuhan	a) Program berdasarkan pada kebutuhan dan keinginan masyarakat, b) Adanya pelibatan masyarakat, c) Adanya kesesuaian dengan latar belakang masyarakat.
	2.Kondisi lingkungan dan penyelenggara program	a) Ketersediaan sumber daya alam mendukung, b) Kondisi lingkungan menunjang program, c) Latar belakang penyelenggara program, d) Kualifikasi penyelenggara program.
	3.Tujuan program	a) Motif untuk bekerja dan meningkatkan kualitas hidup, b) Motif untuk meningkatkan perekonomian masyarakat.
	1.Pengelola program	a) Jumlah pengelola program, b) latar belakang pengelola program, c) Memikili kemampuan merancang program, d) Memiliki pengalaman
	2. Pemandu wisata	a) Jumlah pemandu wisata, b) latar belakang pemandu wisata, c) Memikili kemampuan/keterampilan memandu wisata, d) memiliki sertifikat pemandu.
	3.Pemilik UKM	a) Jumlah pemilik UKM, b) Latar belakang pemilik UKM, c) Memiliki kemampuan mengelola usaha, b) Motivasi tinggi.

Jenis Evaluasi	Aspek	Indikator
	4.Pengerajin tenun	a) Jumlah pengerajin tenun, b) Latar belakang pengerajin tenun, c) Memiliki keterampilan dibidannya, d) Mampu membuat variasi produk. c) Memiliki pengalaman dibidangnya.
Input	5.Sarana dan prasarana program	a) Tersedianya sarana dan prasarana program, b) Memberikan kemudahan dan kebermanfaatan, c) Adanya perawatan sarana dan prasarana yang disediakan.
	6.Prosedur/langkah-langkah program	a) Adanya musyawarah menentukan langkah-langkah program, b) Prosedur dipahami oleh seluruh pengelola dan pelaksana program.
	7.Relasi	a) Memberi dukungan dan kepercayaan, b) Bantuan dari segi dana dan fasilitas, c) Adanya rasa kepercayaan kepada setiap pihak yang dilibatkan.
	8.Anggaran dana progran	a) Adanya anggaran dana, b) Anggaran dana sesuai kebutuhan program.
	1.Implementasi program	a) Terlaksana sesuai rencana dan tepat waktu, b) Sesuai dengan harapan/permintaan, c) Terlaksana sesuai anggaran yang disediakan.
	2.Kemampuan pengelola dan pelaksana program	a) Mampu mejalankan tugas, b) Mampu bekerjasama dalam organisasi, c) Mampu memanagemen UKM, d) Mampu memproduksi variasi produk.
	3.Anggaran dana sesuai kebutuhan	a) Anggaran dana mencukupi pada saat penyelenggaraan, b) Anggaran transparan.
Process	4.Kemampuan pemandu wisata	a) Mempunyai kemampuan berkomunikasi dengan ramah dan sopan, b) Memiliki kemampuan bersosialisai, c) Memiliki pengetahuan dan keterampilan dibidang wisata.
	5.Hambatan program	a) Mampu mengatasi hambatan yang dialami, b) Adanya alternatif untuk menangani hambatan.
	6.Pemanfaatan sarana dan prasarana program	a) Dapat berfungsi sesuai dengan fungsinya, b) Sudah dimanfaatkan untuk melaksanakan program, c) Dapat memudahkan dalam melaksanakan program.
Product	1.Ketercapaian tujuan	a) Terjadi perubahan pengetahuan dan keterampilan, b) Pecapaian hasil pelatihan *(training)* dapat diterapkan oleh pengelola dan pelaksana program, c) Perbaikan kehidupan masyarakat, d) peningkatan jumlah pengujung wisata, e) Mengurangi pengangguran.
	2.Dampak program	a) Mendapatkan penghasilan yang mencukupi kebutuhan, b) Masyarakat memiliki kemandirian, c) Perbaikan usaha.

HASIL

Hasil penelitian yang diperolah dari evaluasi program kerajinan tenun berbasis masyarakat di Desa Wisata Gamplong yang dilakukan dengan menggunakan evaluasi model CIPP *(Contexs, Input, Process, Product)* sebagai berikut:

Evaluasi konteks *(Contexs Evaluation)*: diketahui bahwa kerajinan tenun sudah sejak dahulu ditekuni oleh masyarakat secara turun temurun, sehingga kondisi sumber daya meliputi manusia, alam, bahan, sarana dan prasarana sudah sesuai dan mendukung untuk penyelenggaraan program. Melalui perencanaan pengelola Paguyuban TEGAR bersama masyarakat melakukan identifikasi dan *survey* secara langsung, sehingga diketahui kriteria yang menjadi dasar mengapa program urgen untuk dilaksanakan. Tujuan program, yaitu: meningkatkan perekonomian masyarakat, masyarakat memiliki kemandirian, mengurangi pengangguran, meningkatkan fasilitas layanan wisata, dan inovasi produk kerajinan, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sumber daya manusia.

Evaluasi masukan *(Input Evaluation)*: diketahui bahwa latar belakang sumber daya manusia sesuai dengan kompetensi dibidangnya, adanya pembekalan pengetahuan dan keterampilan yang diberikan kepada pengelola program melalui kegiatan pelatihan *(training)* yang dilaksanakan di Dinas Pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta serta Dinas Koperasi dan UKM Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, sarana dan prasarana program di Desa Wisata Gamplong disediakan dan dapat dimanfaatkan untuk penyelenggaraan program. Adanya perencanaan untuk mencapai tujuan program dilakukan melalui musyawarah dengan seluruh anggota Paguyuban TEGAR. Musyawarah yang dilakukan terkait dengan prosedur pelaksanaan program kegiatan wisata edukasi, kegiatan pelatihan *(training),* dan kegiatan produksi kerajinan tenun, serta adanya penganggaran dana yang disesuaikan dengan kebutuhan program kerajinan tenun.

Evaluasi proses *(Process Evaluation)*: diketahui proses kegiatan pelatihan *(training),* kegiatan wisata edukasi, dan produksi serta pemasaran produk kerajinan tenun mampu dilaksanakan sesuai dengan perencanaan awal. Pengelola dan pelaksana program sudah mampu menjalankan tugasnya sesuai dengan perencanaan. Hambatan yang dialami dalam implementasi program yaitu dari segi finansial terutama untuk meningkatkan kualitas fasilitas layanan wisata. Pengelola Paguyuban TEGAR menangani hambatan finansial dengan cara menambah fasilitas layanan wisata sedikit demi sedikit. Sarana dan prasarana sebagian besar sudah dimanfaatkan untuk melaksanakan program, kondisinya sudah memadai, namun kualitas sarana dan prasarana program masih perlu ditingkatkan.

Evaluasi produk *(Product Evaluation)*: tujuan program untuk mengurangi pengangguran di masyarakat Desa Wisata Gamplong mulai berkurang, data angka pengangguran di Padukuhan Gamplong di bulan Desember 2024 menurun 20% dari 120 orang pengangguran menurun menjadi 95 orang. Kegiatan pelatihan *(training)* sudah menambah keterampilan, hasilnya para pengerajin tenun sebagian besar sudah mampu memproduksi variasi model produk mengikuti tren model dan sesuai permintaan konsumen. Dampak yang dialami masyarakat dari program kerajinan tenun sudah dapat memperoleh penghasilan yang dapat menunjang kebutuhan keluarga, hasil data lapangan menunjukan penghasilan masyarakat meningkat dari sekitar 1-1,5 juta rupiah menjadi berkisar 1-2 juta-an rupiah perbulan. Pemasaran produk kerajinan tenun cenderung terkendala karena pesanan terkadang mengalami sedikit penurunan akibat persaingan pasar. Jumlah pengunjung tahun 2024-2025 ke Desa Wisata Gamplong mengalami peningkatan tercatat pada tahun 2024 berjumlah 5321 orang pengunjung dan 2025 berjumlah 8671 orang pengujung, regenerasi pengrajin tenun mulai dilakukan melalui kegiatan pelatihan.

Berikut hasil penelitian dalam tabel Hasil Evaluasi Program Pengembangan Kerajinan Tenun di Desa Wisata Gamplong.

Tabel : 4 Hasil Evaluasi Program Pengembangan Kerajinan Tenun di Desa Wisata Gamplong

Komponen Evaluasi	Aspek yang Dievaluasi	Temuan / Hasil Evaluasi
1. Evaluasi Konteks *(Kesesuaian dan urgensi program)*	**Kondisi Sumber Daya**	Kerajinan tenun telah ditekuni masyarakat secara turun-temurun. Sumber daya (manusia, alam, bahan, sarana, prasarana) sudah sesuai dan mendukung program.
	Identifikasi Kebutuhan	Paguyuban TEGAR bersama masyarakat melakukan identifikasi dan survei langsung untuk menentukan kriteria urgensi program.
	Tujuan Program	1. Meningkatkan perekonomian masyarakat. 2. Mencapai kemandirian masyarakat. 3. Mengurangi pengangguran. 4. Meningkatkan fasilitas layanan wisata. 5. Melakukan inovasi produk kerajinan. 6. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan SDM.
2. Evaluasi Masukan	**Sumber Daya Manusia (SDM)**	Latar belakang SDM sesuai dengan kompetensi di bidangnya. Pengelola program telah mendapat

Komponen Evaluasi	Aspek yang Dievaluasi	Temuan / Hasil Evaluasi
(Kesiapan sumber daya)		pembekalan melalui pelatihan di Dinas Pariwisata dan Dinas Koperasi & UKM DIY.
	Sarana dan Prasarana	Sarana dan prasarana di Desa Wisata Gamplong telah disediakan dan dapat dimanfaatkan untuk program.
	Perencanaan	Perencanaan tujuan program dilakukan melalui musyawarah dengan seluruh anggota Paguyuban TEGAR, mencakup prosedur edukasi wisata, pelatihan, dan produksi.
	Anggaran	Telah dilakukan penganggaran dana yang disesuaikan dengan kebutuhan program kerajinan tenun.
3. Evaluasi Proses *(Pelaksanaan program)*	**Pelaksanaan Kegiatan**	Proses kegiatan (pelatihan, wisata edukasi, produksi, dan pemasaran) mampu dilaksanakan sesuai perencanaan awal. Pengelola dan pelaksana telah menjalankan tugas dengan baik.
	Hambatan	Terdapat kendala finansial untuk meningkatkan kualitas fasilitas layanan wisata.
	Penanganan Hambatan	Pengelola menangani kendala finansial dengan menambah fasilitas layanan wisata secara bertahap.
	Pemanfaatan Sarana Prasarana	Sebagian besar sarana dan prasarana telah dimanfaatkan dengan kondisi memadai, namun kualitasnya masih perlu ditingkatkan.
4. Evaluasi Produk *(Hasil dan dampak program)*	**Pengurangan Pengangguran**	Angka pengangguran di Padukuhan Gamplong turun 20% (dari 120 orang menjadi 95 orang) pada Desember 2024.
	Peningkatan Keterampilan dan Inovasi	Para perajin sebagian besar telah mampu memproduksi variasi model produk yang mengikuti tren dan permintaan konsumen.
	Peningkatan Pendapatan	Penghasilan masyarakat meningkat dari sekitar Rp 1-1,5 juta menjadi Rp 1-2 juta per bulan.
	Pemasaran	Pemasaran cenderung terkendala karena pesanan terkadang menurun akibat persaingan pasar.

Komponen Evaluasi	Aspek yang Dievaluasi	Temuan / Hasil Evaluasi
	Kunjungan Wisata	Jumlah pengunjung meningkat signifikan: - Tahun 2024: 5.321 orang - Tahun 2025: 8.671 orang
	Regenerasi Pengrajin	Regenerasi pengrajin tenun mulai dilakukan melalui kegiatan pelatihan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model evaluasi CIPP yang terfokus pada empat aspek yaitu: evaluasi konteks *(contexs)*, evaluasi masukan *(input)*, evaluasi produk *(process)*, dan evaluasi produk *(product)* (Stufflebeam et al., 1998).

Evaluasi Konteks *(Contexs Evaluation)*

Stufflebeam dalam Hanchell (2014) menyatakan bahwa penilaian dari dimensi evaluasi konteks meliputi latar belakang masyarakat, menggambarkan, merinci kondisi lingkungan dan sarana serta prasarana, sasaran yang ingin dicapai, dan merumuskan tujuan program. Kriteria keberhasilan dari evaluasi konteks *(context)* dilihat dari kesesuaian program dengan kebutuhan masyarakat, program sesuai dengan latar belakang masyarakat, sesuai dengan potensi sumber daya manusia, perubahan pengetahuan dan keterampilan, dan peningkatatan jumlah pengujung wisata.

Mayoritas masyarakat Desa Wisata Gamplong bekerja dibidang kerajinan tenun yaitu wirausaha UKM kerajinan tenun, karyawan/buruh lepas di UKM kerajinan tenun, petani sekaligus pengrajin tenun, menjadi pengelola Paguyuban TEGAR, menjadi pemandu wisata, dan totur kegiatan wisata edukasi bagi penujung dari instansi sekolah. Kondisi masyarakat tersebut jika disesuaikan dengan program kerajinan tenun memiliki kesesuaian dan dapat mendukung untuk penyelenggaraan program. Tujuan program yaitu untuk meningkatkan perekonomian masyarakat dan mengurangi pengangguran di masyarakat demi mencapai kehidupan yang sejahtera .

Arifin (2010) menyatakan bahwa evaluasi konteks membantu merencanakan keputusan, menetukan kebutuhan yang akan dicapai, dan merumuskan tujuan program. Oleh karena itu, evaluasi dalam program menjadi keharusan dan dilaksanakan kontinu (Rahman et al., 2022; Ritonga et al., 2022). Mitchell & Ashley (2010) menyatakan bahwa tujuan utama

dari Pariwisata Berbasis Masyarakat *(Community Based Tourism)* ialah melibatkan komunitas untuk *"fully owning and operating tourism facilities"* di mana pengelolaannya fasilitas dimiliki langsung oleh masyarakat setempat dan hasilnya dapat dirasakan langsung oleh masyarakat.

Evaluasi Masukan *(Input Evaluation)*

Stufflebeam dalam Hanchell (2014) menyebutkan bahwa evaluasi masukan *(input evaluation)* pada dasarnya mempunyai tujuan untuk mengaitkan tujuan, konteks, masukan, proses, dan produk dengan hasil program. Berdasarkan pernyataan tersebut evaluasi masukan *(input evaluation)* pada penelitian ini adalah untuk memperolah gambaran yaitu: latar belakang pengelola program, latar belakang pemandu wisata, latar belakang pemilik UKM kerajinan tenun, latar belakang pengerajin tenun, kondisi sarana dan prasarana program, prosedur atau langkah-langkah mencapai tujuan program, pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan program, dan pengelolaan anggaran dana program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong.

Pengelola dan pelaksana program merupakan masyarakat lokal Desa Wisata Gamplong. Kegiatan pelatihan *(training)* yang diberikan kepada masyarakat sebagai pengelola dan pelaksana program bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengelola program (Marwahningsih & Darsinah, 2023; Suminar, L., et al., 2024). Trilling & Fadel (2009) menyebutkan bahwa dalam menciptakan sebuah inovasi abad 21 diperlukan tiga keterampilan utama yaitu (1) keterampilan hidup dan berkarir *(life and career skills),* (2) keterampilan belajar dan berinovasi *(learning and innovation skills), dan* (3) keterampilan teknologi dan media informasi *(information media and technology skills)*. Ketiga keterampilan ini menjadi modal bagi penyelenggara program untuk menciptakan sebuah karya inovasi. Sunaryo (2013) menyatakan 3 prinsip wisata berbasis masyarakat, yaitu: mengikutsertakan masyarakat dalam pengambilan keputusan, masyarakat lokal menerima manfaat dari kegiatan kepariwisataan, dan adanya pendidikan kepariwisataan bagi masyarakat lokal.

Kriteria keberhasilan dari evaluasi masukan *(input)* pada program yaitu dilihat dari sumber daya manusia memiliki kompetensi sesuai dengan bidangnya, memiliki motivasi yang tinggi, memiliki pengalaman dibidangnya, mampu merancang program. Selain itu, tersedia sarana dan prasarana yang mendukung program, anggaran dana sesuai dengan kebutuhan program (Aula et al., 2020; Kholil, 2022; Li, 2022). Didukung oleh adanya kordinasi atau musyawarah menentukan langkah-langkah program, prosedur atau langkah-langkah program sudah dipahami oleh pengelola dan pelaksana program, dan adanya kepercayaan kepada

setiap pihak yang dilibatkan (Maurer et al., 2022; Mugwaze & Smith, 2024). Evaluasi masukan *(input)* program kerajinan tenun ini dapat dikatakan baik, karena telah memenuhi yang menjadi kriteria keberhasilan, maka program yang direncanakan telah sesuai.

Evaluasi Proses *(Process Evaluation)*

Stufflebeam dalam Hanchell (2014) menyatakan bahwa evaluasi proses *(process evaluation)* diarahkan untuk mengetahui yaitu, seberapa jauh kegiatan yang dilaksanakan, apakah program terlaksana sesuai dengan rencana atau tidak, apakah program berjalan secara efektif dan efesien, hambatan apa saja yang dihadapi dalam implementasi program, dan apakah sarana dan prasarana yang disediakan sudah dimanfaatkan secara maksimal oleh pengelola program.

Kriteria keberhasilan dari evaluasi proses *(process)* pada program kerajinan tenun ini yaitu dilihat dari program yang terlaksana sesuai dengan perencanaan awal, pengelola dan pelaksana program mampu melaksanakan tugasnya. Mampu bekerjasama salam organisasi, program terlaksana sesusai dengan waktu yang ditetapkan, terlaksana sesuai dengan anggaran dana yang disediakan. Anggaran dana mencukupi pada saat penyelenggaraan program, pemandu wisata mampu berkomunikasi dengan ramah dan sopan sesuai dengan kompetensinya. Selain itu, pengelola dan pelaksana program mampu mengatasi hambatan yang dialami, sarana dan prasarana dapat berfungsi sesuai dengan fungsinya dan dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan program.

Implementasi program sesuai dengan perencanaan sudah mampu dilaksanakan. Hanya yang menjadi kendala ialah dari segi finansial untuk meningkatkan fasilitas-fasilitas layanan wisata. Pelaksanaan program memerlukan sumber daya yang mendukung dan tersedia dengan baik. (Nikmah et al., 2023; Robbia & Fuadi, 2020) Kegiatan-kegiatan yang direncanakan yaitu proses produksi kerajinan, pemasaran produk kerajinan tenun, kegiatan wisata (wisata edukasi, wisata kerajinan tenun di UKM, dan wisata kuliner). Fasilitas layanan wisata dapat dimanfaatkan sesuai dengan fungsinya, namun kualitanya masih perlu ditingkatkan. Kegiatan wisata edukasi (pelatihan menenun) sudah dilaksanakan oleh pengelola Paguyuban TEGAR yang bekerja sama dengan UKM-UKM kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong.

Evaluasi Hasil *(Product Evaluation)*

Stufflebeam dalam Hanchell (2014) menyebutkan bahwa evaluasi produk *(product evaluation)* ialah untuk membantu pimpinan mengetahui tujuan-tujuan program yang

ditetapkan sudah tercapai, proyek dalam mengambil suatu keputusan terkait program yang sedang terlaksana, apakah program tersebut dilanjutkan, berakhir, atau rencana pengembangan apa yang hendak dijalankan dalam program. Kriteria keberhasilan dari evaluasi produk *(product)* pada program kerajinan tenun ini yaitu dilihat dari terjadi perubahan pengetahuan dan keterampilan setelah mengikuti pelatihan dan kegiatan wisata edukasi, peningkatan jumlah pengujung wisata, perbaikan kehidupan masyarakat, menghasilkan produk kerajinan tenun dengan berbagai variasi model, pemasaran produk, memperoleh penghasilan yang mencukupi kebutuhan, berkurangnya pengangguran, masyarakat memiliki kemandirian, dan terjadi perbaikan usaha.

Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan tingkat ketercapaian tujuan program yang dievaluasi terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya (Sukardi, 2014). Tujuan program kerajinan tenun yaitu: untuk mengurangi pengangguran di masyarakat sudah dapat di capai meskipun belum secara keseluruhan. Penghasilan masyarakat dari program kerajinan tenun sudah dapat menunjang kebutuhan keluarga. UKM kerajianan tenun sebagian besar sudah memproduksi variasi model produk mengikuti tren model dan sesuai permintaan konsumen. Namun, dari segi pemasaran produk kerajinan tenun kadang masih menjadi kendala karena belakangan ini pesanan produk kerajinan tenun mengalami sedikit penurunan akibat persainan pasar.

Program kerajinan tenun memberikan dampak yang positif terhadap lapangan pekerjaan bagi masyarakat lokal serta dapat mencukupi kebutuhan keluarga. Kegiatan pelatihan *(training)* yang diberikan kepada masyarakat memberikan dampak peningkatan keterampilan bagi masyarakat dalam memproduksi variasi dan inovasi model produk kerajinan tenun. Peluang kerja masyarakat untuk bekerja menjadi pengerjain tenun, buruh lepas, atau kerja borongan untuk memproduksi kerajinan tenun lebih terbuka untuk masyarakat lokal. Berdasarkan tujuan yang telah dicapai tersebut, program mampu menciptakan kemandirian bagi masyarakat Desa Wisata Gamplong.

Implikasi temuan penelitian ini didapati bahwa program ini berhasil menciptakan dampak sosial (terutama dalam penyerapan tenaga kerja dan regenerasi), tetapi belum sepenuhnya berhasil menciptakan sustainability ekonomi yang tangguh. Tanpa intervensi strategis pada aspek pemasaran dan keuangan, pencapaian positif yang ada saat ini berisiko stagnan bahkan menurun seiring dengan persaingan pasar yang semakin ketat. Kemudian kelemahan yang teridentifikasi menunjukkan bahwa keberhasilan program community-based

tourism tidak bisa hanya dibebankan pada komunitas. Diperlukan kolaborasi yang lebih erat dan strategis antara komunitas, pemerintah, dan pihak swasta untuk menangani titik-titik lemah tersebut, khususnya dalam hal akses permodalan dan pasar.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada data *baseline* yang kurang Spesifik, penelitian menggambarkan kesesuaian program dengan kondisi masyarakat tetapi tidak menyajikan data baseline yang terukur (misalnya, tingkat pendapatan atau pengangguran sebelum program) untuk membandingkan "kesesuaian" tersebut secara kuantitatif. Penelitian ini sangat bergantung pada data deskriptif yang dikumpulkan setelah program berjalan (post-test only design). Tidak adanya data baseline yang kuat dan kelompok pembanding *(control group)* membuat klaim keberhasilan program menjadi lemah secara ilmiah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait evaluasi program kerajinan tenun berbasis masyarakat di Desa Wisata Gamplong dapat disimpulkan sebagai berikut: *Pertama,* aspek konteks *(context)* dapat dikatakan baik, karena program kerajinan tenun telah sesuai dengan kebutuhan dan kesiapan masyarakat. *Kedua,* aspek masukan *(input)* dapat dikatakan baik, karena program telah memenuhi syarat dan kriteria yang ditentukan maka program yang direncanakan telah sesuai. *Ketiga,* aspek proses *(process)* dapat dikatakan baik, karena program telah memenuhi kriteria yang ditetapkan, kecuali finansial maka program kerajinan tenun dapat dikatakan baik, namun kualitas sarana dan prasarana program masih perlu ditingkatkan. *Keempat,* aspek produk *(product)* dapat dikatakan baik, karena program berhasil tercapai sesuai tujuan awal maka program kerajinan tenun dapat dikatakan baik karena pengangguran di masyarakat mulai berkurang, jumlah pengujung meningkat, masyarakat memiliki kemandirian, dan berdampak pada peningkatan perekonomian masyarakat, walaupun pemasaran produk cenderung terkendala akibat persaingan pasar.

Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan

Kontribusi pada bidang ilmu pemberdayaan masyarakat dan ekonomi kreatif. Sinergi antara desa wisata dan industri kerajinan tenun membuktikan bahwa kerajinan lokal bukan hanya souvenir, tetapi dapat menjadi motor penggerak ekonomi utama yang menciptakan dampak sosial-ekonomi yang nyata.

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya:

Rekomendasi untuk studi lanjutan dengan melakukan analisis strategi pemasaran digital dan branding untuk meningkatkan daya saing Kerajinan Tenun Gamplong di Pasar Global. Fokus utamanya meneliti secara spesifik kendala pemasaran yang disinggung. Bisa meliputi analisis SWOT untuk produk tenun, efektivitas pemasaran digital (e-*commerce*, media sosial), atau pengembangan merek dan cerita (*storytelling*) di balik tenun Gamplong untuk menciptakan keunikan yang mampu bersaing.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z. 2010. Model-Model Evaluasi Program. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Alkier, R., Milojica, V., & Roblek, V. *(2017).* Challenges of the Social Innovation in Tourism. *Journals Tourism in Southern and Eastern Europe (ToSEE), 4(0), 1-13.* https://doi.org/10.20867/tosee.04.24.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Aula, N., Ikhwan, A., & Nuraini, N. (2020). The Leadership Role of the Principal as Supervisor in Conflict Management at Muhammadiyah 2 Madiun High School, East Java, Indonesia. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, *4*(1), 90. https://doi.org/10.35723/ajie.v4i1.112

Bangsawan, G. (2024). Peran Inovasi Berkelanjutan Dalam Transformasi Ekonomi Kepulauan Yang Inklusif. *Jurnal Archipelago*, 3(1), 41–54. https://doi.org/10.69853/ja.v3i01.98.

Cikka, H., Kahar, M. I., & Ismail, M. J. (2023). Peran Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Dalam Penyelenggaraan Pendidikan Nonformal di Era Society 5. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research.* 3(2). 14539–14549. https://j-innovative.org/index.php/Innovative

Fandeli, Chafid (2002). *Perencanaa Kepariwisataan Alam.* Yogyakarta: Fakultas Kehutanan Universitas Gajah Mada.

Hasanah, N. M. (2019). Penyelenggaraan Jalur Pendidikan Formal dan Nonformal: Studi Kasus di PAUD Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, *1*(2), 84–97. https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.462

Hidayat, Y. W., Mulyani, S., Nugraha, J. T., & Sanjaya, N. (2025). Pengembangan Pariwisata dalam Perspektif Community Based Tourism (CBT) di Wisata Wana Mukti Siguede. *PANDITA: Interdisciplinary Journal of Public Affairs*, 8(2), 309–323. https://doi.org/10.61332/ijpa.v8i2.296.

Julianto, A. (2019). Kolaborasi Pendidikan Nonformal , Informal , dan Formal dalam Pendidikan Pemuda di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. 3(1), 14–22. DOI:https://doi.org/10.21831/diklus.v3i1.24644.

Kholil, M. (2022). Multicultural Education According to Azyumardi Azra's Perspective. *International Journal of Social Science and Human Research*, *05*(04), 1518–1522. https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i4-43

Li, L. (2022). Reskilling and Upskilling the Future-ready Workforce for Industry 4.0 and Beyond. *Information Systems Frontiers*. https://doi.org/10.1007/s10796-022-10308-y

Marwahningsih, N., & Darsinah, D. (2023). Mengintegrasikan Kecakapan Abad 21 dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 94–104. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.296

Maurer, M., Mangrum, R., Hilliard-Boone, T., Amolegbe, A., Carman, K. L., Forsythe, L., Mosbacher, R., Lesch, J. K., & Woodward, K. (2022). Understanding the Influence and Impact of Stakeholder Engagement in Patient-centered Outcomes Research: a Qualitative Study. *Journal of General Internal Medicine*, *37*, 6–13. https://doi.org/10.1007/s11606-021-07104-w

Miles, M.B, Huberman, A.M, & *Saldana*, J. (*2014*). Qualitative Data Analysis, A. Methods Sourcebook, Edition 3. USA: Sage Publications

Mitchell, J., & Ashley, C. (2010). Tourism and Poverty Reduction: Pathways to Prosperity. Earthscan.

Mugwaze, F., & Smith, C. (2024). Rethinking the Role of the Principal in the Strategic Management of Human Capital in Public Secondary Schools in Zimbabwe. *Sage Open*, *14*(3), 21582440241254604. https://doi.org/10.1177/21582440241254604

Oke, A., & Fernandes, F. A. P. (2020). Innovations in Teaching and Learning: Exploring the Perceptions of the Education Sector on the 4th Industrial Revolution (4IR). *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 6(2), 31. https://doi.org/https://doi.org/10.3390/joitmc6020031.

Patton, M. Q. (2009). Metode Evaluasi Kualitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Rahman, A., Saodi, S., Irfan, M., & Nasrah, N. (2022). Education Partnerships between Local Education Authorities and Universities: A Promising Strategy but Undeveloped. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, *3*(2), 122–131. https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i2.85

Rama, A., Ambiyar, A., Rizal, F., Jalinus, N., Waskito, W., & Ema, R. (2023). Konsep model evaluasi context , input , process dan product (CIPP) di sekolah menengah kejuruan. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*. 8(1), 82–86. https://orcid.org/0000-0003-1929-8460.

Ritonga, A. A., lubis, Z., Isa, M., Irwansya, M., Ginting, B. S., & Suyatmika, Y. (2022). Fungsi Manajemen Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3 SE-Articles of Research), 10608–10624. https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2672

Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *5*(2), 117–123. https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125

Sahawi, M. E. (2016). *Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Desa Wisata dan Tingkat Taraf Hidup Masyarakat (Desa Pasir Eurih, Kecamatan. Tamansari.* . Universitas Gadjah Mada: Yogyakarta

Salam, D. A., & Mutaqqin, E. (2022). Analisis Tren Pasar Wisatawan Mancanegara dan Domestik Daerah Istimewa Yogyakarta. *BARISTA: Jurnal Kajian Bahasa dan Pariwisata* 9(1). 112–121. https://doi.org/10.34013/barista.v9i01.639.

Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (1998). *Systemic Evaluation A Self Instructional Guide to Theory and Practice.* Netherland: Kluwer-Nijhoff Publishing.

Sukardi. (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.

Suminar, L., Maulida, N.,& Rachman, I.F. (2024). Strategi Peningkatan Kualitas Literasi Digital Pada Masyarakat. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra,* 2(2), 200–209. https://doi.org/10.61132/bima.v2i2.846

Trilling, B. and Fadel, C (2009). *21st Century Skills. Learning for life in our times*. Jossey-Bass. San Fransisco, California.

Wardani, P. K. (2024). Studi Ekonomi Pariwisata Berbasis Budaya Lokal: Studi Kasus Jogjakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 27226–27235. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16751