

OPTIMALISASI LITERASI EDUPRENEUR MELALUI GAMBAR DAMAR KURUNG UNTUK SISWA TUNARUNGU DI SLB KEMALA BHAYANGKARI GRESIK

Fariq Shiddiq Tasaufy¹, Ika Anggun Camelia², Fera Ratyaningrum³

¹fariqtasaufy@unesa.ac.id, ²ikacamelia@unesa.ac.id, ³feraratyaningrum@unesa.ac.id

¹²³Universitas Negeri Surabaya

ABSTRACT

This community service program aims to optimize edupreneur literacy among deaf students at SLB Kemala Bhayangkari Gresik by utilizing Damar Kurung artwork as both a learning medium and a creative product. The key problems identified include limited understanding of local cultural wisdom, insufficient entrepreneurial literacy, and restricted market access for students' creative works. The program was carried out through several stages, including socialization, cultural literacy training on Damar Kurung, workshops on visual artwork production, and training on basic entrepreneurship and digital marketing. The results show significant improvement in students' ability to recognize Damar Kurung elements, creative drawing skills, confidence in presenting their artwork, and understanding of the economic value of cultural products. Approximately 30 visual artworks were successfully produced as prototypes of creative products. Teachers also experienced improved capacity in developing culture-based instructional media and integrating entrepreneurial concepts into lesson plans. Overall, the program demonstrates that cultural and entrepreneurial literacy can be effectively cultivated through a visual, local wisdom-based approach, supporting the economic independence of deaf students and contributing to the development of the local creative economy.

Keywords: *edupreneur literacy, deaf students, Damar Kurung, inclusive education, creative economy*

ABSTRAK

Program pengabdian ini bertujuan untuk mengoptimalkan literasi edupreneur bagi siswa tunarungu di SLB Kemala Bhayangkari Gresik melalui pemanfaatan gambar Damar Kurung sebagai media pembelajaran dan produk kreatif. Permasalahan yang diidentifikasi meliputi rendahnya pemahaman siswa terhadap kearifan budaya lokal, minimnya literasi kewirausahaan, serta terbatasnya akses pasar bagi karya seni siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni sosialisasi, pelatihan literasi budaya Damar Kurung, workshop pembuatan karya visual, serta pelatihan konsep kewirausahaan dan pemasaran digital. Hasil program menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan mengenali elemen Damar Kurung, keterampilan menggambar, kepercayaan diri siswa dalam menampilkan karya, serta pemahaman mereka mengenai nilai ekonomi produk seni. Sebanyak ±30 karya visual berhasil dihasilkan sebagai prototipe produk kreatif. Guru juga memperoleh peningkatan kapasitas dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya dan integrasi konsep kewirausahaan dalam RPP. Program ini membuktikan bahwa literasi budaya dan wirausaha dapat ditanamkan secara efektif melalui pendekatan visual berbasis kearifan lokal, dan memiliki potensi untuk mendukung kemandirian ekonomi siswa tunarungu serta pengembangan ekonomi kreatif daerah.

Kata kunci: *literasi edupreneur, siswa tunarungu, Damar Kurung, pendidikan inklusif, ekonomi kreatif*

PENDAHULUAN

SLB Kemala Bhayangkari Gresik Merupakan sekolah luar biasa yang salah satu fokusnya pada siswa tunarungu. Sekolah ini memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan siswa, terutama dalam bidang kesenian berbasis literasi *edupreneur*. Hal ini dapat ditunjukkan dengan beberapa kegiatan yang telah dilakukan yang berbasis kesenian. Namun, berdasarkan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, ditemukan beberapa permasalahan yang menghambat optimalisasi literasi *edupreneur* bagi siswa tunarungu.

Salah satu permasalahan utamanya adalah keterbatasan pemahaman literasi siswa mengenai kearifan budaya lokal serta pemanfaatannya (BPS Jawa Timur 2022). Selain itu, minimnya literasi kewirausahaan menjadi tantangan tersendiri. Meskipun siswa memiliki potensi kreativitas yang tinggi, namun mereka belum mendapatkan cukup *eksposur* tentang konsep kewirausahaan. Permasalahan lain adalah keterbatasan akses pasar untuk produk-produk kreatif yang dihasilkan siswa, seperti pengembangan dan penerapan gambar Damar kurung pada produk yang belum dipasarkan secara optimal sehingga kurang memberikan dampak ekonomi .

Secara geografis, SLB kemala Bhayangkara terletak di wilayah Gresik, Jawa Timur, yang dikenal sebagai daerah dengan kekayaan budaya dan sejarah. Sekolah ini menampung sekitar 50 siswa tunarungu dengan rentang usia 7-18 tahun. Siswa-siswa tersebut memiliki minat dan bakat yang tinggi dalam seni visual. Namun, Sebagian besar siswa berasal dari keluarga dengan ekonomi menengah ke bawah, sehingga program kewirausahaan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pendapatan keluarga (BAPPEDA Gresik 2023). Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas dasar seperti ruang kelas dan ruang seni, pengembangan alat dan bahan seni masih diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu, kurikulum yang ada lebih fokus pada Pendidikan umum dan keterampilan dasar, belum menyentuh aspek kewirausahaan secara mendalam (BPS Jawa Timur 2022). Guru-guru di SLB Kemala Bhayangkari memiliki kompetensi dalam Pendidikan khusus, tetapi masih membutuhkan pelatihan dalam bidang kewirausahaan dan seni untuk mendukung pengembangan siswa.

Berdasarkan analisis dan kesepakatan dengan mitra sasaran, terdapat dua permasalahan prioritas yang perlu segera ditangani yakni: keterbatasan media pembelajaran yang berbasis *edupreneur* serta minimnya literasi kewirausahaan dan akses pasar. Pada aspek pertama, media pembelajaran yang ada saat ini belum mengarahkan siswa untuk memanfaatkan literasi lingkungan sekitar yang sangat berpotensi untuk dikembangkan yakni Damar Kurung. Selain itu juga belum mengarahkan siswa dalam memenuhi kemandirian hidup seperti pembelajaran wirausaha. **Solusi** yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran visual berbasis gambar Damar kurung yang menarik dan mudah dipahami, selain itu media pembelajaran diarahkan langsung untuk membekali siswa dalam berwirausaha.

Siswa belum memahami konsep dasar kewirausahaan, seperti pengelolaan produk, pemasaran, dan penjualan. Akibatnya, produk kreatif siswa, seperti gambar Damar Kurung, belum memiliki akses pasar yang memadai dan kurang memberikan dampak ekonomi. **Solusi** untuk masalah ini adalah mengadakan pelatihan literasi *edupreneur* bagi siswa dan juga guru untuk meningkatkan pemahaman tentang pengelolaan produk dan strategi pemasaran. Selain itu, program ini akan membangun jaringan pemasaran melalui kolaborasi dengan pihak eksternal seperti komunitas seni, galeri, pusat oleh-oleh khas Gresik dan platform digital untuk memasarkan produk siswa.

Kewirausahaan berbasis literasi (*edupreneurship literacy*) mengacu pada pendekatan yang mengintegrasikan literasi sebagai praktik yang berkonteks sosial dengan inovasi kewirausahaan untuk menghasilkan nilai pendidikan, budaya, dan ekonomi. Mengambil inspirasi dari pandangan Brian Street tentang literasi sebagai praktik ideologis dan kontekstual serta konsep literasi James Paul Gee sebagai partisipasi dalam wacana sosial yang bermakna, konsep ini meluas melampaui keterampilan membaca dan menulis dasar untuk mencakup kemampuan menciptakan dan

mengkomunikasikan makna dalam konteks kehidupan nyata. Pada saat yang sama, berlandaskan pada gagasan Peter Drucker tentang kewirausahaan sebagai inovasi dan penciptaan peluang, seorang wirausahawan pendidikan literasi memanfaatkan kompetensi berbasis literasi untuk merancang produk kreatif, media pembelajaran, atau inisiatif berbasis komunitas yang berdampak secara pendidikan dan berkelanjutan secara ekonomi. Dengan demikian, kewirausahaan pendidikan literasi menekankan tidak hanya pengembangan keterampilan tetapi juga pemberdayaan, kreativitas, dan transformasi literasi menjadi praktik yang relevan secara sosial dan budaya dengan nilai nyata (Roma and Coop 2017; Street and Lefstein 2007).

Program ini diharapkan memberikan dampak dan manfaat yang signifikan, baik bagi siswa tunarungu maupun masyarakat luas. Dari **segi sosial**, program ini akan meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri siswa tunarungu. Selain itu, program ini juga memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa tunarungu untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekonomi kreatif, sehingga mengurangi stigma terhadap disabilitas. Dari **segi ekonomi**, program ini akan meningkatkan pendapatan siswa dan keluarga melalui produk kreatif, seperti gambar Damar Kurung, serta membuka peluang usaha baru bagi masyarakat sekitar, seperti penyedia bahan baku seni atau pengelolaan galeri seni. Program ini juga akan mengembangkan potensi ekonomi kreatif wilayah Gresik, khususnya dalam bidang seni dan budaya, yang dapat menarik minat wisatawan.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan literasi edupreneur siswa tunarungu melalui pemanfaatan gambar Damar kurung sebagai media pembelajaran dan produk kewirausahaan. Program ini juga bertujuan mengembangkan keterampilan seni dan kewirausahaan siswa agar mandiri secara ekonomi serta membuka peluang tumbuhnya ekonomi kreatif. Kegiatan pengabdian sejalan dengan SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) (Rieckmann 2017). Selain itu, program ini mendukung IKU kegiatan pembelajaran di luar kampus bagi mahasiswa. Program yang dijalankan relevan dengan Asta Cita, khususnya peningkatan kualitas sumber daya manusia, serta Rencana Induk Riset nasional (RIRN) yang fokus pada Pendidikan inklusif dan pemberdayaan masyarakat melalui inovasi sosial. (Rahardja et al. 2021)

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian masyarakat dilaksanakan melalui pendekatan terstruktur yang mencakup lima tahapan utama untuk memastikan keberhasilan optimalisasi literasi edupreneur melalui gambar Damar Kurung bagi siswa tunarungu di SLB Kemala Bayangkari Gresik. *Tahap pertama* adalah sosialisasi yang melibatkan pertemuan tatap muka dengan guru, siswa, dan orang tua/wali murid untuk menyampaikan program melalui media visual seperti presentasi dan video. Kegiatan ini bertujuan membangun kesepahaman dan komitmen bersama, dengan output berupa MoU dan jadwal pelaksanaan yang disepakati. *Tahap pelatihan* adalah pelatihan intensif yang terbagi menjadi dua fokus; pemahaman literasi pada gambar Damar Kurung serta pemanfaatannya sebagai sumber ide dalam berwirausaha. Tahap ketiga adalah *penerapan teknologi*. Pada tahap ini, diadakan pelatihan pengembangan desain berbasis literasi kearifan lokal gambar Damar Kurung, pembuatan produk, menggunakan *lax stem*, serta pelatihan penggunaan *ecomers*. Selanjutnya, tahap analisis data juga dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan literasi edupreneur terhadap para siswa disabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Literasi edupreneur dan pelatihan Damar Kurung

Pelaksanaan program pengabdian ini menunjukkan peningkatan signifikan pada literasi budaya, keterampilan visual, dan kesadaran kewirausahaan siswa tunarungu. Pada tahap literasi budaya, siswa diperkenalkan pada sejarah dan karakteristik visual Damar Kurung, yang berhasil memancing antusiasme dan perhatian tinggi. Siswa mampu mengidentifikasi elemen budaya lokal melalui pengamatan visual dan membangun pemahaman naratif melalui gambar yang dibuat. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran visual bagi siswa tunarungu yang menyatakan bahwa stimulus visual mampu meningkatkan retensi dan pemahaman konsep hingga 35% (Anderson, Seemiller, and Smith 2022).

Workshop menghasilkan ±30 karya Damar Kurung dengan variasi komposisi visual, pewarnaan, dan tema, yang menggambarkan tingkat kreativitas dan adaptasi peserta terhadap teknik visual tradisional. Pengalaman ini meningkatkan keterampilan motorik halus, fokus, dan ekspresi diri siswa, serta membangun kepercayaan diri mereka untuk mempresentasikan karya secara terbuka. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya bahwa media budaya lokal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berkebutuhan khusus (Setiawan et al. 2022; Aswandari, Maraharani, and Susanti 2025)

Gambar 1: Hasil karya damarkurung siswa



Guru memperoleh manfaat berupa peningkatan pemahaman terhadap strategi pembelajaran visual dan metode penguatan literasi budaya dalam kurikulum inklusif. Pelatihan ini memberikan kerangka pedagogis dalam menerapkan pembelajaran berbasis seni dan kewirausahaan di kelas. Selaras dengan rekomendasi UNESCO (2021) tentang pendidikan inklusif, pendekatan ini memperluas partisipasi siswa sekaligus memperkuat kapasitas pendidik.

Pada aspek kewirausahaan, siswa mulai memahami bahwa karya seni memiliki nilai ekonomi. Mereka diperkenalkan pada konsep harga, nilai produk, serta peluang pemasaran sederhana. Walaupun masih tahap awal, kemampuan ini menjadi fondasi penting menuju kemandirian

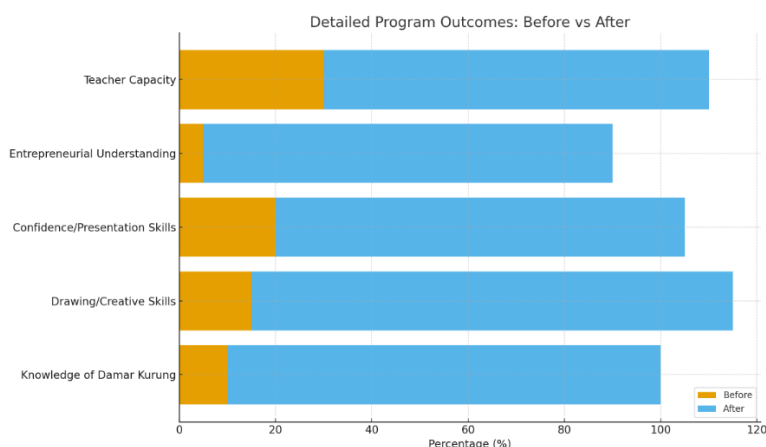
ekonomi, sesuai arahan Kementerian Pendidikan bahwa keterampilan hidup berbasis keterampilan kreatif penting bagi lulusan SLB (Kemendikbud, 2020). Dengan demikian, program ini terbukti efektif dalam menanamkan mindset wirausaha berbasis kearifan lokal.

Tabel 1. Capaian Program

Indikator	Sebelum Program	Setelah Program Tahap 1
Pengetahuan tentang Damar Kurung	Tidak mengetahui	90% siswa dapat menyebut/menunjukkan unsur dasar
Kemampuan menggambar tema budaya	Belum terarah	30 karya visual selesai dan dipresentasikan
Kepercayaan diri menampilkan karya	Rendah	Siswa mampu menunjukkan karya secara publik
Pemahaman konsep nilai jual karya	0%	±85% siswa memahami bahwa karya dapat dijual
Kapasitas guru dalam pembelajaran budaya dan wirausaha	Terbatas	Guru memahami & siap integrasi dalam RPP

Berdasarkan tabel capaian program, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh indikator setelah pelaksanaan kegiatan tahap pertama. Sebelum program dilaksanakan, siswa tidak memiliki pengetahuan mengenai Damar Kurung maupun keterkaitannya dengan budaya lokal Gresik. Namun, setelah mengikuti sesi sosialisasi dan pelatihan, sebanyak 90% siswa mampu mengidentifikasi elemen dasar Damar Kurung, termasuk pola, karakter, alur cerita dalam gambar, serta penggunaan warna yang khas. Selain itu, keterampilan menggambar dan menciptakan narasi visual berbasis budaya yang sebelumnya belum terarah, berkembang secara nyata dengan terciptanya kurang lebih 30 karya visual yang dipresentasikan oleh siswa. Hal ini menunjukkan peningkatan tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga pada ranah psikomotorik dan afektif siswa.

Diagram perbandingan *before and after* literasi damar kurung

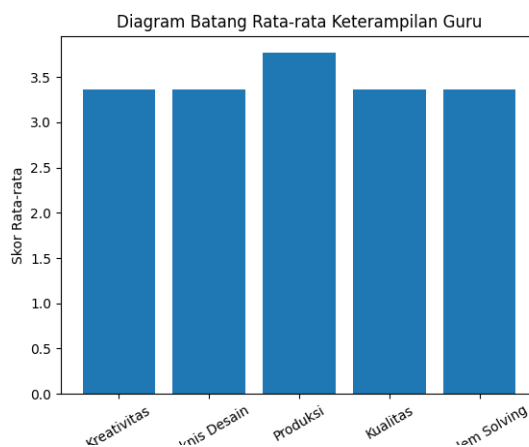


Peningkatan juga terlihat pada aspek psikososial, khususnya kepercayaan diri siswa tunarungu. Pada awalnya, sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang berani menampilkan karya secara publik. Setelah pelatihan, siswa menunjukkan keberanian dan rasa bangga dalam memperlihatkan serta menjelaskan hasil karya kepada guru dan rekan sebaya. Selain itu, pemahaman mengenai nilai ekonomi dari karya seni juga mengalami peningkatan drastis, di mana sekitar 85% siswa

memahami konsep bahwa karya mereka dapat menjadi produk bernilai dan dipasarkan. Tidak hanya siswa, guru turut mendapatkan manfaat berupa peningkatan kompetensi pedagogis dalam mengintegrasikan budaya lokal dan literasi kewirausahaan dalam pembelajaran, sehingga kapasitas sekolah dalam pengembangan program berbasis seni budaya dan ekonomi kreatif semakin kuat. Secara keseluruhan, pencapaian ini menegaskan efektivitas pendekatan literasi visual berbasis budaya lokal dalam meningkatkan keterampilan, literasi budaya, dan kesiapan kewirausahaan siswa tunarungu. Hal ini senada dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya peningkatan literasi enterprenuer sebagai dampak dari program literasi. (Tyas et al. 2025; Widayani 2023)

Hasil lain menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan terhadap keterampilan 30 guru di SLB Kemala Bayangkari Gresik, secara umum kompetensi mereka dalam memahami dan menerapkan literasi edupreneur berbasis Damar Kurung tergolong baik hingga sangat baik. Pada aspek kreativitas dan inovasi, sebagian besar guru telah mampu mengolah cerita visual Damar Kurung menjadi berbagai produk seperti kaos dan tas, meskipun masih ada beberapa yang perlu mengembangkan eksplorasi visual agar hasil karya lebih beragam dan tetap mencerminkan ciri khas Damar Kurung. Dari sisi keterampilan teknis desain, para guru menunjukkan penguasaan yang cukup baik dalam ilustrasi, penggunaan garis, serta komposisi warna, meskipun peningkatan masih diperlukan terutama dalam aspek digital seperti pengolahan *file*, ketajaman garis, dan konsistensi pewarnaan agar sesuai dengan standar industri kreatif. Berikut pada grafik 2 dapat dilihat peningkatan keterampilan guru pada SLB Kemala Bhayangkari.

Grafik 2: Peningkatan Keterampilan Guru SLB Kemala Bhayangkari



Di sisi lain, aspek proses produksi menjadi kekuatan utama, di mana guru mampu mengikuti tahapan kerja secara sistematis, teliti, dan efisien dalam menyelesaikan produk. Hal ini tercermin pada kualitas hasil akhir yang umumnya sudah memenuhi karakter visual Damar Kurung, seperti penggunaan garis tegas, warna cerah, serta penyajian cerita dalam satu bingkai, dengan hasil akhir yang rapi dan layak dipamerkan. Selain itu, dalam aspek pemecahan masalah dan ketangguhan usaha, guru menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam mengatasi kendala teknis, melakukan perbaikan desain, serta menyelesaikan proyek secara optimal. Kemampuan ini menjadi penting dalam konteks implementasi edupreneur, khususnya saat mendampingi siswa tunarungu yang memerlukan pendekatan yang terarah dan responsif.

b. Pembuatan media pembelajaran eduprenuer berbasis Damar Kurung

Media pembelajaran yang dikembangkan sudah dikembangkan adalah modul ilustratif *step-by-step* dan *flashcard* kosa kata visual yang dirancang khusus untuk memudahkan pemahaman siswa tunarungu. Selain itu, akan disediakan video tutorial sederhana yang menampilkan proses menggambar dengan teks dan simbol untuk dapat diakses secara berulang. Selain itu, pelatihan bagi guru tentang penggunaan media pembelajaran visual dan teknik mengajar yang efektif untuk siswa tunarungu, juga telah dilakukan. Media ini tidak hanya menarik, tetapi juga dapat direplikasi dan digunakan secara mandiri oleh guru untuk materi-materi kearifan lokal lainnya di masa depan. Salah satu produk yang telah ditawarkan adalah modul literasi visual berbasis damar kurung seperti terlihat pada gambar 2.

Gambar 2. Modul Ajar Visual Berbasis Damar Kurung



Media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk modul visual yang dirancang secara khusus untuk siswa tunarungu, sehingga dapat membantu mereka memahami setiap langkah kerja secara lebih jelas dan sistematis. Desain modul menekankan pada penggunaan elemen visual yang kuat, seperti gambar, simbol, dan urutan ilustratif, yang berfungsi sebagai pengganti atau pelengkap penjelasan verbal. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya lebih mudah mengikuti proses pembelajaran, tetapi juga dapat membangun pemahaman secara mandiri melalui pengamatan visual yang terstruktur.

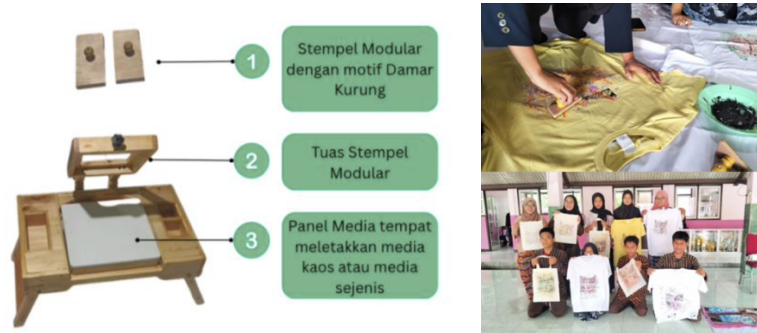
Modul ini tersedia dalam dua format, yaitu cetak dan digital, sehingga memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya baik di dalam maupun di luar kelas. Setiap bagian modul dilengkapi dengan ilustrasi yang komunikatif serta petunjuk visual yang rinci, sehingga mampu mendukung pemahaman konsep literasi sekaligus keterampilan kewirausahaan. Melalui penyajian yang menarik dan mudah diakses, modul ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat daya tangkap terhadap materi, serta mendorong pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan konteks kehidupan nyata.

c. Diversifikasi produk wirausaha dan pengembangan alat

Salah satu hal yang telah dilakukan sebagai upaya untuk memberikan variasi produk adalah dengan cara mengadakan pelatihan kewirausahaan bagi siswa dan guru, mencakup latihan mendesain, dan penerapan desain pada produk. Hal ini dilakukan dengan metode *best practice*. Siswa akan

langsung berlatih menerapkan desain gambar Damar Kurung pada media yang memiliki nilai jual langsung, seperti kaos dan *tote bag* dengan motif damar kurung, menggunakan teknik sablon atau transfer stiker. Untuk mencapai target ini, pengadaan teknologi alat *stempel Modular Damar Kurung* diperlukan untuk mengkreasi Damar Kurung. Rancangan alat seperti terlihat pada gambar 3 berikut ini.

Gambar 3. Stempel *Modular* Damar Kurung (kiri); Produk damar kurung (kanan)



Alat tersebut merupakan modifikasi dari stempel batik dengan disesuaikan untuk anak berkebutuhan khusus, dengan ukuran 25x25 cm, nantinya desain visual yang diproduksi akan mengambil unsur Damar kurung sebagai motif pengembangan. Desain sebenarnya memang berbasis listrik, namun, untuk menjaga tingkat keamanan bagi anak berkebutuhan khusus, maka alat diubah sepenuhnya menjadi manual (tanpa tenaga listrik). Hasil dari diversifikasi produk ini menghasilkan *income generating* yang dapat meningkatkan ketahanan ekonomi SLB Kemala Bhayangkari. Berdasarkan laporan produksi dan hasil usaha, terlihat adanya peningkatan yang signifikan baik dari sisi jumlah produksi maupun pendapatan yang dihasilkan, terutama setelah pemanfaatan stempel modular dalam proses pembuatan produk. Variasi produk yang dihasilkan meliputi kaos, tas, gantungan kunci, mug, hingga tumbler, yang mana hal tersebut menunjukkan adanya diversifikasi usaha yang cukup baik, dengan kaos menjadi produk dominan baik dari segi volume maupun nilai penjualan. Kenaikan produksi pada beberapa periode, khususnya menjelang bazar, mengindikasikan adanya perencanaan produksi yang lebih terarah serta respons terhadap peluang pasar.

Dari sisi keuntungan, penggunaan stempel modular berkontribusi terhadap efisiensi proses produksi, baik dalam hal waktu maupun konsistensi kualitas desain, sehingga memungkinkan peningkatan jumlah output dalam waktu relatif singkat. Hal ini berdampak pada meningkatnya total pendapatan yang mencapai Rp 11.900.000, dengan sebagian besar produk berhasil terjual. Selain itu, adanya kegiatan promosi dan pemenuhan pesanan menunjukkan bahwa produk memiliki daya tarik pasar yang baik. Secara keseluruhan, integrasi pendekatan edupreneur dengan inovasi teknis seperti stempel modular terbukti mampu meningkatkan produktivitas, efisiensi, serta potensi keuntungan dalam kegiatan usaha berbasis pendidikan.

d. Rencana tahapan berikutnya

Pada tahapan berikutnya, kegiatan ini akan berfokus pada proses pemasaran dan monitoring evaluasi. Kedua proses ini bertujuan untuk memastikan keberlanjutan program.

1. Proses pemasaran

Pada tahap ini, tim PKM akan melakukan pelatihan lanjutan mengenai proses *packaging* dan branding produk melalui Sosial Media dan Website resmi SLB Kemala Bhayangkari. Pemilihan sosmed sebagai platform pemasaran karena target konsumen adalah anak-anak muda yang memiliki kecintaan terhadap kearifan lokal, dan sering menghabiskan waktu untuk bersosial media di waktu senggang. Kegiatan pengabdian berkolaborasi dengan komunitas pegiat Damar Kurung yang ada di Gresik. Langkah yang lain adalah, kami berusaha mengaktifkan Kembali Website SLB Kemala Bhayangkari yang sejauh ini masih *vacum*, dan belum memilii konten yang berkaitan dengan produk kreatif hasil siswa SLB. Hal ini dilakukan sebagai branding instansi, sekaligus menyuarakan inklusivitas pada dunia akademik.

2. Monotoring dan evaluasi

Monitoring evaluasi dilakukan secara berkala dengan bekerjasama dengan guru dan pimpinan SLB Kemala Bhayangkari. Monitoring ini mencakup dua aspek: Aspek pertama adalah aspek penciptaan karya dan aspek kedua adalah aspek *income generating*. Pada aspek neraca masuk keuangan, kami akan memonitor dan mengevaluasi secara berkala penjualan dan omset mingguan hingga bulanan. Hal ini dilakukan guna menjaga transparansi profit, dan untuk menjaga integritas distribusi keuntungan kepada siswa-siwi bekebutuhan khusus, yang merupakan actor utama teralisasinya produk Dama Kurung. TIM PKM masih berkoordinasi untuk mencari aplikasi yang tepat untuk memonitor alur keuangan. Di sisi lain, kegiatan memonitor dilakukan untuk mengetahui branding yang dilakukan di Sosial media dan Website resmi SLB Kemala Bhayangkari. Pada aspek penciptaan karya, guru memantau secara berkala penggunaan asset dalam mengkreasi produk kaos dan tote bag. Tim PKM juga memastikan modul *pop-up book* Damar Kurung tetap disampaikan sebagai materi edupreneurship.

KESIMPULAN

Program pengabdian berhasil meningkatkan kapasitas literasi budaya dan kewirausahaan siswa tunarungu melalui media Damar Kurung. Siswa mampu memahami unsur budaya, menghasilkan karya visual, serta mempelajari nilai ekonomi dari produk kreatif. Guru memperoleh pemahaman tentang pendekatan pembelajaran berbasis budaya dan kewirausahaan yang inklusif. Program ini membuktikan bahwa integrasi seni tradisional dan literasi visual efektif dalam menguatkan kompetensi akademik, sosial, dan ekonomi siswa berkebutuhan khusus. Tahap selanjutnya akan diarahkan pada pengembangan produk turunan (merchandise budaya), branding digital, serta pemasaran melalui platform online untuk menciptakan keberlanjutan usaha sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada SLB Kemala Bhayangkari Gresik yang telah memberikan dukungan, kerja sama, serta fasilitas selama proses pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada para guru, siswa tunarungu, serta seluruh warga sekolah yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap rangkaian kegiatan, mulai dari sosialisasi, pelatihan literasi budaya Damar Kurung, hingga workshop edupreneur. Pengabdian masyarakat ini didanai oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Kementerian Pendidikan, Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia, melalui skema Program Pengabdian kepada Masyarakat Tahun Pelaksanaan 2025. Dukungan pendanaan ini sangat membantu terselenggaranya program dan terwujudnya luaran yang bermanfaat bagi mitra. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada Universitas Negeri Surabaya, Fakultas Bahasa dan

Seni, serta seluruh tim pengabdian yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan akhir program. Semoga program ini memberikan dampak berkelanjutan bagi pengembangan literasi budaya, kewirausahaan, dan kemandirian siswa tunarungu di SLB Kemala Bhayangkari Gresik.

REFERENSI

- Anderson, Erin M, Eric S Seemiller, and Linda B Smith. 2022. "Scene Saliencies in Egocentric Vision and Their Creation by Parents and Infants." *Cognition* 229:105256. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cognition.2022.105256>.
- Aswandari, Aswandari, Siti Dewi Maraharani, and Rahmi Susanti. 2025. "ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS KEARIFAN LOKAL MUSI BANYUASIN SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN PENJUMLAHAN DI KELAS I SEKOLAH DASAR." *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 5 (2): 680–91.
- BAPPEDA Gresik. 2023. "Badan Perencanaan Dan Pembangunan Daerah Kabupaten Gresik." Gresik. https://bappeda.gresikkab.go.id/upload/dokumen/detail/1/2024_1_file_MFchA6Laporan_Akhir_Penyusunan_Indeks_Williamson_Kab_Gresik_compressed.pdf.
- BPS Jawa Timur. 2022. "Statistik Pendidikan Provinsi Jawa Timur 2022." <https://web-api.bps.go.id/download.php?f=fAgnIuhQcqYQbXuhWjkLkjY0SEVET0d2NWwrL2xpL3NRSnVGdDJlcmdEWXk0N01qTVBjZnZCbEljMHUvVTewS2xUYnpHbUhqMFdkbzhGdlpOV1NKVvk5SHM4OGpNSUdheFRrUDIcWEwZmJLRUhsWGhkZm44V1hrcHpsV1Q0VIMyde1aaTcxenlRWVF6ekZYWDh0R1BUZTk1OGFiU0E2U0>.
- Rahardja, Ir Untung, M M MTI, M Henderi, Muhamad Yusup, M Kom, and Qurotul Aini. 2021. *RENCANA INDUK RISET RAHARJA (RIRR) 5.0*. NIRWANA NUSANTARA.
- Rieckmann, Marco. 2017. *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*. UNESCO publishing.
- Roma, D I, and S O C Coop. 2017. "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title" 0002 (August): 1–59.
- Setiawan, Ivan Budi, Adhiyatin Fithar, Tifani Afrida Nurlaila, Gustrifina Rohanti, Muslihah Juwita Hapsari, and S Si Siti Azizah Susilawati. 2022. "Permainan Anak Berbasis 3D Dan Kearifan Lokal, Membangun Pengetahuan Dan Kapasitas Bencana Alam Bagi Anak Difabel." -.
- Street, Brian V, and Adam Lefstein. 2007. *Literacy: An Advanced Resource Book for Students*. Routledge.
- Tyas, Dwi Ayuning, Erni Aprilia, Universitas Kuningan, and Jawa Barat. 2025. "Jurnal Pengabdian Masyarakat : BAKTI KITA ISSN : 2723-6285 Vol . 6 No . 2 Oktober 2025 EDUKASI KEWIRAUSAHAAN PEMANFAATAN BARANG BEKAS MENJADI NILAI RUPIAH Marlina Eliyanti Simbolon¹ *, Aan Nurhasanah² , Dita Rahma³ ," 6 (2): 110–17.
- Widayani, Eko. 2023. "DURASI (DUTA LITERASI) UPAYA TINGKATKAN BUDAYA LITERASI WARGA SMPN 40 SURABAYA Eko Widayani¹ Program For International Students Assessment (PISA) Telah Merilis Hasil Studi . Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 6" 04 (01): 1–12. <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/baktikita>.