

Pengembangan Potensi Pantai Sili dengan SWOT dan Buku Ajar PAUD di Desa Sidoharjo, Kecamatan Tepus, Gunung Kidul

Teodosius Raditya Ananto¹, Andika Priatama², Yovita Erlinda Setiawan³, I.N.G Premhari Sathyas⁴, Kevin Haryanto⁵, Henrixo Pratama S⁶, Bumi Kurnia Sahid⁷, Christabelle⁸, Sthevani Surya Santhi Arnestha⁹, Natasia Rosaritta M¹⁰, A.A. Ayu Ratih T.A.K¹¹.
Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Kampus II Gedung Thomas Aquinas, Jalan Babarsari 44, Yogyakarta 55281¹

Email: ayu.ratih@uajy.ac.id

Abstract —The beach as one of marine tourism is a meeting area between high tide and land, where along the coast has a coastline that connects the meeting points between high tide and the mainland with shorelines formed following the configuration of the coastal land or the land itself. Sidoharjo Village, Tepus, Gunung Kidul has tourism potential in the form of Sili Beach which needs empowerment from its residents.

The potential of villages in Sidoharjo needs to be balanced with the ability of human resources to be able to cultivate and manage this beach properly. One of the factors that determine the quality of human resources is education. Early Childhood Education (PAUD) is the earliest level of education where children begin to grow and develop to understand the world around them.

Keywords — Beach, Early Childhood Education (PAUD)

Abstrak— Pantai sebagai salah satu wisata bahari adalah daerah pertemuan antara air pasang tinggi dengan daratan, dimana sepanjang pantai memiliki garis pantai yang menghubungkan titik-titik pertemuan antara air pasang tinggi dengan daratan dengan garis-garis pantai yang terbentuk mengikuti konfigurasi tanah pantai atau daratan itu sendiri. Desa Sidoharjo, Tepus, Gunung Kidul memiliki potensi wisata berupa Pantai Sili yang perlu pemberdayaan dari warganya

Potensi desa yang ada di Sidoharjo perlu diimbangi dengan kemampuan sumber daya manusia agar dapat mengolah dan mengatur pantai ini dengan baik. Salah satu faktor yang menentukan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan. Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang paling awal dimana anak mulai tumbuh dan berkembang memahami dunia di sekitarnya.

Kata Kunci—Pantai, Pendidikan Anak Usia Dini

I. PENDAHULUAN

Pantai sebagai salah satu wisata bahari adalah daerah pertemuan antara air pasang tinggi dengan daratan, dimana sepanjang pantai memiliki garis pantai yang menghubungkan titik-titik pertemuan antara air pasang tinggi dengan daratan dengan garis-garis pantai yang terbentuk mengikuti konfigurasi tanah pantai atau daratan itu sendiri.

Pantai sebagai salah satu pariwisata harus memiliki fasilitas atau prasarana untuk menunjang keberlangsungan wisatawan yang datang ke suatu pantai, ada prasarana yang menyangkut kebutuhan umum yang berupa jaringan air bersih, jaringan listrik, jaringan jalan, sanitasi dan penyaluran limbah, sistem persampahan, dan jaringan telekomunikasi dan internet.

Desa Sidoharjo, Tepus, Gunung Kidul terletak 60 km dari Kota Yogyakarta dan memiliki waktu tempuh 1 jam 45 menit dengan menggunakan kendaraan mobil. Desa Sidoharjo ini

memiliki dua pantai yang dapat dijadikan objek wisata salah satunya adalah Pantai Sili. Objek wisata pantai ini harus memiliki sarana yang lengkap agar mampu menarik minat wisatawan dan meningkatkan potensi desa Sidoharjo.

Analisis SWOT merupakan salah satu metode yang bisa digunakan untuk mengetahui potensi Pantai Sili. Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) adalah sebuah teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari sebuah objek yang diteliti. Analisis ini akan memberikan cara bagaimana sebuah organisasi mengembangkan kekuatan, mengurangi kelemahan, memanfaatkan peluang, dan menghadapi ancaman dari berbagai macam pihak sehingga tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai.

Pendidikan saat ini sangat penting bagi seluruh masyarakat yang ada di dunia terlebih di Indonesia. Adanya pendidikan dapat membantu tumbuh dan kembang anak. Dengan begitu, pendidikan dapat membantu potensi untuk mengembangkan negara Indonesia untuk lebih maju lagi di dunia pendidikan dan dapat bersaing dengan negara-negara lain. Menurut Survei *Political and Economic Risk Consultant* (PERC) yang dimuat dalam kompasiana, kualitas Pendidikan yang ada di Indonesia berada di ranking ke 12 dari 12 negara yang ada di Asia. Kualitas Pendidikan di Indonesia berada di bawah negara Vietnam. Selain itu, diperoleh juga data yang sudah dilaporkan di The World Economic Forum Swedia pada tahun 2000, negara Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki daya saing rendah karena hanya menduduki peringkat ke 37 dari 57 negara yang telah disurvei di seluruh dunia [1].

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan langkah awal atau jenjang Pendidikan yang paling awal untuk tumbuh dan berkembang serta melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Dyah Fifi Fatimah, dan Nur Rohma melakukan penelitian mengenai Pola Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Ceria Gondangsari Jawa Tengah. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mempunyai peran yang penting dalam membina seorang anak sedari lahir hingga usia enam tahun dan sebelum memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Tujuan dilakukannya pendidikan anak usia dini adalah untuk mempersiapkan anak tersebut memasuki ke tahap jenjang pendidikan berikutnya atau jenjang yang lebih tinggi. Selain itu juga membentuk karakter anak yang berkualitas serta mempersiapkan bekal untuk masa depan anak. Adanya tujuan tersebut, dengan adanya pendidikan anak usia dini adanya harapan yang didapat dari anak yaitu dapat mengembangkan agama dan moral dari anak tersebut, memiliki kemampuan fisik yang baik, kemampuan membaca, menulis, mengenal warna serta mengenal kemampuan sosial dan emosionalnya [2].

Pengabdian kepada masyarakat Desa Sidoharjo terutama pada anak-anak usia dini dilakukan karena meningkatkan pendidikan anak usia dini sangat penting dalam mengembangkan serta penumbuhan yang akan dialami oleh seorang anak karena anak usia dini memiliki umur yang sangat baik dalam mengembangkan serta meningkatkan kecerdasan otak. Adanya pendidikan yang dilakukan sejak dini dapat membantu Desa Sidoharjo untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat memberikan dampak yang positif bagi desa setempat serta untuk negara Indonesia.

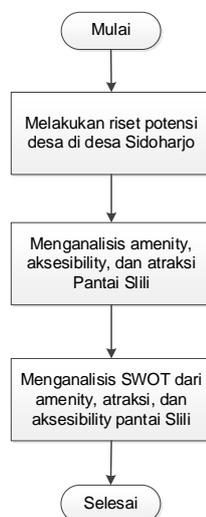
Maka kami Tim Penulis yang membahas desa Sidoharjo, Tepus, Gunung Kidul sepakat untuk membuat dua program kerja yaitu potensi desa dengan judul “Pengembangan Potensi Pantai Slili dengan Analisis SWOT” dan pembuatan Buku Ajar khusus Pendidikan Anak Usia Dini dengan judul “Belajar dan Bermain”.

II. METODE PENGABDIAN

Tim penulis membagi metode penyelesaian pengabdian menjadi dua berdasarkan dua program kerja yang berbeda. Metode pertama adalah untuk program kerja pengembangan potensi Pantai Slili dengan Analisis SWOT dan yang kedua adalah penyusunan buku ajar PAUD dengan judul “Belajar dan Bermain”.

A. Metode Pengabdian Pengembangan Potensi Pantai Slili dengan Analisis SWOT

Metode yang dilakukan penulis untuk melakukan pengembangan potensi Pantai Slili dengan Analisis SWOT dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Metode Pengembangan Potensi Pantai Slili dengan Analisis SWOT

Penulis melakukan riset dari sumber internet mengenai apa saja potensi yang ada di Desa Sidoharjo. Potensi utama yang ditemukan adalah bidang pariwisata. Pariwisata merupakan keseluruhan kegiatan yang berhubungan dengan masuk, tinggal, dan pergerakan penduduk asing di dalam atau di luar suatu negara, kota, atau wilayah tertentu[3]. Selanjutnya Musanef (1995, h.11) mengartikan pariwisata sebagai suatu perjalanan yang dilaksanakan untuk sementara waktu, yang dilakukan dari satu tempat ke tempat yang lain untuk menikmati perjalanan bertamasya dan berekreasi[4].

Pariwisata memiliki lokasi yang bermacam-macam salah satunya adalah desa. Pariwisata yang berada di lokasi desa dapat membuat desa tersebut menjadi desa pariwisata. Menurut Muliawan (2008) kriteria dari desa wisata adalah sebagai berikut[5]:

- Memiliki potensi keunikan dan daya tarik wisata yang khas (sebagai atraksi wisata), baik berupa karakter fisik lingkungan alam pedesaan maupun kehidupan sosial budaya kemasyarakatan.
- Memiliki dukungan dan kesiapan fasilitas pendukung kepariwisataan terkait dengan kegiatan wisata pedesaan, yang antara lain dapat berupa: akomodasi/penginapan, ruang interaksi masyarakat dengan wisatawan/tamu, atau fasilitas pendukung lainnya.
- Memiliki interaksi dengan pasar (wisatawan) yang tercermin dari kunjungan wisatawan ke lokasi desa tersebut.
- Adanya dukungan, inisiatif dan partisipasi masyarakat setempat terhadap pengembangan desa tersebut terkait dengan kegiatan kepariwisataan (sebagai desa wisata).

Desa Sidoharjo memiliki pantai karena lokasi Desa Sidoharjo ini berdekatan dengan Laut Jawa Selatan. Pantai yang berada di sekitar Desa Sidoharjo adalah Pantai Sadranan dan Pantai Slili. Penulis memilih melakukan analisis di Pantai Slili karena pantai tersebut masih kalah saing dengan Pantai Sadranan yang sudah terkenal.

Langkah selanjutnya setelah objek pariwisata sudah dipastikan adalah penentuan amenitas, atraksi, dan aksesibilitas Pantai Slili sebagai informasi atau dasar dari potensi yang sudah ada di Pantai Slili.

Cooper (1995) mengatakan bahwa aksesibilitas, amenitas, dan atraksi merupakan faktor daya tarik sebuah objek wisata[6]. Pengertian 3A ini dapat dilihat di bawah ini:

1. Atraksi

Atraksi adalah faktor yang signifikan untuk menarik minat wisatawan. Daerah atau desa dapat dijadikan objek wisata apabila memiliki atraksi wisata. Atraksi memerlukan beberapa modal agar dapat menarik wisatawan yaitu sumber alam yang alami, wisata budaya, dan atraksi yang dibuat manusia sendiri.

2. Amenitas

Amenitas atau fasilitas adalah sarana dan prasarana yang dibutuhkan wisatawan selama berada di objek wisata. Contoh sarana dan prasarana antara lain penginapan, tempat makan, dan layanan transportasi. Prasarana yang sering dibutuhkan oleh objek wisata antara lain jalan raya, telepon, listrik, dan air.

3. Aksesibilitas

Aksesibilitas menjadi hal atau faktor yang terpenting dalam pariwisata. Aksesibilitas sebuah objek wisata memiliki artian kemudahan untuk bergerak dari suatu daerah ke objek wisata tersebut. Semua macam dan jenis transportasi menjadi akses penting dalam pariwisata.

Metode selanjutnya setelah mengetahui aksesibilitas, amenitas, dan atraksi Pantai Slili adalah mulai melakukan analisis *strength*, *weakness*, *opportunity*, dan *threat* (SWOT)

yang dimiliki Pantai Sili. Analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman ini bisa diambil berdasarkan data amenities, aksesibilitas, dan atraksi yang sudah dijelaskan.

Analisis SWOT digunakan untuk menentukan tujuan usaha yang realistis, sesuai dengan kondisi organisasi sehingga diharapkan dapat mudah tercapai[7]. Pengertian lain dari analisis SWOT adalah sebuah evaluasi terhadap kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman[8]. Analisis SWOT harus mempertimbangkan faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal akan mempengaruhi *strength* dan *weakness*, sedangkan faktor eksternal akan mempengaruhi *opportunities* dan *threats*[9].

Kekuatan atau *strength* merupakan hal positif yang menonjol dari sebuah objek pengamatan yang bisa dijadikan sebagai keunggulan kompetitif (*competitive advantage*). Contohnya adalah brand terkenal, hak paten, reputasi yang baik, dan lain-lain. Kelemahan atau *weakness* merupakan lawan atau kebalikan dari kekuatan. Kelemahan adalah kekurangan atau hal yang tidak dimiliki dari suatu objek sehingga tidak bisa bersaing. Peluang atau *opportunity* adalah faktor dari lingkungan luar yang memiliki potensi untuk dijadikan keuntungan bagi objek. Contoh dari peluang antara lain kondisi perekonomian yang stabil, munculnya teknologi baru, dan lain-lain. Ancaman atau *threat* adalah lawan atau kebalikan dari peluang yaitu faktor dari lingkungan luar yang memiliki potensi merugikan objek[9].

Kelebihan yang didapatkan dari analisis SWOT adalah model analisis ini mampu mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan objek penelitian sehingga dapat dimanfaatkan untuk meminimalisasikan dampak dan konsekuensi yang ada di masa mendatang[10]. Kelebihan ini dapat digunakan pada objek wisata Pantai Sili di Desa Sidoharjo sehingga dapat dijadikan dasar untuk langkah penanggung jawab pantai dalam melakukan aktivitas maupun membuat kebijakan.

Teknik yang digunakan untuk mempermudah menerjemahkan SWOT dari objek penelitian menjadi sebuah strategi adalah matriks SWOT[11]. Contoh matriks SWOT dapat dilihat pada Gambar 2.

	Strengths	Weakness
Opportunities	S-O Strategies	W-O Strategies
Threats	S-T Strategies	W-T Strategies

Gambar 2. Matriks SWOT

Strategi S-O adalah strategi dimana perusahaan akan mengejar peluang yang cocok atau sesuai dengan kekuatan perusahaan. Strategi W-O adalah perusahaan akan mengatasi kelemahan yang dimilikinya dengan mengejar peluang. Strategi S-T digunakan untuk mengurangi dampak ancaman dari lingkungan luar dengan memanfaatkan kekuatan yang dimiliki perusahaan. Terakhir, strategi W-T adalah perusahaan membuat perencanaan dan langkah antisipasi untuk mencegah kelemahan perusahaan menjadi sebuah ancaman yang lebih serius dari kendala eksternal.

Strategi SWOT inilah yang akan menjadi hasil atau *output* yang dapat digunakan untuk mengembangkan Pantai Sili. Strategi ini didapatkan dengan mempertimbangkan amenities,

aksesibilitas, dan atraksi yang sudah dimiliki oleh Pantai Sili.

B. Metode Penyusunan Buku Ajar PAUD

Metode yang digunakan untuk menyusun buku ajar PAUD adalah membagi menjadi 5 fokus pembelajaran yaitu mengenal huruf, angka, hewan, warna, dan profesi.

1. Mengetahui Huruf

Penyampaian materi yang digunakan dalam buku ajar yang berbentuk e-book dilakukan dengan membuat huruf atau menuliskannya dalam word dengan huruf kapital serta huruf kecil yang kemudian di copy dan di paste di dalam canva untuk mendapatkan template yang dijadikan sebagai e-book dengan tujuan supaya anak usia dini mengenali perbedaan bahwa setiap huruf memiliki huruf kapital dan huruf kecil. Mengetahui huruf dilakukan dengan menulis huruf A sampai Z dengan warna yang berbeda-beda supaya anak kecil bisa membedakan dalam setiap hurufnya. Materi mengenal huruf juga terdapat latihan, yaitu latihan dalam menulis serta menghafal. Latihan tersebut berupa anak-anak menebali titik-titik yang sudah berbentuk huruf yang sudah disediakan dalam kotak setelah huruf-huruf dituliskan. Masing-masing huruf memiliki 3 kotak latihan untuk menebali huruf kapital dan huruf kecil. Tujuan diberikan latihan dalam setiap hurufnya supaya anak tersebut bisa mengingat, menghafal, serta belajar menulis huruf.

Hasil atau output yang diberikan dituangkan dalam bentuk video. Video yang diberikan merupakan power point atau slide per slide yang dibacakan melalui rekaman suara tiap hurufnya supaya anak-anak bisa mendengar serta melihat tiap bagian huruf yang sudah ditampilkan dalam video. Sehingga, mempermudah anak-anak dalam mengenal, mempelajari, menghafal, dan mengingat huruf yang sudah dibacakan dan ditampilkan dalam video tersebut.

2. Mengetahui Angka

Angka adalah kombinasi simbol digit yang digunakan untuk melambangkan suatu bilangan. Menurut Tadikrotun (2012) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka [10]. Metode yang digunakan adalah dengan mencari gambar angka-angka di internet.

Kemudian, gambar yang dipilih adalah gambar angka yang sekaligus memiliki unsur gambar hewan dengan jumlah hewan sesuai gambar angka tersebut. Gambar tersebut di pilih dengan tujuan agar anak-anak tertarik untuk belajar mengenal angka dan sekaligus belajar berapa jumlah atau nilai dari simbol angka tersebut. Selanjutnya, membuat latihan membuat angka berupa titik-titik yang membentuk angka.

3. Mengetahui Warna

Penyampaian materi ajar e-book pada bagian mengenal warna dilakukan dengan cara mengklasifikasikan warna-warna kedalam beberapa kelompok yang diantaranya ada kelompok warna primer, kelompok warna sekunder, kelompok warna tersier, dan kelompok warna netral. Pengklasifikasian warna dilakukan dengan cara menunjukkan foto yang menampilkan warna tertentu dan kemudian disebutkan nama warna yang bersangkutan dengan menampilkan sebanyak 9 warna pada materi mengenal warna

dalam *e-book*. Materi mengenal warna dalam *e-book* juga memberikan beberapa pertanyaan soal latihan, dengan format menampilkan foto suatu benda yang memiliki warna dominan pada benda di dalam foto dan kemudian menjawab warna apa yang terdapat pada foto yang ditampilkan, dengan menampilkan 6 foto sebagai soal latihan.

Materi mengenal warna dalam *e-book* ditampilkan melalui media video yang menampilkan bentuk power point dengan menyebutkan warna-warna dalam foto yang ditampilkan dalam power point melalui rekaman suara, sehingga anak-anak PAUD dapat mengetahui bagaimana cara membaca atau cara mengenali warna dalam foto yang ditampilkan melalui power point.

4. Mengenal Hewan

Hewan adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan kedalam kerajaan *Animalia*. Hewan memiliki daya gerak, cepat tanggap terhadap rangsangan eksternal dan tumbuh mencapai batas tertentu [12]. Metode yang digunakan adalah dengan mencari sumber gambar hewan didalam aplikasi Canva

Kemudian, setelah menemukan jenis hewan yang dibutuhkan bisa langsung saja memasukkan gambar hewan tersebut di lembar kerja A4 Canva dengan menuliskan namanya didalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Tujuan menyertakan gambar dan namanya yaitu secara tidak langsung membuat anak-anak semakin mahir membaca, mudah memahami, serta mengenali hewan tersebut, dan dengan desain yang cukup menarik akan membuat anak-anak tidak mudah bosan.

5. Mengenal Profesi

Sangat penting bagi anak-anak untuk mengenal berbagai macam profesi, karena hal ini dapat membantu dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak sesuai dengan hal yang ia sukai sehingga ia dapat mengasah *soft skill* yang ia miliki. Orang tua dan guru dapat menjelaskan kepada anak kepentingan dari masing-masing pekerjaan sehingga anak tersebut akan tertarik dengan pekerjaan tersebut. Pendekatan yang dapat digunakan dalam mengajarkan berbagai macam profesi kepada anak yaitu menjelaskan peran dari pekerjaan tersebut (misal: dokter berperan untuk menyembuhkan orang yang sakit) serta memperkenalkan pekerjaan yang ia lakukan (misal: ayah memberitahu anak profesi yang ia lakukan). Kunjungan sekolah ke KidZania juga akan membantu anak untuk mempelajari berbagai macam profesi, karena di KidZania anak-anak dapat bermain sambil belajar macam-macam profesi dan perannya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian hasil dan pembahasan dari pengabdian tim penulis di Desa Sidoharjo, Tepus, Gunung Kidul dibagi menjadi dua yaitu program potensi desa dengan judul "Pengembangan Potensi Pantai Slili dengan Analisis SWOT" dan program buku ajar PAUD dengan judul "Belajar dan Bermain".

A. Hasil Pengabdian Pengembangan Potensi Pantai Slili dengan Analisis SWOT

Program kerja pengabdian ini menghasilkan beberapa output yaitu analisis amenities, atraksi, dan aksesibilitas yang

ada di Pantai Slili dan analisis serta strategi SWOT yang dapat diterapkan di Pantai Slili.

1. Analisis Aksesibilitas Pantai Slili

Aksesibilitas menuju pantai Slili didapatkan dari jurnal dan menggunakan *Google Maps* sebagai acuannya. Perjalanan menuju Pantai Slili ini memakan waktu kurang lebih 2 jam perjalanan. Wisatawan tidak perlu khawatir karena jalan menuju ke Pantai Slili ini sudah baik karena disertai penerang jalan dan arah penunjuk jalan. Penggunaan bantuan *Google Maps* juga membuat arah menjadi lebih spesifik menuju Pantai Slili. Kondisi jalan ketika mendekati Pantai Slili adalah jalan yang kecil, berbelok-belok, banyak tikungan, dan menanjak. Hal ini menjadi pertimbangan bagi para wisatawan yang menyetir sendiri. Masalah utama yang dapat terjadi di aksesibilitas Pantai Slili adalah jalan akan mengalami kemacetan ketika musim liburan. Kemacetan ini disebabkan karena akses jalan ketika sudah mendekati masuk ke pantai Slili hanya ada satu.

Perjalanan menuju Pantai Slili dari Kota Yogyakarta secara singkat adalah pertama kita harus menuju ke arah Wonosari tepatnya menuju Pantai Baron terlebih dahulu. Setelah itu kita akan menemukan tempat pemungutan retribusi (TPR) untuk kawasan sekitar Pantai Baron. Kita harus menuju ke arah timur dari TPR atau belok kiri melalui Jalan Pantai Selatan Jawa. Apabila kita sudah sampai ke Pantai Krakal, maka lokasi Pantai Slili sudah tidak jauh ke arah timur lagi.

2. Analisis Atraksi Pantai Slili

Atraksi utama yang ada di Pantai Slili adalah kegiatan snorkelling dengan membayar biaya sebesar Rp50.000. Wisatawan juga dapat menyewa instruktur untuk melakukan snorkelling dengan tambahan biaya sebesar Rp35.000. Kegiatan snorkelling akan membuat wisatawan menikmati keindahan bawah laut di sekitaran Pantai Slili seperti ikan-ikan kecil dan terumbu karang.

Atraksi lain yang tidak kalah dari *snorkelling* adalah menikmati matahari terbenam di Pantai Slili atau *sunset*. Letak geografis Pantai Slili yang baik akan menjadikan pemandangan *sunset* pantai ini tidak kalah dari pantai-pantai lainnya. Atraksi terakhir adalah keindahan pasir putih yang masih natural di Pantai Slili menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan yang memiliki hobi berfoto atau sekedar menikmati berjalan santai di pasir. Spot foto yang dihasilkan dari berbagai macam keindahan yang ada di Pantai Slili membuat wisatawan betah untuk berwisata di pantai ini.

3. Analisis Amenitas Pantai Slili

Pantai Slili sudah mempunyai amenities yang cukup baik dalam menarik perhatian bagi wisatawan yang berkunjung. Pantai Slili sudah dilengkapi dengan kamar mandi atau WC, mushola, gazebo, warung makanan dan minuman, penyewaan alat snorkeling, penyewaan penginapan, area parkir yang cukup luas.

Fasilitas dan amenities Pantai Slili yang masih bisa dikembangkan dan ditambahkan di Pantai Slili berdasarkan hasil riset adalah sebagai berikut:

a. Kuliner Khas Laut

Dalam pemahaman pariwisata kuliner, makanan dipandang sebagai media dalam memperoleh pengalaman budaya. Oleh sebab itu (Horng & Tsai, 2010) selanjutnya mendefinisikan pariwisata kuliner sebagai pengalaman

menikmati aktivitas wisata berbasis makanan dan budaya secara konsekuen, di samping juga minat pribadi untuk terlibat di dalamnya. Daya tarik wisata adalah produk kuliner dan belanja yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan[13].

Kuliner hasil laut yang dikembangkan akan memberikan ciri khas dari Pantai Slili tersebut. Selain sebagai ciri khas dari pantai, hal tersebut juga dapat menumbuhkan ekonomi masyarakat sekitar pantai. Sajian khas laut yang masih segar dapat dihidangkan dan dipilih langsung oleh para wisatawan.

b. Spot Berfoto

Sasaran para wisatawan yang sering dicari di masa sekarang adalah spot untuk berfoto. Maka dari itu pantai memiliki kepentingan untuk mengembangkan keindahan baik berupa alam atau buatan agar dapat dijadikan objek foto wisatawan. Contohnya adalah dengan memperindah daerah pantai dengan ayunan, atau tempat khusus yang telah di desain sedemikian rupa sebagai spot menarik untuk befoto.

c. Souvenir Khas Laut

Souvenir adalah barang yang menjadi cinderamata dari suatu daerah tertentu sehingga benda tersebut dapat menjadi suatu kenangan akan daerah tersebut. Wisatawan yang membeli cinderamata mengharapkan lebih dari hanya sekedar mendapat cinderamata sehingga souvenir perlu unik dan mencirikan destinasi wisata beserta atribut yang mewakili karakteristik khas yang ada. Souvenir merupakan salah satu fasilitas amenities yang penting yang perlu dipasarkan dengan baik[14].

Pantai Slili dapat mengembangkan souvenir khas laut, souvenir khas laut tersebut dapat berupa gantungan kunci, hiasan lain yang dapat menjadi khas daerah tersebut. Masyarakat daerah tersebut dapat membuat suatu souvenir dan menjualnya bagi para wisatawan dan dapat menumbuhkan perekonomian masyarakat tersebut.

4. Analisis SWOT

Analisis SWOT digunakan untuk memetakan strength, weakness, opportunity, dan threat dari Pantai Slili. Tim Penulis mendapatkan data kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman Pantai Slili dari berbagai macam sumber jurnal di internet kemudian mengkompilaskannya menjadi satu analisis SWOT yang sederhana.

Kekuatan (*strength*) yang dimiliki oleh Pantai Slili antara lain:

- Pantai sejuk karena banyak pohon
- Keindahan alam berupa pasir putih dan karang alami
- Keramahan penduduk lokal
- Pantai masih tergolong bersih

Kekurangan (*weakness*) yang dimiliki oleh Pantai Slili antara lain:

- Belum ada angkutan umum menuju lokasi
- Belum ada jasa komunikasi umum
- Belum ada layanan keamanan seperti SAR
- Penginapan masih level losmen atau melati
- Jumlah bak sampah masih kurang

Peluang (*opportunity*) yang dimiliki oleh Pantai Slili adalah:

- Pantai masih sepi pengunjung sehingga kenaturalan dan keindahan alam pantai terjaga
- Memiliki nilai budaya berupa upacara adat setempat

Ancaman (*threats*) atau hal yang berpotensi merugikan yang dimiliki oleh Pantai Slili adalah:

- Persaingan dari pantai lain yang berdekatan seperti Pantai Sadranan
- Kurangnya kesadaran wisatawan menjaga pantai sehingga bisa kotor

5. Strategi SWOT

Setelah selesai menentukan SWOT dari Pantai Slili maka langkah selanjutnya adalah menentukan strategi SO (*strength-opportunity*), strategi ST (*strength-threat*), strategi WO (*weakness-opportunity*), dan strategi WT (*weakness-threat*).

Strategi SO (*strength-opportunity*) yang dimiliki oleh Pantai Slili antara lain:

- Meningkatkan kebersihan dan keindahan alam dengan memanfaatkan sepi pengunjung
- Keramahan penduduk lokal akan mempermudah nilai budaya Pantai Slili diterima oleh wisatawan

Strategi ST (*strength-threats*) yang dimiliki oleh Pantai Slili antara lain:

- Menggunakan keindahan alam yang masih natural sebagai daya saing dengan pantai lain
- Mengingatkan wisatawan dengan keramahan penduduk lokal agar selalu menjaga kebersihan Pantai Slili

Strategi WO (*weakness-opportunity*) yang dimiliki oleh Pantai Slili adalah:

- Peluang pengunjung pantai masih sepi digunakan untuk peningkatan sarana telepon dan penginapan

Strategi WT (*weakness-threats*) yang dimiliki oleh Pantai Slili adalah:

- Persaingan dengan pantai lain dijadikan motivasi untuk meningkatkan sarana seperti pusat informasi, telepon, dan penginapan

B. Hasil Pengabdian Penyusunan Buku Ajar PAUD "Belajar dan Bermain"

Program kerja yang kami pilih selain potensi desa ialah penyuluhan untuk Pendidikan Anak Usia Dini yang berada di Desa Sidoharjo, Kecamatan Tepus. Dalam program kerja yang kedua memperoleh hasil dengan hasil *output e-book* dan video. Materi ajar yang diberikan berupa materi dasar seperti mengenal huruf, mengenal angka, mengenal warna, mengenal hewan, dan mengenal profesi.

Dari penjelasan hasil di atas, isi atau materi mengenai *e-book* buku ajar PAUD terdiri dari mengenal huruf, mengenal angka, mengenal warna, mengenal hewan, dan mengenal profesi. Tujuan dari pembagian materi tersebut karena merupakan hal yang paling dasar untuk memahami, mengenal klasifikasi yang sudah diberikan sebelum anak-anak tersebut melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

1. Mengetahui Huruf

Huruf yang diajarkan ada 26 huruf yang terdiri dari huruf A-Z. Hal itu dikerjakan di dalam Microsoft Word dan juga canva. Selain belajar mengenal huruf di dalam *ebook* juga terdapat latihan sebagai bentuk yang merupakan salah satu cara agar mereka tidak bosan yaitu setelah menghafal serta belajar mengenal huruf diberikan latihan yaitu dengan menebali titik-titik yang sudah berbentuk huruf dan hal tersebut secara tidak langsung akan melatih anak untuk mengenal, membaca, dan menulis huruf.

2. Mengetahui Angka

Materi yang diberikan dalam buku ajar yang kedua adalah belajar mengenal angka. Angka yang diberikan yaitu mulai dari angka 1 hingga 10. Dalam pembuatan *ebook* dilakukan di canva dan internet. Di internet mencari gambar angka yang sekaligus memiliki unsur jumlah hewan atau benda yang bertujuan untuk membantu anak-anak dalam berhitung. Jadi tidak hanya sekedar membaca serta menuliskan tetapi juga belajar menghitung. Selain belajar mengenal angka, anak-anak juga diberikan latihan di bawah dari setiap angka yang sudah diberikan dengan menebali atau menyambungkan titik-titik yang sudah membentuk angka.

3. Mengetahui Warna

Materi ajar yang selanjutnya adalah mengenal warna. Proses yang dilakukan dalam memberikan materi mengenal warna dilakukan juga pada aplikasi canva. Materi yang diberikan dengan menggunakan foto-foto sesuai warna yang sudah ditentukan yaitu, hijau, kuning, merah, biru, hitam, putih, ungu, coklat, jingga. Selain belajar mengenal warna juga terdapat latihan pada materi ajar yang ketiga. Latihan tersebut diberikan dengan menjawab pertanyaan dari warna benda atau barang yang sudah diberikan pada soal latihan. Hal itu bertujuan supaya materi yang diberikan dapat menarik perhatian anak-anak usia dini yang sesuai dengan tema yang sudah diambil yaitu Belajar dan Bermain.

4. Mengetahui Hewan

Materi mengenal hewan dikerjakan dan dibuat dalam canva. Sebelum memasukkan gambar-gambar hewan kami melakukan pengelompokan hewan terlebih dahulu. Pengelompokan itu dibagi menjadi tiga yaitu hewanyang hidup di darat, di laut, dan di udara. Selain menyebutkan dan menuliskan nama hewan tersebut kami juga menambahkan bahasa Inggris dari nama setiap hewan dengan tujuan agar anak-anak selain mengenal hewan dalam bahasa Indonesia juga mengenal hewan dengan bahasa Inggris.

5. Mengetahui Profesi

Dalam materi mengenal profesi dilakukan dengan menggunakan aplikasi SketchBook dan canva. Gambar yang diberikan merupakan gambar ilustrasi atau menggambar macam-macam profesi sendiri yang menggunakan aplikasi SketchBook. Macam-macam profesi yang diberikan ada pemadam kebakaran, petani, dokter, perawat, pelukis, koki, fotografer, pilot, polisi, reporter, hakim, dan guru. Adanya ilustrasi gambar tersebut diharapkan dapat menarik perhatian dari anak-anak dan mereka akan mencari tahu lebih lanjut mengenai profesi-profesi yang sudah diberikan.

IV. KESIMPULAN

Program kerja pertama adalah Potensi Desa dengan judul "Pengembangan Potensi Pantai Slili dengan Analisis SWOT".

Program ini memiliki dua output yaitu video dan ebook. Tim Penulis menggunakan analisis SWOT sehingga warga desa Sidoharjo mampu mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang dimiliki Pantai Slili. Selain itu analisis SWOT juga dapat membantu warga desa Sidoharjo menggunakan strategi yang tepat yaitu strategi SO, strategi WO, strategi ST, dan strategi WT untuk meningkatkan perkembangan Pantai Slili di masa yang akan datang.

Program kerja kedua adalah Program Buku Ajar dengan tema Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan judul "Belajar dan Bermain". Program ini juga memiliki dua *output* yaitu video dan *ebook*. Tim Penulis memilih tema PAUD karena sadar bahwa pendidikan penting untuk diajarkan mulai dari usia muda. Program kerja yang ditujukan untuk anak-anak usia dini ini memiliki beberapa fokus pembelajaran yaitu mengenal angka, huruf, warna, hewan, dan profesi. Kelima pilihan fokus pembelajaran ini dinilai sudah baik untuk meningkatkan wawasan anak-anak usia dini akan dunia di sekitarnya

UCAPAN TERIMAKASIH

Penyusunan jurnal ini banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. LPPM UAJY selaku penanggung jawab kegiatan pengabdian
2. Teman-teman tim penulis yang telah bekerja sama dalam menyusun jurnal ini

Jurnal ini diharapkan mampu memberikan manfaat nyata khususnya bagi warga Desa Sidoharjo, Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunung Kidul, DIY.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Prastya, "Kualitas Pendidikan di Indonesia," *kompasiana.com*, 2019. .
- [2] N. Rohmah and D. F. Fatimah, "Pola Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini di PAUD Ceria Gondangsari Jawa Tengah," *Manag. J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 247–273, 2017, doi: 10.14421/manageria.2016.12-05.
- [3] A. . Muljadi and S. Nurhayati, *Pengertian Pariwisata: Kursus Tertulis Pariwisata Tingkat Dasar. Modul 1*. 2002.
- [4] Musanef, *Manajemen Pariwisata di Indonesia*. Jakarta: Gunung Harta, 1995.
- [5] H. Muliawan, *Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat Konsep dan Implementasi*. 2008.
- [6] Cooper, *Tourism Principles & Practice*. London: Longman Group Limited, 1995.
- [7] S. Sutojo and F. Kleinsteuber, *Strategi Manajemen Pemasaran*, 1st ed. Jakarta: Damar Mulia Pustaka, 2002.
- [8] F. Rangkuti, *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*, 15th ed. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008.

- [9] M. Nasution, *Strategi Pelayanan*. Jakarta: Prenhallindo, 2006.
- [10] A. Coman and B. Ronen, "Focused SWOT: Diagnosing critical strength and weakness," *Int. J. Prod. Res.*, vol. 47, no. 20, pp. 5677–5689, 2009.
- [11] M. Rangkuti, *Manajemen Strategi*. Jakarta: Salemba, 2008.
- [12] R. Gustian, "Belajar Tentang Hewan."
- [13] F. A. Santi Palupi, "Pedoman pengembangan wisata kuliner," 2019.
- [14] A. Rahajeng, "Strategi Pemasaran Produk Souvenir Pendukung Desa Wisata Tinalah Dan Program Bela Beli Kulon Progo."



Kevin Haryanto, Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Christabelle, Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Artikel dikirim 15 Desember 2020

Diterbitkan pada 4 Januari 2021

PENULIS



Teodosius Raditya Ananto, Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Sthevani Surya Santhi Arnestha, Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Andika Priatama, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Natasia Rosaritta Marpaung, Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Yovita Erlinda Setiawan, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



A.A.Ayu Ratih T.A.K, Dosen Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



I. N. G Premhari Sathyas, Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Henrixo Pratama Sihaloho, Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta