



KATALOG INOVASI UNIPMA

TAHUN 2025

**PUSAT INOVASI DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL
(SENTRA KI UNIPMA)**

Pendampingan UMKM “Tangguh” Pada Kelompok UMKM di Kelurahan Ngegong Kec. Manguharjo Kota Madiun

Dr. Anny Widiasmara, S.E., M.Si, CSRS, Muhamad Agus Sudrajat, S.E., M.Si, CSRS, Dr. Maya Novitasari, S.E., M.Ak., CPFR

EC00202504443

Poster

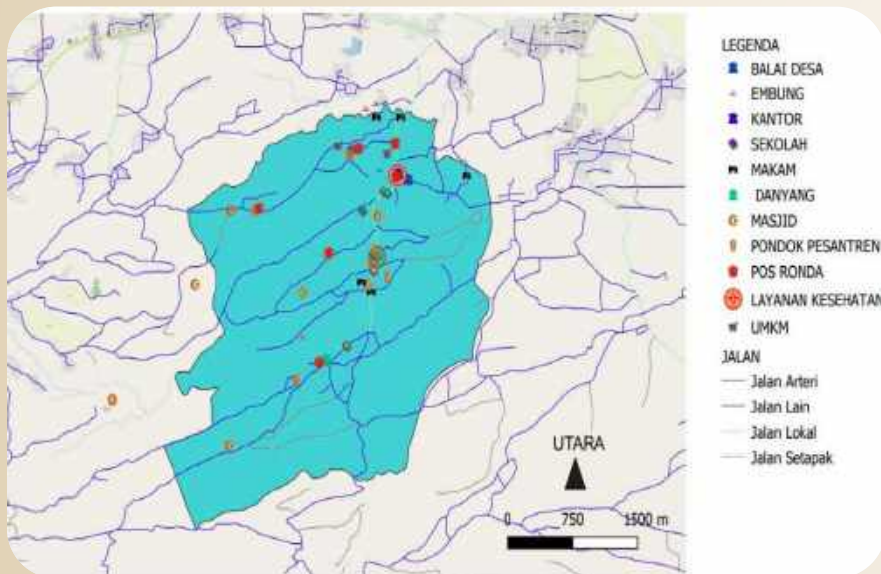
- Poster ini berisi penelitian untuk membuktikan secara empiris pengaruh pendampingan UMKM TANGGUH pada kelompok UMKM di Kelurahan Ngegong Kecamatan Manguharjo KOTA MADIUN



Pemetaan Digital Desa Selotinatah

Pratiwi Susanti, S.Kom., M.MT, Mulyono, Shintia Galuh Kurniasari

EC00202518123



Program Komputer

- ▶ Kode pemrograman yang berjudul Predictive Modelling for Fraud Detection of Zakat Digital Transaction adalah hasil dari beberapa tahapan berdasarkan Cross Industry Standard Process for Data Mining (CRISP-DM) meliputi 6 tahapan pemrograman.
- ▶ Tahapan tersebut diantaranya adalah Business Understanding, Data Understanding, Data Preparation, Modelling, Evaluation Model, dan Deployment. Model yang digunakan terdiri dari enam model, termasuk Artificial Neural Networks (ANN), K-Nearest Neighbors (KNN), Decision Trees, Random Forests, Support Vector Machines (SVM), dan Logistic Regression. Upaya untuk menentukan model terbaik berdasarkan nilai Receiver Operating Characteristic (ROC) atau Area Under the Curve (AUC).
- ▶ Akurasi dan nilai confusion matrix dari enam model yang digunakan menunjukkan bahwa tiga model optimal dapat digunakan untuk prediksi. Dalam hal ini, tiga model yang disarankan untuk mendeteksi penipuan dalam transaksi digital adalah Artificial Neural Network (ANN) dengan akurasi 99,03 persen, Random Forest dengan akurasi 97,20 persen, dan Decision Tree dengan akurasi 96,5 persen.

Kontribusi Sosial PMM 3 Universitas PGRI Madiun

Asri Musandi Waraulia, S.Pd., M.Pd., Nonik Wilis Setiani



EC00202506714

Poster

- ▶ Poster dengan judul Kontribusi Sosial PMM 3 Universitas PGRI Madiun ini berisi tentang latar belakang kegiatan, metode pelaksanaan kegiatan, hasil, serta simpulan kegiatan yang telah dilaksanakan.
- ▶ PMM merupakan singkatan dari Pertukaran Mahasiswa Merdeka, dan kontribusi sosial merupakan salah satu kegiatan wajib yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa peserta.
- ▶ Kegiatan Kontribusi Sosial PMM 3 Universitas PGRI Madiun dilaksanakan di desa Kanung, Kecamatan Sawahan, Kabupaten Madiun.



KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Bijak Berteknologi, Ukir Prestasi

Dinar Safira Maharani, Wahyu Ragil Purnomo Aji, Erlita Putri Lynalda, Ari Puspagiri Setiyasih, Muhammad Binur Huda



EC00202508253



Poster

- ▶ Poster ini merupakan poster edukasi. Poster yang bertujuan untuk memberikan kesadaran bagi masyarakat sekitar.
- ▶ Terutama untuk para pelajar, supaya bijak dalam menggunakan teknologi pada era sekarang ini.
- ▶ Poster ini dibuat untuk mendorong para pelajar supaya bijak dalam berteknologi dan menghindari dampak negatif dalam menggunakan teknologi.

KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Generasi Berprestasi Adalah Wujud dari Pendidikan yang Berkualitas dan Maju (Menuju Indonesia Emas 2045)

Ilyasa Widyardika, Felina Inggit Anjani, Cicik Amaliyana, Nabila Aristi Meyrika, Muhammad Binur Huda

EC00202508254



KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

Poster

- ▶ Generasi Berprestasi adalah Wujud Dari Pendidikan yang Berkualitas dan Maju (Menuju Indonesia Emas 2045) menggambarkan visi ambisius Indonesia untuk mencapai kemajuan dan keunggulan di tingkat global pada tahun 2045, saat negara merayakan satu abad kemerdekaannya.
- ▶ Dalam konteks ini, pendidikan berkualitas menjadi fondasi utama dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki karakter yang kuat.

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Pendidikan Inklusi “Kesetaraan Dalam Dunia Pendidikan”

Azizah Nikmatul Ilmi, Muhamad Ainur Rohman, Nailum Mustafidatin, Roro Auria Setyo Rifky, Muhammad Binur Huda

EC00202508256



Poster

- ▶ Pendidikan Inklusi adalah sistem layanan pendidikan yang mengatur agar siswa dapat dilayani disekolah terdekat, dikelas reguler bersama teman seusianya.
- ▶ Tanpa harus dikhususkan kelasnya, siswa dapat belajar bersama dengan aksesibilitas yang mendukung untuk semua siswa tanpa terkecuali difabel.

Literasi Untuk Masa Depan Cerah

Bagus Bayu Saputra, Rosita Roudlotul Jannah, Widyasari , Hiba Maharani, Muhammad Binur Huda



EC00202508258



Poster

- ▶ Membaca buku adalah jendela dunia yang membuka wawasan dan pengetahuan kita.
- ▶ Dengan membaca, kita dapat belajar tentang berbagai hal, mulai dari ilmu pengetahuan, sejarah, hingga budaya.
- ▶ Membaca juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreativitas.
- ▶ Mari kita jadikan membaca sebagai kebiasaan sehari-hari untuk mencerdaskan diri dan bangsa.

KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Menuju Generasi Emas 2045

Amin Arif Alauddin, Monica Ayunda Hapsari, Abela Putri Berlian
Intania Ayu Puji Liliananda, Muhammad Binur Huda



EC00202508259



Poster

- ▶ Generasi emas 2045 merupakan visi Indonesia untuk menuju sebuah generasi yang berkualitas, inovatif, berkelanjutan, dan menciptakan masa depan cerah.
- ▶ Dengan terciptanya generasi emas, bertujuan mengubah jumlah penduduk usia produktif menjadi aset yang mendorong kemajuan bangsa.
- ▶ Untuk mewujudkan generasi emas 2045, perlu meningkatkan akses dan kualitas pendidikan dengan membentuk gerakan GEMAS (GEnerasi eMAS).
- ▶ Gerakan tersebut dilakukan dengan: G (giat belajar), E (empati), M (mandiri), A (aktualisasi), sehingga menciptakan kesuksesan yang memberikan dampak berjangka panjang, S (sukses berkelanjutan).
- ▶ Mari kita budayakan aksi gerakan tersebut mulai dari sekarang untuk menciptakan masa bangsa Indonesia yang lebih cerah.

KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Membaca Penentu Pola Berpikir

Khoironi, Sarah Berlian Doherti, Ilham Okta Bekti Putra,
Dahlia Permata Insani, Muhammad Binur Muda



EC00202508263



Poster

- ▶ Poster dengan judul Membaca Penentu Pola Berpikir ini adalah karya grafis dengan elemen-elemen desain yang menggambarkan suasana malam.
- ▶ Serta adanya buku terbuka yang mengeluarkan kupu-kupu indah, menggambarkan bagaimana buku bisa mengeluarkan aspek indah dari dalamnya.
- ▶ Tujuan poster ini adalah untuk menyampaikan pentingnya membaca buku agar pola atau cara kita berpikir tidak dangkal tapi luas dan indah.

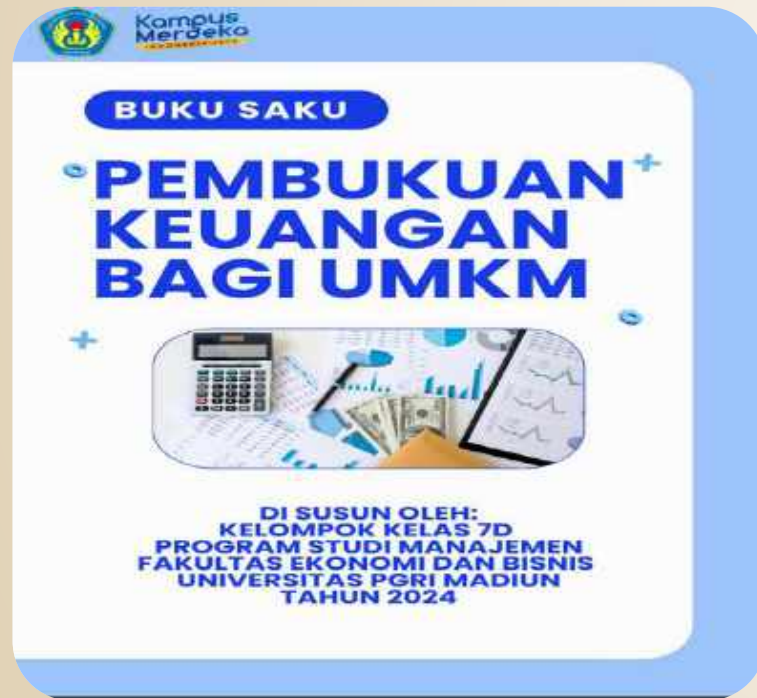
KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Pembukuan Keuangan Bagi UMKM

Arifiansyah Saputra S.T., M.M, Salsa Cintya Rahmawati,
Ahmadan Albiyanashar, Farid Ikbar Sayoga

EC00202508808



Buku Saku

- ▶ Buku saku yang diberikan dari tim Manajemen UMKM Semester 7 Program Studi Manajemen kepada pengelola produk olahan keripik tempe Bu Yuni yang di produksi di Desa Selorejo, Dusun Dongol RT. 01 / RW. 01 Kec. Kawedanan, Kab. Magetan.
- ▶ Untuk memberikan pembiasaan dalam pencatatan laporan masuk dan keluar dari keuangan UMKM.

KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Desa Giripurno Magetan

Hartini, S.Sn, M.Pd.



EC00202516581



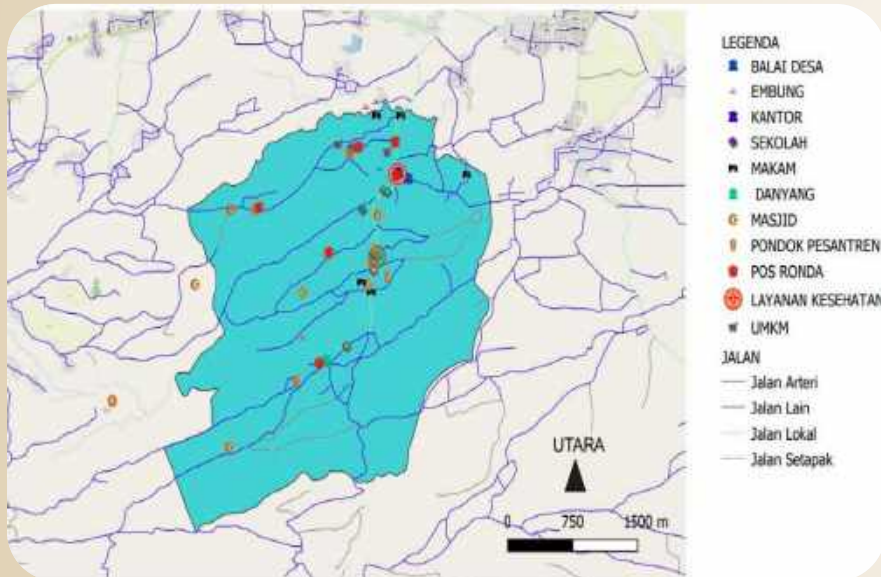
Lagu (Musik Dengan Teks)

- ▶ Karya lagu Giripurno Magetan adalah hasil karya dari Hartini bergelar S.Sn., M.Pd. dan bergelar Hartini Putribiola.
- ▶ Karya ini menceritakan tentang desa yang hijau subur, masyarakat yang rukun dan ada pesan untuk uri-uri budaya, jangan lupa dengan sejarah desa.
- ▶ Semoga desa Giripurno tambah makmur dan tentram.

Pemetaan Digital Desa Selotinatah

Pratiwi Susanti, S.Kom., M.MT, Mulyono, Shintia Galuh Kurniasari

EC00202518123



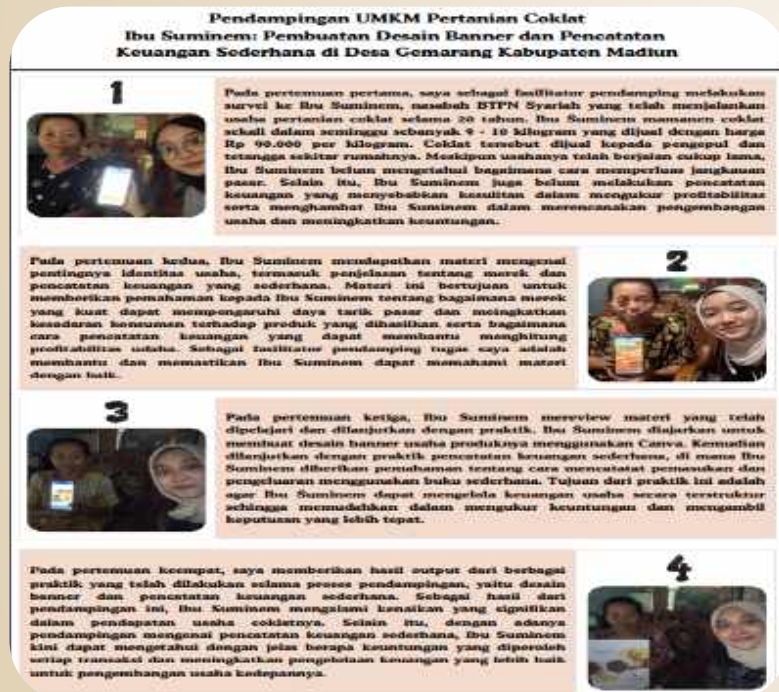
Program Komputer

- ▶ Kode pemrograman yang berjudul Predictive Modelling for Fraud Detection of Zakat Digital Transaction adalah hasil dari beberapa tahapan berdasarkan Cross Industry Standard Process for Data Mining (CRISP-DM) meliputi 6 tahapan pemrograman.
- ▶ Tahapan tersebut diantaranya adalah Business Understanding, Data Understanding, Data Preparation, Modelling, Evaluation Model, dan Deployment.
- ▶ Model yang digunakan terdiri dari enam model, termasuk Artificial Neural Networks (ANN), K-Nearest Neighbors (KNN), Decision Trees, Random Forests, Support Vector Machines (SVM), dan Logistic Regression.
- ▶ Upaya untuk menentukan model terbaik berdasarkan nilai Receiver Operating Characteristic (ROC) atau Area Under the Curve (AUC).
- ▶ Akurasi dan nilai confusion matrix dari enam model yang digunakan menunjukkan bahwa tiga model optimal dapat digunakan untuk prediksi.
- ▶ Dalam hal ini, tiga model yang disarankan untuk mendeteksi penipuan dalam transaksi digital adalah Artificial Neural Network (ANN) dengan akurasi 99,03 persen, Random Forest dengan akurasi 97,20 persen, dan Decision Tree dengan akurasi 96,5 persen.

Pendampingan UMKM Pertanian Coklat Ibu Suminem: Pembuatan Desain Banner Dan Pencatatan Keuangan Sederhana Di Desa Gemarang Kabupaten Madiun

Andita Vika Rahmadhani, Dr. Anny Widiasmara, S.E., M.Si., CSRS

EC00202522727



Poster

- ▶ Poster ini disusun berdasarkan pengalaman saya selama magang di BTPN Syariah.
- ▶ Poster ini menggambarkan mengenai kegiatan pendampingan yang saya lakukan bersama nasabah BTPN Syariah, khususnya dalam membantu memajukan UMKM yang mereka miliki.
- ▶ Selama proses pendampingan, saya terlibat langsung dalam memberikan edukasi, strategi pemasaran, serta pengelolaan keuangan yang lebih efisien kepada para nasabah.
- ▶ Melalui pendampingan ini, saya menyaksikan perubahan signifikan dalam perkembangan usaha mereka.

Lectora

Dr. Fauzatul Ma'rufah, Rohmanurmeta, M.Pd



EC002025028567



Karya Rekaman Suara atau Bunyi

- ▶ Video pembelajaran berjudul Lectora merupakan tutorial dalam penggunaan aplikasi lectora.
- ▶ Video pembelajaran tersebut sangat bermanfaat bagi mahasiswa untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Lectora.

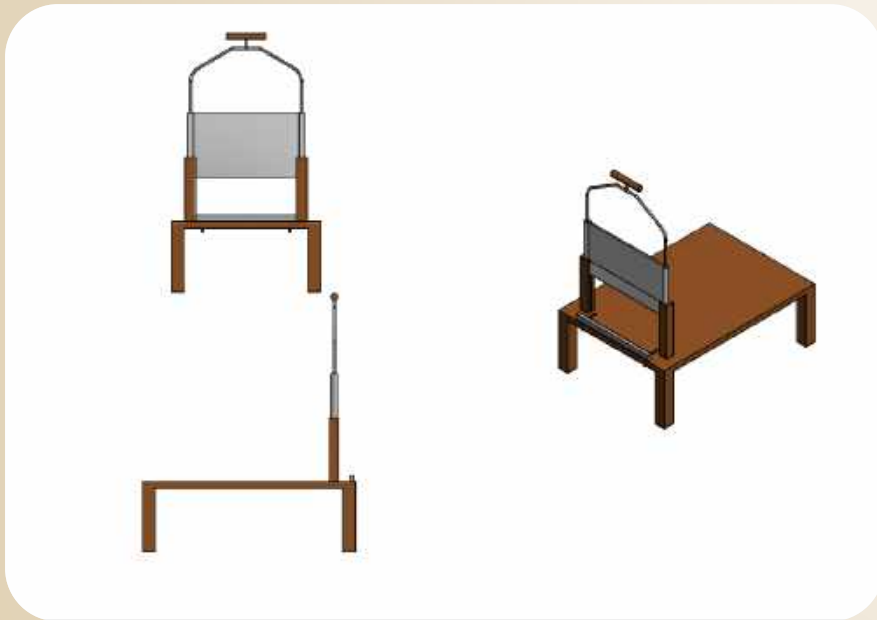
KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Alat Pemotong Kerupuk Lempeng

Fitri Adistya, Danil Irdan, Luthfi Bambang Prio Atmojo, Meisya Ratna Wati, Nanda Ayu Margono, Nuning Febriana, Rizki Septian Nur, Tania Pramudita Rahmanisa F, Tantri Kusumaningrum, Terry Rahayu, Agus Tiara Nur Khasanah, Yoshinta Tsari Putri Salsabila, Yyunan Inan Octafi' Istoh

EC002025030418



Alat Peraga

- ▶ Alat peraga mesin pemotong kerupuk lempeng adalah perangkat yang dirancang untuk memotong adonan kerupuk berbentuk silinder menjadi irisan tipis yang siap dijemur dan digoreng.
- ▶ Penggunaan alat ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi produksi dan memastikan ketebalan irisan kerupuk yang seragam.
- ▶ Komponen utama terdiri dari rangka mesin, pisau pemotong, penggerak dan meja penyangga.
- ▶ Penggunaan alat pemotong kerupuk lempeng dapat meningkatkan efisiensi produksi, mengurangi waktu kerja, dan memastikan kualitas produk yang konsisten.
- ▶ Pemilihan jenis alat harus disesuaikan dengan skala produksi dan kebutuhan spesifik industri.

Buku Pedoman Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Mengintegrasikan Multimedia Interaktif (Fcmmi) Pada Pembelajaran Tematik Tema “Peristiwa Dalam Kehidupan” Kelas V SD

Candra Dewi, Budi Eko Soetjipto, Sugeng Utaya, Syarif Suhartadi, Punaji Setyosari, Sa’dun Akbar, Ery Tri Djatmika

EC002025030830



Buku Panduan/Petunjuk

- ▶ Merupakan buku pedoman model pembelajaran Flipped Classroom dengan Mengintergrasikan Multimedia Interaktif untuk pembelajaran tematik kelas V siswa Sekolah Dasar

Panduan Accurate Lite & Desain Logo Melalui Canva Bagi UMKM

Aldona Setya Mayang, Alifia Ganeshi Anggarini, Asri Susanti, Bayu Kuncoro, Defi Fitriana, Devita Nur Aizsya, Dewi Rahayu, Diah Ayu Puspita, Farida Styaningrum

EC002025045826



Perwajahan Karya Tulis

- ▶ Cover buku ini merupakan hasil karya orisinal yang dirancang khusus untuk mendukung buku panduan berjudul Panduan Accurate Lite & Desain Logo Melalui Canva Bagi UMKM.
- ▶ Cover ini menggabungkan elemen visual berupa beberapa produk UMKM dan elemen kreatif lainnya yang merepresentasikan tema utama buku.
- ▶ Pemilihan warna, komposisi gambar, tipografi judul, dan keseluruhan tata letak cover dirancang secara harmonis untuk menarik perhatian sekaligus mencerminkan isi buku yang bersifat praktis dan aplikatif.
- ▶ Semua elemen dalam cover ini dibuat orisinal tanpa menjiplak karya lain, dengan tujuan untuk memberikan identitas visual yang kuat, profesional, dan mudah dikenali oleh target pembaca, khususnya pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM).

KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Model Pembelajaran I-CRT (Inkuiri-Culturally Responsive Teaching)

Wachidatul Linda Yuhanna, Raras Setyo Retno, S.P., M.Pd, Puguh Jayadi, Much. Fuad Syaifudin, M.Pd., Rizky



EC002025141530



Kompilasi Ciptaan / Data

- ▶ Inovasi pembelajaran merupakan salah komponen penting dalam mengasah kompetensi peserta didik sesuai dengan keterampilan abad 21.
- ▶ Model pembelajaran I-CRT (Inquiry-Culturally Responsive Teaching) merupakan desain pembelajaran yang menggabungkan konsep inkuiri dan sosial budaya secara kontekstual.
- ▶ Orientasi dan perumusan masalah berbasis sosial budaya. Sintak I-CRT adalah orientasi dan perumusan masalah berbasis sosial budaya, merumuskan hipotesis, kolaborasi merancang investigasi, mengumpulkan data, analisis dan interpretasi,
- ▶ Penyampaian konstruksi hasil secara transformasi, Kesimpulan, refleksi dan tindak lanjut.
- ▶ Model pembelajaran I-CRT merupakan pembelajaran inovatif dan kontekstual, yang menyatukan penyelidikan ilmiah dengan refleksi budaya dan aksi sosial.
- ▶ I-CRT tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tapi juga membentuk siswa yang sadar identitas, empatik, dan mampu merespons isu komunitas secara kritis sesuai materi yang dipelajari.

KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Desain Batik Berbasis Local Wisdom Madiun

Pascal Salendra Buana, Rendi Prismeika Widya Pradana, Rosita Ambarwati, Savina Rachma, Setiyo Putri Citra Fatimah, Solikhatul Munawaroh, Syafiul Ardi Firmansyah
Widya Sylvia Anggeni, Yufita Ayu Saputri, Yuyun Ramadani

EC002025041304



Karya Seni Batik

- ▶ Desain batik ini terinspirasi dari kekayaan budaya asli Madiun.
- ▶ Desain yang tercipta menggambarkan kearifan local Madiun yaitu budaya kesenian dongkrek, masakan pecel dan produk kereta api yang diproduksi di kota Madiun sebagai satu-satunya pabrik kereta terbesar di Asia Tenggara.
- ▶ Harapan ke depan desain ini dapat mengembangkan keanekaragaman batik di Indonesia dan semakin meningkatkan kecintaan kepada budaya berbasis kearifan local kota Madiun.

Model Pembelajaran Kooperatif: Konsep, Sintaks, dan Kelebihan

Dr. Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmata, M.Pd.



EC002025033923



Karya Rekaman Video

- ▶ Video pembelajaran berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif” merupakan penjelasan secara konseptual tentang salah satu unsur pedagogi untuk mempersiapkan mahasiswa PGSD sebagai calon guru di SD.

Konsep dan Tutorial Moodle

Dr. Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, M.Pd



EC002025033922



Karya Rekaman Video

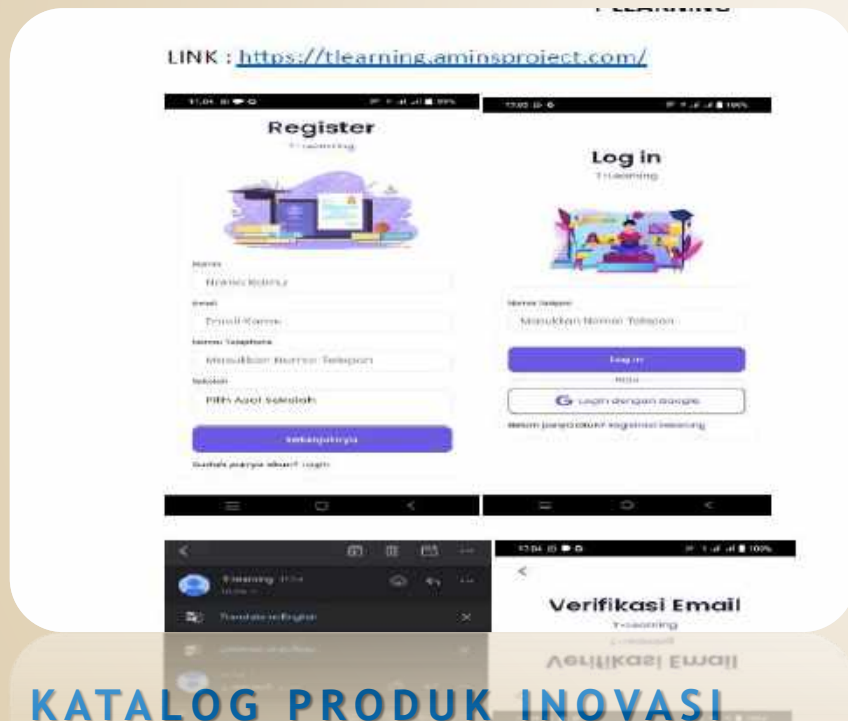
- ▶ Video pembelajaran berjudul Konsep dan Tutorial Moodle merupakan penjelasan secara konseptual dan tutorial tentang penggunaan aplikasi Moodle.
- ▶ Video pembelajaran tersebut sangat bermanfaat bagi mahasiswa calon guru untuk mengembangkan Learning Management System dengan menggunakan Moodle.

T-Learning

Candra Dewi, Budi Eko Soetjipto, Sugeng Utaya, Syarif Suhartadi, Punaji Setyosari, Sa'dun Akbar, Ery Tri Djatmika



EC002025030872



Alat Peraga

- ▶ Merupakan media pembelajaran tematik kelas V semester 2 untuk siswa Sekolah Dasar.
- ▶ Media ini merupakan multimedia interaktif yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran, video pembelajaran, games dan juga diskusi

KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Media Android Augmented Reality berbasis Model e-IM3

Abas Maulana, Dr. Wasilatul Murtafiah, M.Pd., Dr. Jeffry Handhika, M.Pd., M.Si.



EC002025104354

Nama media: Media Android Augmented Reality berbasis Model e-IM3

Deskripsi: Media Android Augmented Reality (AR) berbasis Model e-IM3 adalah media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemecahan masalah dan minat belajar siswa. Menggabungkan teknologi AR dengan tahapan e-IM3, media ini mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif melalui interaksi langsung dengan objek matematika 3D. Visualisasi konkret dan kontekstual membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran digital.

Program Komputer

- ▶ Media Android Augmented Reality (AR) berbasis Model e-IM3 adalah media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemecahan masalah dan minat belajar siswa.
- ▶ Menggabungkan teknologi AR dengan tahapan e-IM3, media ini mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif melalui interaksi langsung dengan objek matematika 3D.
- ▶ Visualisasi konkret dan kontekstual membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran digital.

Geometry with Augmented Reality (Go-AR)

Fajrizka Dwi Mirzani, Titin Masfingatin, Vera Dewi Susanti

EC002025109629



KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

Program Komputer

- ▶ Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran Geometry with Augmented Reality (Go-AR) yang disusun secara sistematis dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop atau handphone.
- ▶ Media pembelajaran Geometry with Augmented Reality (Go-AR) memuat materi bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan limas) yang dilengkapi dengan ringkasan materi, serta kuis evaluasi.
- ▶ Penyajian materi didesain menarik dengan tampilan visual yang mendukung kenyamanan belajar, sehingga mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok.
- ▶ Media pembelajaran Geometry with Augmented Reality (Go-AR) bertujuan mengembangkan kemampuan spasial peserta didik.

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Media Pembelajaran Papan Pintar Berbasis Kode Qr Materi Aksara Swara

Alfina Nurfauziah Prameswari, Hartini, Sesaria Prima Yudhaningtyas



EC002025109708



Alat Peraga

- ▶ media Pembelajaran Papan Pintar berbasis Kode QR materi aksara swara dapat digunakan dengan bantuan gadget untuk pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada mata pelajaran sandhangan aksara swara.
- ▶ Media ini menggunakan bahan banner yang anti air dan mudah dibawa.
- ▶ Banner berisi materi aksara swara yang dilengkapi dengan kode Qr agar dapat discan.

Cara Membuat Simplisia Serbuk Daun Genitri (*Elaeocarpus ganitrus*)

Cicilia Novi Primiani, Pujiati, Weka Sidha Bhagawan

EC002025112631



Poster

► Cara Membuat Simplisia Serbuk Daun Genitri (*Elaeocarpus ganitrus*) yaitu

- Memetik daun genitri (*Elaeocarpus ganitrus*) yang telah tua,
- Melakukan sortasi daun genitri (*Elaeocarpus ganitrus*),
- Mencuci daun genitri (*Elaeocarpus ganitrus*) dengan air mengalir,
- Memotong daun genitri (*Elaeocarpus ganitrus*) dengan ukuran sama,
- Mengeringkan daun genitri (*Elaeocarpus ganitrus*) yang telah,
- Menghaluskan daun genitri (*Elaeocarpus ganitrus*) yang telah kering menggunakan blender,
- Mengayak serbuk daun genitri (*Elaeocarpus ganitrus*) menggunakan ayakan ukuran 60 mesh hingga berbentuk serbuk dipotong kecil pada suhu ruang, dan
- Menimbang serbuk daun genitri (*Elaeocarpus ganitrus*) yang sudah dihaluskan dan ditimbang 1000 g

Energy Teaching Kits (ETK)

Dr. Swasti Maharani, M.Pd , Irna Tri Yuniahastuti, S.Pd., M.T. , Vera Dewi Susanti, M.Pd., Dr. Fida Rahmantika Hadi, M.Pd.

EC002025116512



Alat Peraga

- ▶ Media Energy Teaching Kits (ETK) dirancang sederhana namun fungsional agar dapat digunakan oleh siswa SD hingga SMP untuk mempelajari berbagai sumber energi terbarukan.
- ▶ Perangkat ini memuat panel surya, turbin angin mini, dan modul pembangkit listrik sederhana yang dapat dihubungkan ke berbagai beban seperti lampu LED, kipas mini, atau pompa air miniatur.
- ▶ Tujuan utama ETK adalah membantu siswa memahami konsep konversi energi dari sumber terbarukan menjadi energi listrik, sekaligus mengaitkannya dengan penerapan di kehidupan sehari-hari.
- ▶ Dengan ETK, siswa dapat melakukan percobaan langsung, seperti membuktikan bahwa panel surya menghasilkan listrik saat terkena cahaya matahari, atau mengamati cara kerja turbin angin ketika ditiup atau terkena hembusan angin.
- ▶ Perangkat ini dilengkapi indikator arus dan tegangan sehingga siswa dapat memantau hasil konversi energi secara real time.
- ▶ Pendekatan pembelajaran berbasis eksperimen ini memungkinkan siswa tidak hanya mengetahui prinsip kerja, tetapi juga menganalisis data dan menarik kesimpulan ilmiah.
- ▶ Dengan memanfaatkan ETK, diharapkan siswa tumbuh menjadi generasi yang melek teknologi dan peduli terhadap energi ramah lingkungan.

Analisis Konsep Yang Nyata, Yang Imajiner, dan Yang Simbolik Pada Tokoh Utama dalam Novel Tuhan Jangan Pisahkan Kami Karya Damien Dematra (Kajian Psikoanalisis Lacan)

Fitriana Nur Budiati , Dr. Panji Kuncoro Hadi, S.S., M.Pd, Devi Cintia Kasimbara, S.Pd., M.A.



EC002025116642

ANALISIS KONSEP YANG NYATA, YANG IMAJINER, DAN YANG
SIMBOLIK PADA TOKOH UTAMA DALAM NOVEL TUHAN JANGAN
PISAHKAN KAMI KARYA DAMIEN DEMATRA
(KAJIAN PSIKOANALISIS LACAN)
SKRIPSI



OLEH:
FITRIANA NUR BUDIATI
NIM. 2102100016
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN Ilmu PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
2025

Karya Tulis (Skripsi)

- ▶ Ciptaan ini merupakan karya tulis ilmiah berbentuk skripsi yang berjudul Analisis Konsep Yang Nyata, Yang Imajiner, dan Yang Simbolik Pada Tokoh Utama dalam Novel Tuhan Jangan Pisahkan Kami Karya Damien Dematra (Kajian Psikoanalisis Lacan).
- ▶ Karya ini membahas tentang penerapan teori psikoanalisis Jacques Lacan dalam menganalisis karakter tokoh utama dalam sebuah karya sastra khususnya melalui tiga konsep utama yaitu Yang Nyata (the Real), Yang Imajiner (the Imaginary), dan Yang Simbolik (the Symbolic).
- ▶ Konsep Yang Nyata dipahami sebagai ranah pengalaman traumatis yang tidak dapat dilambangkan secara penuh dalam bahasa Yang Imajiner menggambarkan pembentukan citra diri dan identitas semu, sedangkan Yang Simbolik berkaitan dengan struktur bahasa, hukum sosial, dan tatanan budaya yang membentuk subjek. Skripsi ini mengkaji bagaimana ketiga konsep tersebut muncul, berinteraksi, dan membentuk dinamika psikologis tokoh utama dalam novel.
- ▶ Pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif deskriptif dengan metode pembacaan tekstual dan interpretative. Karya ini bertujuan untuk memperluas pemahaman dalam kajian sastra khususnya yang mengintegrasikan analisis psikologi dalam pendekatan teori sastra modern.

Nilai Moral dalam Novel Anak Bajang menggiring Angin Karya Sindhunata Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMP Kelas VIII

Petrus Miadi Dala, Dr. Panji Kuncoro Hadi, S.S. M.Pd., Sigit Ricahyono

EC002025118744

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Begitu banyak karya sastra yang akhir-akhir ini dilahirkan dari insan-insan yang punya dedikasi tinggi pada perkembangan bangsa dan seni dan bahasa. Karya sastra sendiri merupakan hasil imajinasi pengarang sebagai bagian dari refleksinya terhadap kehidupan di tengah masyarakat. Sebagai pengarang atau seorang penulis berusaha menangkap realita sosial yang ada di sekitarnya, kemudian dituangkan dalam bentuk karya sastra. Eliastuti (2017) menyatakan bahwa sastra menyajikan kehidupan manusia, dan kehidupan yang dialami sebagian besar berkaitan dengan realita sosial dan nilai moral yang hidup di dalam masyarakat. Sastra merupakan gambaran dari usaha manusia untuk menyesuaikan dan mengubah masyarakat.

Novel merupakan salah satu karya sastra fiksi. Nurgiyantoro (2010:9) menyatakan bahwa *novel* (Inggris), *novella* (Italia), dan *novelle* (Jerman), memiliki pengertian yang sama dengan istilah *noveler* (Indonesia) yang berarti sebuah karya prosa fiksi yang panjangnya cukup, tidak terlalu panjang, namun juga tidak terlalu pendek. Novel yang merupakan sebuah karya sastra memberi gambaran terkait setiap peristiwa kehidupan manusia, sejarah kehidupan, serta memberikan makna bagi kehidupan manusia.

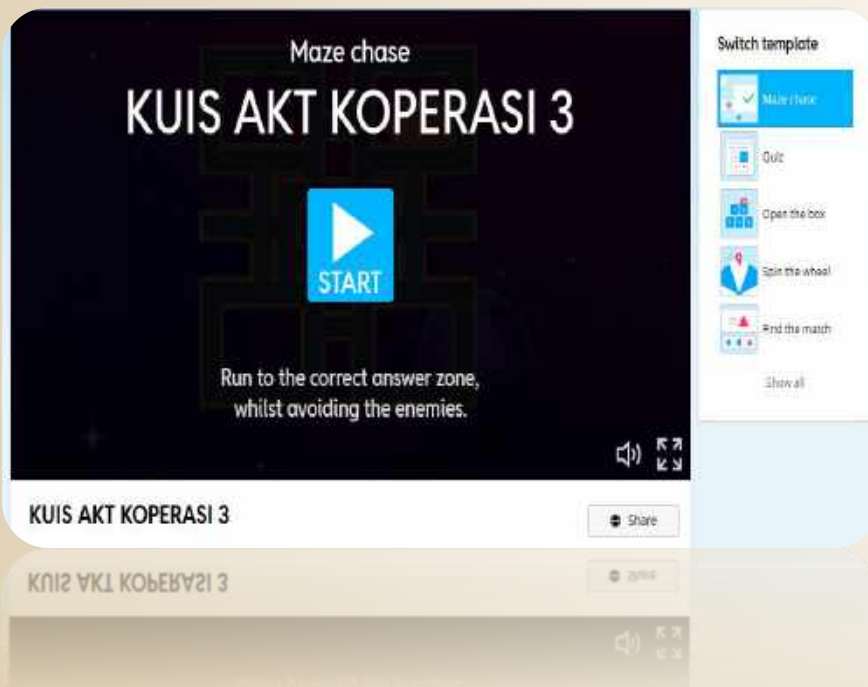
Karya Tulis (Tesis)

- Tesis berjudul “NILAI MORAL DALAM NOVEL ANAK BAJANG MENGGIRING ANGIN KARYA SINDHUNATA SEBAGAI BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA DI SMP KELAS VIII” adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Uji Pengetahuanmu tentang Akuntansi Koperasi!

Wildan Tamir Amanulloh, Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., Farida Styaningrum

EC002025118885



Program Komputer

- ▶ Media pembelajaran Wordwall dengan judul “Uji Pengetahuanmu tentang Akuntansi Koperasi!” merupakan alat interaktif yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai konsep dasar akuntansi koperasi.
- ▶ Melalui platform Wordwall, materi disajikan dalam bentuk permainan edukatif seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan pasangan, atau teka-teki interaktif.
- ▶ Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menumbuhkan motivasi belajar, serta memudahkan siswa dalam mengingat materi.
- ▶ Dengan judul tersebut, Wordwall berfokus pada penguasaan prinsip pencatatan, laporan keuangan, serta karakteristik khusus akuntansi koperasi, sehingga siswa dapat menguji sekaligus memperdalam pemahamannya secara menyenangkan.

Flipbook Digital “Membaca Budaya Lewat Cerita”

Afrilia Bayu Ivanka, Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd ,
Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd.

EC002025123626



KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

e-Book

- ▶ Flipbook Digital Membaca Budaya Lewat Cerita ini merupakan flipbook digital dalam isinya terdapat materi tentang Teks Naratif dan terdapat contoh cerita berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT).
- ▶ Didalam flipbook digital ini berisi tentang pengertian, tujuan, struktur teks, ciri - ciri, contoh teks, dan latihan - latihan soal.
- ▶ Selain itu, flipbook digital ini juga dilengkapi dengan gambar dan audio agar pengguna terutama siswa lebih tertarik lagi dalam proses membaca.
- ▶ Flipbook digital ini didesain menggunakan aplikasi canva.

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

E-LKPD Berbasis Proyek Menulis Puisi Mata Pelajaran B.Indonesia

Agung Widyantoro, Dr. Nur Samsiyah S.Pd.SD., M.Pd., Prof. Dr. Muhammad Hanif, MM, M.Pd

EC002025129664

KERANGKA E-LKPD BAHASA INDONESIA MATERI PUISI BERBASIS PjBL

Kerangka isi konten e-lkpd terdiri dari beberapa bagian diantaranya sampul, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, soal-soal latihan menulis puisi.

a. Sampul depan



Gambar 1. Tampilan Sampul Depan E-LKPD

Halaman sampul bagian awal memuat judul E-LKPD yaitu "Menulis puisi B. LKPD Bahasa Indonesia materi Puisi Berbasis PjBL". Terdapat kolom identitas yang harus diisi oleh siswa.

b. Petunjuk Penggunaan E-LKPD



Gambar 2. Tampilan Petunjuk Penggunaan LKPD

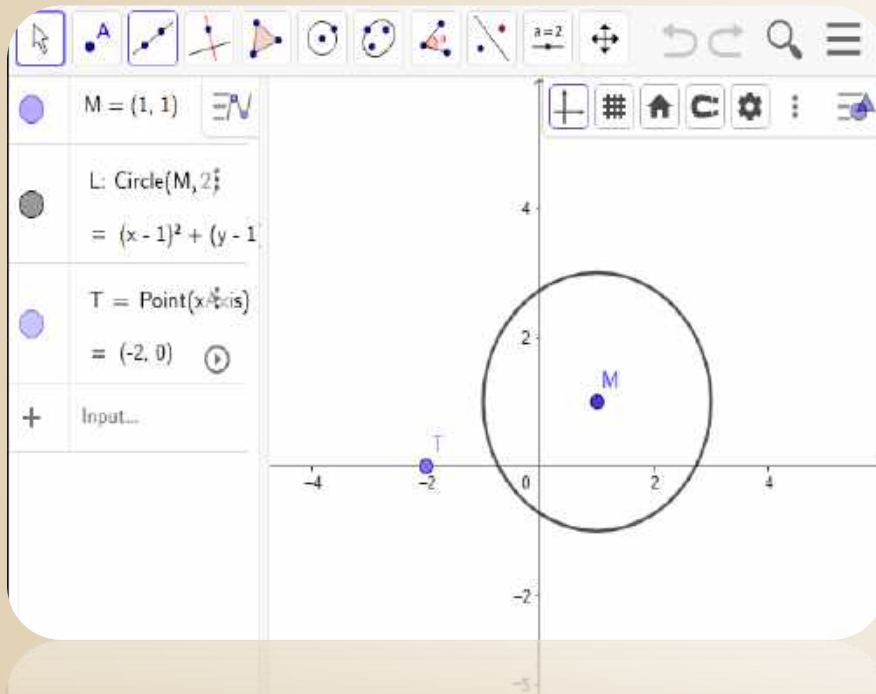
e-Book

- ▶ E-LKPD Berbasis Proyek Menulis Puisi Mata Pelajaran B Indonesia. E-LKPD Berbasis Proyek Menulis Puisi Mata Pelajaran B Indonesia disusun dengan tujuan agar siswa tidak kesulitan mempelajari langkah-langkah penggunaan materi dalam proses pembelajaran.
- ▶ Terdapat 6 petunjuk penggunaan E-LKPD, diantaranya:
 - ▶ 1) Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan
 - ▶ 2) Tuliskan identitasmu dengan benar
 - ▶ 3) Bacalah ringkasan materi yang terdapat pada E-LKPD baik berupa tulisan maupun video
 - ▶ 4) Jawablah semua pertanyaan yang ada dengan baikb dan benar
 - ▶ 5) Bertanyalah kepada gurumu jika ada kesulitan dalam mengerjakan E-LKPD
 - ▶ 6) Jika sudah yakin selesai klik Finish dan kirimkan ELKPD ke link yang sudah disediakan.

Geo-Sheet: Garis Kutub & Kuasa Lingkaran

Titin Masfingatin, M.Pd , Ika Krisdiana, S.Si., M.Pd , Reza Kusuma Setyansah, M.Pd

EC002025129934



e-Book

- ▶ Geo-Sheet adalah bahan ajar digital berupa e-Book geometri berbasis GeoGebra materi lingkaran khususnya membahas tentang Garis Kutub dan Kuasa Lingkaran

Smart English Flashcard Pack

Muhammad Farhan Arifianto , Trianita Septiaseh, Clareadi Kuncahyo Jati, Aisah Febrianti Nurul Aulia, Rosita Ambarwati, Vevilia nabila putri prasetya



EC002025046695



Alat Peraga

- ▶ Flashcard Interaktif ini merupakan media pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang secara menarik dan menyenangkan.
- ▶ Dengan desain original dan penuh warna, setiap kartu dilengkapi kosakata bahasa Inggris lengkap dengan terjemahan dalam Bahasa Indonesia untuk membantu siswa memahami arti dan penggunaan kata dengan lebih mudah.
- ▶ Produk ini terdiri dari tiga tema utama, yaitu Things at School (benda-benda di sekolah), Action Words (kata kerja), dan Types of Sentences (jenis kalimat).
- ▶ Seluruh materi disajikan dalam bahasa Inggris agar siswa terbiasa dengan konteks penggunaan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan memperkaya kosakata mereka.
- ▶ Flashcard ini sangat cocok digunakan oleh anak-anak, pelajar, maupun guru sebagai media bantu belajar yang interaktif dan edukatif.

Media Pembelajaran Dadu “Restoran Data Ceria” dalam Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) dan Culturally Responsive Teaching (CRT)

Fitria Lusiyanti S.Pd , Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd

EC002025046718



Alat Peraga

- Media pembelajaran ini berupa dadu, sebuah alat bantu visual yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi diagram gambar dan diagram batang dalam pelajaran Matematika.

Panduan “SIMONA” (Edukasi Motorik Halus Anak Usia 2-4 Tahun)

Sardulo Gembong, Alfian Vidianingrum



EC002025049009



Buku Panduan/Petunjuk

- ▶ Buku Panduan Simona merupakan buku panduan untuk memainkan media edukasi anak usia 2-4 tahun dalam bentuk busy board yang dapat di gunakan oleh orang tua/wali untuk mendampingi Ananda tercinta bermain.
- ▶ Permainan ini berguna untuk merangsang motorik halus anak agar cepat berkembang.
- ▶ Buku ini berisi berbagai aktivitas menyenangkan yang menggunakan benda-benda konkret sehari-hari, yang dapat dilakukan bersama orang tua maupun pendamping di rumah.

Pelatihan Penulisan dan Pendokumentasian Folklor Mejayan

Refano Juang Viridian, , Satrya Oky Adi Firmansyah, Nindy Eka Wahyuningtyas, Reca Fitry Pratama, Natasya Meira Fernanda Putri, Nanda Apriliana, Suzul Frisma Viliani, Tajuz Zahwa Asmar Khan , Asri Musandi Waraulia

EC002025049105

Poster

- ▶ Poster ini merupakan rangkaian kegiatan dari mata kuliah Proyek Kepemimpinan mahasiswa PPG Gel. 2 tahun 2024 Bahasa Indonesia UNIPMA Kelompok 3.
- ▶ Kegiatan Pelatihan Penulisan dan Pendokumentasian Folklor ini dilakukan oleh mahasiswa PPG dan siswa kelas X-XI SMA Negeri 1 Mejayan yang akan dipublikasikan dalam bentuk buku.
- ▶ Rangkaian kegiatan dibagi ke dalam tiga kegiatan yaitu praproduksi, produksi, dan praproduksi.



KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Media SINAR (Sains Berbasis Digital Interaktif dan Numerasi melalui Analisis Kontekstual serta Representasi Visual Informatif)

Muhammad Seto Adjie Nugroho, Yunarmono Hantang Sapuntoro, Agung Widiyantoro, Tasya Dian Muliana, Jeffry Handhika, Wasilatul Murtafiah

EC002025049559



Program Komputer

- ▶ Media pembelajaran bernama SINAR (Sains berbasis digital Interaktif dan Numerasi melalui Analisis kontekstual serta Representasi visual informatif).
- ▶ Media pembelajaran ini digunakan untuk siswa kelas V SD, mata pelajaran IPAS, bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi, Topik: A. Bagian Tubuh Tumbuhan.
- ▶ Tujuan media pembelajaran ini untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa pada mata pelajaran IPAS, bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi, Topik: A. Bagian Tubuh Tumbuhan.

NUMBA (NUMerasi Balap Angka)

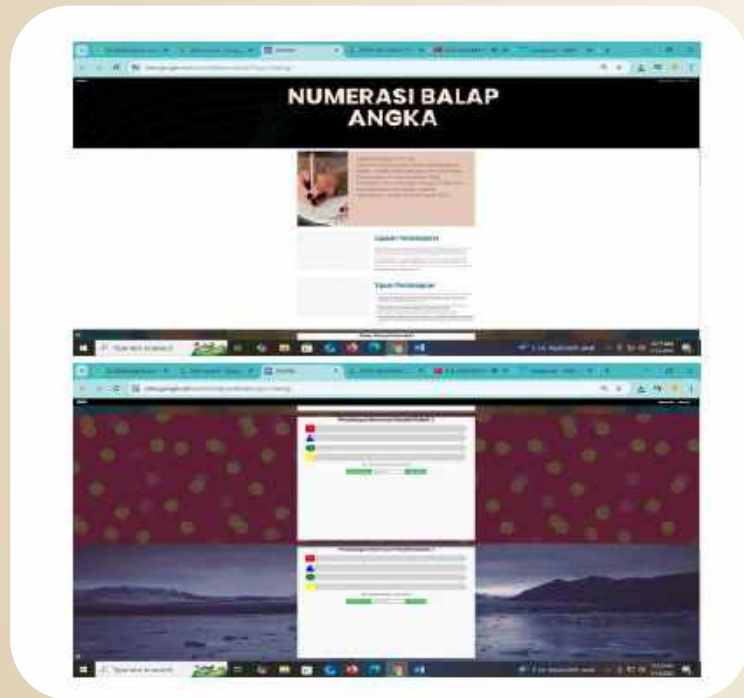
Dewi Ratih Purwaningrum, Maria Sasanti, Putri Nur Intan Kumalasari, Rakhmad, Wasilatul Murtafiah, Jeffry Handhika



EC002025049589

Program Komputer

- ▶ Media ini bernama NUMBA (Numerasi Balap Angka), media ini merupakan petualangan seru di lintasan balap angka, di mana peserta didik mengasah intuisi bilangan hingga 10.000 dan menyelesaikan tantangan operasi matematika untuk mencapai garis finis. Media ini digunakan untuk materi pelajaran matematika Bab Bilangan Kelas 4 semester 1.



KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Media GENIUS (Game Edukasi Numerik Interaktif untuk Anak Kampung Pesilat)

Widya Galih Prayoga, Erma Yulita Sari, Ririen Dwi Puspitaningrum, Tyas Ari Wibowo
Jeffry Handhika, Wasilatul Murtafiah

EC002025049648



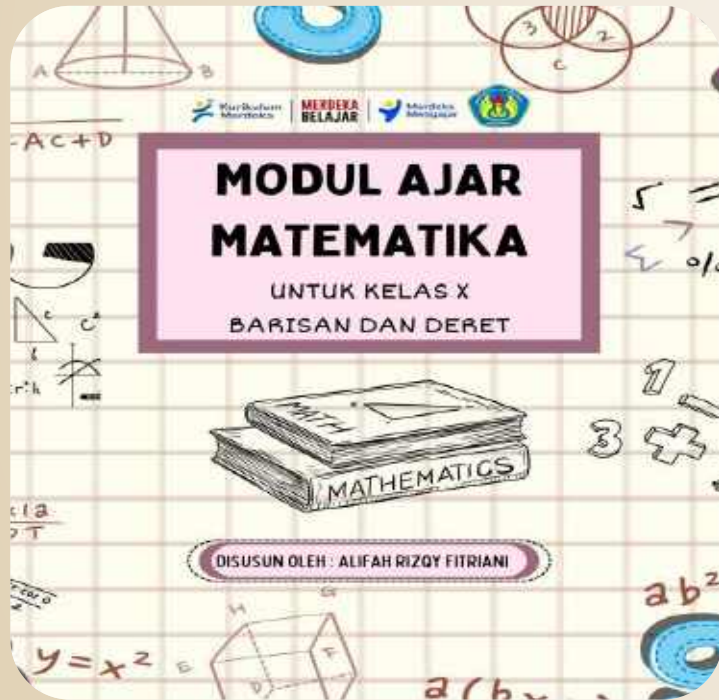
Program Komputer

- ▶ Media pembelajaran GENIUS (Game Edukasi Numerik Interaktif untuk Anak Kampung Pesilat) ini dirancang untuk siswa kelas 1 sekolah dasar dan diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan penilaian formatif yang menarik lewat game sederhana dimana game tersebut diintegrasikan dengan kesenian local dari Madiun yaitu pencak silat.
- ▶ Dalam game ini, terdapat dua karakter yaitu karakter pesilat laki-laki dan Perempuan.
- ▶ Karakter laki-laki ini merupakan karakter yang digunakan sebagai gacu sedangkan karakter perempuan sebagai lawan/komputer.
- ▶ Cara bermain game ini cukup sederhana, dimana ketika tombol start ditekan akan muncul pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, ketika jawaban siswa betul maka gacu akan berjalan sedangkan saat jawaban salah maka akan diam ditempat.
- ▶ Siswa harus bersaing dengan karakter lawan/komputer untuk mencapai garis finish, ketika siswa dapat finish lebih dulu maka permainan akan dimenangkan begitupun sebaliknya.

Modul Ajar Matematika Materi Barisan dan Deret

Alifah Rizqy Fitriani, Titin Masfingatin, S.Pd., M.Pd. , Indra Puji Astuti, M.Pd.

EC002025053896



KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

Modul

- ▶ Modul ajar matematika materi barisan dan deret ini untuk mendukung guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran matematika yang menarik dan relevan dengan kurikulum yang digunakan.
- ▶ Adanya modul ajar ini diharapkan menjadi fasilitas penunjang pembelajaran yang menjadi salah satu sumber belajar peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Macro Media Flash

Dr. Fauzatul Ma'rufah , Rohmanurmata, M.Pd.

EC002025062818



Karya Rekaman Video

- ▶ Video pembelajaran berjudul Macro Media Flash merupakan penjelasan secara konseptual dan tutorial tentang penggunaan aplikasi Macro Media Flash.
- ▶ Video pembelajaran tersebut sangat bermanfaat bagi mahasiswa calon guru untuk mengembangkan media dan bahan pembelajaran dengan menggunakan Macro Media Flash.

Buku Saku dan Pedoman Permainan VAKUSMOLI

Rahayu Nur A'ini, Supri Wahyudi Utomo, Elana Era Yusdita

EC002025067089



Buku

- ▶ Buku Saku dan Pedoman Permainan VAKUSMOLI (Media Pembelajaran VAK untuk Akuntansi Jasa Berbasis Monopoli) disusun sebagai panduan praktis dalam pelaksanaan media pembelajaran akuntansi berbasis VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) melalui permainan monopoli yang dimodifikasi.
- ▶ Buku ini berisi petunjuk teknis penggunaan media, tata cara bermain, aturan permainan, serta rangkuman materi Akuntansi Dasar pada Transaksi Bisnis Perusahaan Jasa.

VAKUSMOLI: Media Pembelajaran VAK untuk Akuntansi Jasa Berbasis Monopoli

Rahayu Nur A'ini , Supri Wahyudi Utomo, Elana Era Yusdita

EC002025067139



Program Komputer

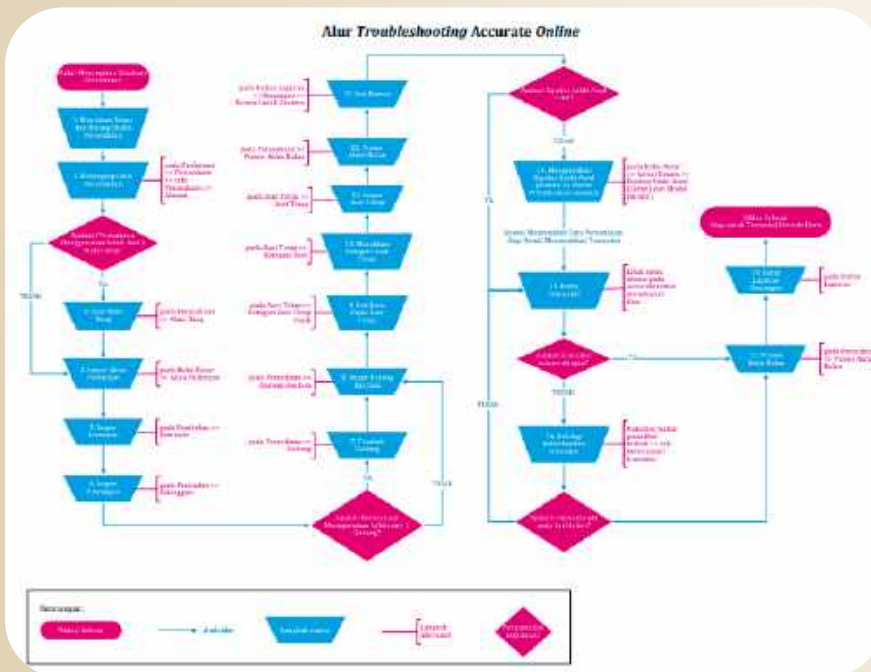
- ▶ VAKUSMOLI merupakan media pembelajaran Akuntansi Dasar Perusahaan Jasa berbasis VAK (Visual, Auditori, dan Kinestetik) melalui permainan monopoli.
- ▶ Permainan monopoli telah dimodifikasi sesuai dengan materi akuntansi dasar perusahaan jasa yang meliputi teori, pencatatan, serta penyusunan laporan keuangan.
- ▶ Media ini dikembangkan sebagai strategi atau pendekatan untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar peserta didik yang beragam (visual, auditori, dan kinestetik).



Alur Troubleshooting Accurate Online

Elana Era Yusdita, Elly Astuti , Marita Amalia Putri

EC002025069170



Resume/Ringkasan

- ▶ Alur Troubleshooting Accurate Online ini merupakan Ringkasan Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang berbentuk flowchart, berisi langkah-langkah pengerjaan Accurate Online secara konsep dan langkah alternatif jika ditemui kendala saat pengerjaan.
- ▶ Flowchart ini juga berfungsi agar pengguna tidak bingung saat ada perubahan tampilan berkala dari penyedia jasa.
- ▶ Flowchart berupa gambar alur berwarna dilengkapi penjelasan.
- ▶ Langkah-langkah di dalam flowchart disajikan dalam satu siklus pengerjaan, mulai dari persiapan database perusahaan, entry transaksi, sampai dengan tutup buku di akhir periode.

**KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025**

**TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI**



Strategic Management in Village-Owned Enterprises: Unlocking Opportunities and Navigating Challenges

Dr. Sudarmiani, M.Pd., Elly Astuti, S.Pd., M.Si., Drs. F.X. Sri Sadewo, M.Si.
Tutik Yuliani, S.E., M.Sc., Risa Wahyuni EDT, S.E., M.Si.

EC002025073197

Strategic Management in Village-Owned Enterprises: Unlocking Opportunities and Navigating Challenges

Sudarmiani^{a,*}, Elly Astuti^b, F.X. Sri Sadewo^c, Tutik Yuliani^d, Risa Wahyuni EDT^e

^a Universitas PGRI Madiun, Indonesia

^b Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

^c Universitas Balikpapan, Indonesia

^d Universitas Sumatera Barat, Indonesia

^e Corresponding author

Email addresses: grwidjati@unipma.ac.id (* Sudarmiani, Corresponding author), ellyastuti@unipma.ac.id (Elly Astuti), sadewo@unesa.ac.id (F.X. Sri Sadewo), tutik.yuliani@uniba-bkn.ac.id (Tutik Yuliani), risawahyuni@sumbar.ac.id (Risa Wahyuni EDT).

Abstract

Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) or Village-Owned Enterprises (VOE) play a significant role in driving rural economic development; however, many face challenges in effectively utilizing strategic management to unlock business opportunities. Existing literature reveals gaps in understanding the strategic management practices in VOEs, especially regarding their potential for growth and sustainability. This research aims to explore how strategic management can help VOEs navigate challenges and capitalize on business opportunities. Using a qualitative approach with a phenomenological perspective, this study focuses on VOEs in the Madiun Raya region. Participants in this study include directors of successful VOEs who have effectively advanced their enterprises. Data was collected through interviews and Focus Group Discussions (FGD) with 10 VOE managers. The findings reveal that strategic management practices, such as clear goal setting, resource optimization, and market analysis, significantly contribute to overcoming financial, organizational, and market-related challenges. Moreover, a collaborative leadership approach and stakeholder engagement were crucial in realizing business opportunities. This study suggests that other VOEs should adopt strategic management frameworks tailored to their unique challenges and opportunities for sustainable growth. The implications of this research emphasize the need for capacity-building programs in strategic management for VOE managers to enhance their operational effectiveness and long-term success.

Keywords: Challenges, Opportunities, Strategic Management, Village-owned enterprises (BUMDes)

Karya Tulis (Artikel)

- ▶ Artikel Ilmiah dengan judul Strategic Management in Village-Owned Enterprises: Unlocking Opportunities and Navigating Challenges merupakan hasil penelitian yang membahas tentang Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) memegang peranan penting dalam mendorong pembangunan ekonomi pedesaan, namun banyak yang menghadapi tantangan dalam memanfaatkan manajemen strategis secara efektif untuk membuka peluang bisnis.
- ▶ Temuan penelitian mengungkapkan bahwa praktik manajemen strategis, seperti penetapan tujuan yang jelas, optimalisasi sumber daya, dan analisis pasar, berkontribusi secara signifikan untuk mengatasi tantangan keuangan, organisasi, dan terkait pasar.
- ▶ Selain itu, pendekatan kepemimpinan kolaboratif dan keterlibatan pemangku kepentingan sangat penting dalam mewujudkan peluang bisnis.

Bimbingan Kelompok 'Menjadi Versi Terbaik'

Ratih Christiana , Vara Diva Frisca Karinma, Latifah Anggia Fitriani

EC002025073198



Karya Rekaman Video

- ▶ Video ini merupakan karya edukatif dalam bentuk simulasi bimbingan kelompok yang bertujuan untuk memberikan layanan bimbingan kepada remaja atau peserta didik dalam rangka meningkatkan pemahaman diri, pengembangan potensi, serta penerimaan diri secara positif.
- ▶ Tema utama yang diangkat adalah ..Menjadi Versi Terbaik.., dengan penekanan bahwa pertumbuhan pribadi lebih penting daripada kesempurnaan.
- ▶ Video ini menyajikan alur kegiatan bimbingan kelompok mulai dari pembukaan, pemanasan, kegiatan inti, hingga penutup. Narasi dan dialog dalam video disusun secara reflektif dan inspiratif, dipadukan dengan visual dan musik latar yang menyentuh secara emosional namun tetap edukatif.
- ▶ Ciptaan ini merupakan karya orisinal yang dikembangkan oleh mahasiswa dengan bimbingan dosen dalam lingkup pelayanan Bimbingan dan Konseling.
- ▶ Keunikan terletak pada pendekatan psikopedagogis yang membumi dan menyentuh aspek afektif peserta didik.
- ▶ Narasi dalam video bersifat original dan dikembangkan secara mandiri, bukan hasil adaptasi atau saduran dari karya lain.
- ▶ Dengan tujuan sebagai media layanan bimbingan kelompok yang inspiratif bagi mahasiswa, mendorong refleksi diri, pertumbuhan pribadi, dan motivasi positif, menjadi contoh praktik baik layanan BK yang berbasis video digital, memperkaya sumber belajar dalam pendidikan Bimbingan dan Konseling.

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Pelaksanaan Farm Education di MTs Miftahul Ulum BatokGemarang

Dwi Rohman Sholeh, Darmadi, Febri Puja Ayunasari



EC002025074540



Pelaksanaan Farm Education di MTs Miftahul Ulum Batok Gemarang



Karya Rekaman Video

- ▶ Video Rekaman berjudul ini farm education di MTs Miftahul Ulum Batok Gemarang merupakan rekaman pelaksanaan abdimas dosen UNIPMA di Desa Batok Kecamatan Gemarang Kabupaten Madiun.
- ▶ Pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM.
- ▶ Sasaran kegiatan ini adalah generasi muda Desa Batok yaitu siswa-siswi MTs Miftahul Ulum desa Batok Kecamatan Gemarang.
- ▶ Antusias guru dan siswa mewarnai pelaksanaan Abdimas ini.

KATALOG PRODUK INOVASI

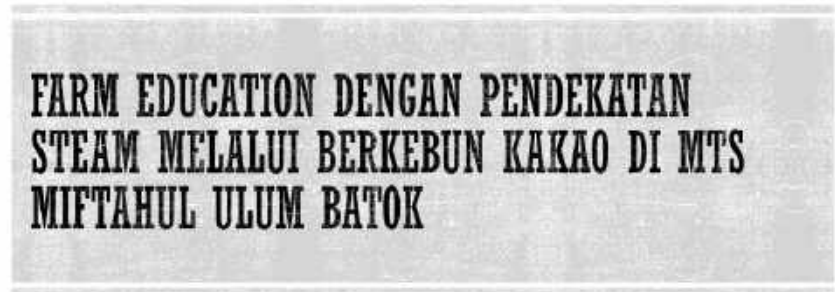
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Farm Education dengan Pendekatan STEAM melalui BerkebunKakao di MTs Miftahul Ulum Batok

Dwi Rohman Sholeh, Darmadi, Febri Puja Ayunasari

EC002025074544



Dr. Dwi Rohman Soleh, M.Pd.

Dr. Darmadi, S.Si., M.Pd.

Buku Panduan/Petunjuk

- ▶ Panduan ini merupakan panduan pelaksanaan Farm Education dengan Pendekatan STEAM melalui Berkebun Kakao di MTs Miftahul Ulum Batok.
- ▶ Panduan ini dapat dikembangkan oleh guru atau dosen atau peneliti lain dalam pelaksanaan di tempat lain.

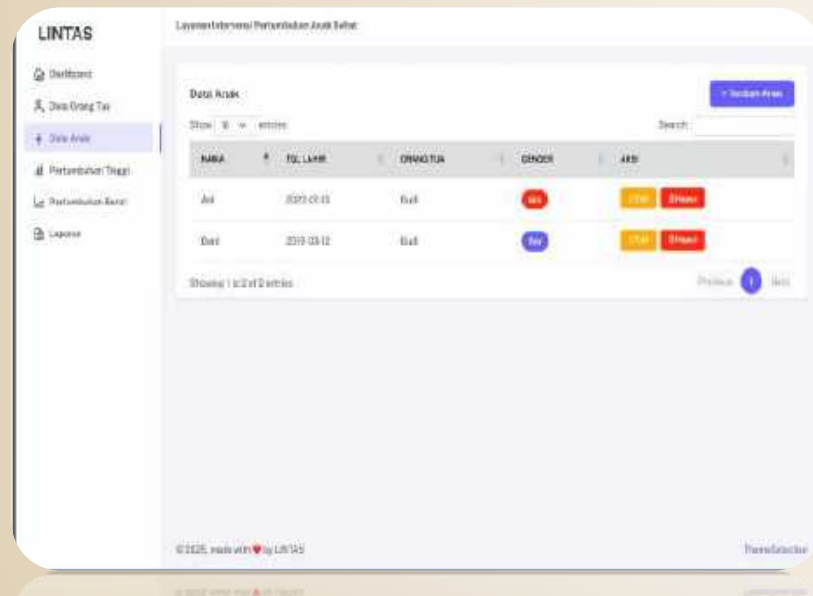
SDIDTK Lintas (Layanan Intervensi Pertumbuhan Anak Sehat)

Sofia Nur Afifah, M.Pd., Dr. Fida Chasanatun, M.Pd., Puguh Jayadi, S.Kom, M.Kom.

EC002025076368

Program Komputer

- ▶ Aplikasi Pengukuran Berat badan dan tinggi badan anak.



Media Pembelajaran Digital “Modul Multimedia Bahasa Indonesia” dalam Keterampilan Membaca Fakta dan Opini

Dyah Ayu Setyo Pramesti, Dr. Heny Kusuma Widyaningrum, M.Pd

EC002025081182



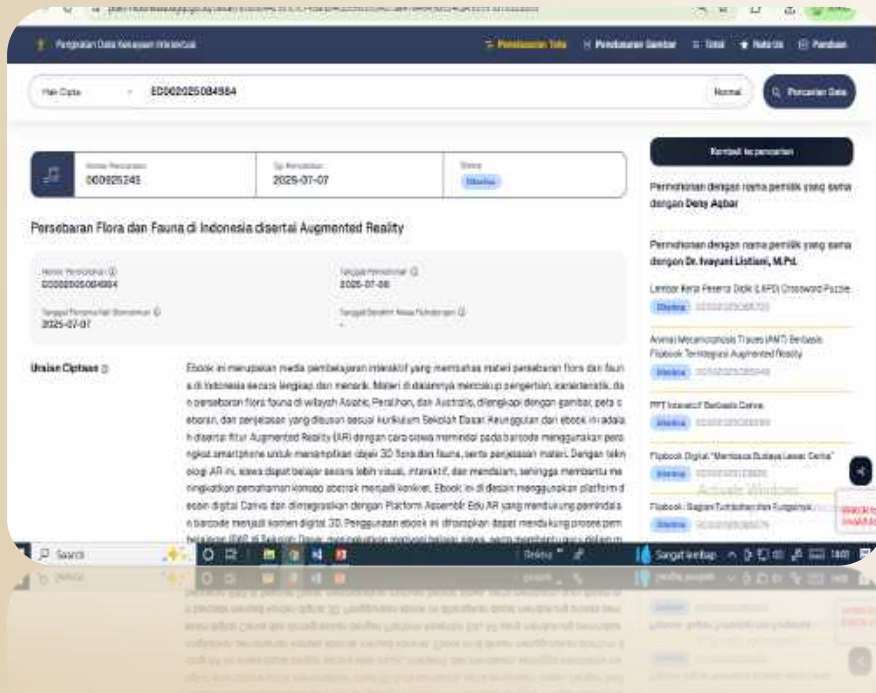
e-Book

- ▶ E-book ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca teks fakta dan opini dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar.
- ▶ Media ini memadukan berbagai elemen interaktif seperti teks, animasi, serta latihan soal interaktif, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan bermakna.
- ▶ Pengguna modul akan dibimbing untuk memahami perbedaan antara fakta dan opini melalui penjelasan konsep, contoh teks otentik, serta berbagai aktivitas dan evaluasi dalam format digital.

Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia disertai Augmented Reality

Deny Aqbar, Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd., Dr. Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmata, M.Pd

EC002025084984



e-Book

- ▶ Ebook ini merupakan media pembelajaran interaktif yang membahas materi persebaran flora dan fauna di Indonesia secara lengkap dan menarik.
- ▶ Materi di dalamnya mencakup pengertian, karakteristik, dan persebaran flora fauna di wilayah Asiatis, Peralihan, dan Australis, dilengkapi dengan gambar, peta sebaran, dan penjelasan yang disusun sesuai kurikulum Sekolah Dasar.
- ▶ Keunggulan dari ebook ini adalah disertai fitur Augmented Reality (AR) dengan cara siswa memindai pada barcode menggunakan perangkat smartphone untuk menampilkan objek 3D flora dan fauna, serta penjelasan materi.
- ▶ Dengan teknologi AR ini, siswa dapat belajar secara lebih visual, interaktif, dan mendalam, sehingga membantu meningkatkan pemahaman konsep abstrak menjadi konkret.
- ▶ Ebook ini di desain menggunakan platform desain digital Canva dan diintegrasikan dengan Platform Assemblr Edu AR yang mendukung pemindaian barcode menjadi konten digital 3D.
- ▶ Penggunaan ebook ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara inovatif, menyenangkan, dan sesuai perkembangan teknologi.

Animal Metamorphosis Traces (AMT) Berbasis Flipbook Terintegrasi Augmented Reality

Ira Andriani, Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd., Dr. Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmata, M.Pd

EC002025085049



e-Book

- ▶ Animal Metamorphosis Traces (AMT) berbasis Flipbook terintegrasi Augmented Reality adalah inovasi dalam media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep metamorfosis pada hewan dengan cara yang interaktif dan menarik.
- ▶ Flipbook, yang terdiri dari serangkaian gambar yang menciptakan ilusi gerakan saat dibolak-balik, berfungsi sebagai alat visual yang menggambarkan berbagai tahap metamorfosis hewan, seperti kupu-kupu dan katak.
- ▶ Dengan mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR), siswa dapat memindai gambar pada Flipbook menggunakan perangkat mobile, yang kemudian akan menampilkan animasi atau informasi tambahan, seperti video atau narasi yang menjelaskan setiap tahap metamorfosis secara mendalam.
- ▶ Manfaat dari AMT ini mencakup peningkatan interaktivitas, pemahaman yang lebih baik tentang proses metamorfosis yang kompleks, serta pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Selain itu, AR memungkinkan siswa untuk mengakses informasi tambahan yang tidak tersedia dalam buku teks tradisional.
- ▶ Sebagai contoh, dalam pelajaran IPA, guru dapat menggunakan AMT untuk menjelaskan siklus hidup kupu-kupu, di mana siswa dapat melihat gambar di Flipbook dan kemudian menggunakan aplikasi AR untuk menyaksikan animasi dari telur, larva (ulat), pupa (kepompong), hingga kupu-kupu dewasa dalam bentuk 3D.
- ▶ Penggunaan media ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara inovatif, menyenangkan, dan sesuai perkembangan teknologi.

Flipbook: Bagian Tumbuhan dan Fungsinya

Ufatin Prya Yufian, Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd., Dr. Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmata, M.Pd



EC002025085079



e-Book

- ▶ Flipbook ini merupakan media pembelajaran interaktif yang membahas materi bagian tumbuhan dan fungsinya dengan lengkap dan menarik.
- ▶ Materi di dalamnya mencakup pengertian, bagian-bagian tumbuhan, dan fungsi dari bagian tumbuhan yang disusun sesuai kurikulum Sekolah Dasar.
- ▶ Keunggulan dari flipbook ini adalah disertai fitur gambar, animasi, audio yang tentunya dapat menarik motivasi peserta didik untuk membaca serta mempelajari materi bagian tumbuhan dan fungsinya menggunakan media flipbook ini.

KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

E-Modul Pembelajaran Membaca Cerita Bahasa Indonesia

Renita Dinda Ayupratiwi, Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd., Dr. Candra Dewi, M.Pd.



EC002025086444



e-Book

- ▶ E-Modul pembelajaran membaca cerita ini berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT).
- ▶ Dalam E-Modul ini berisi sebuah cerita yang beraskan dari karesidenan Madiun.
- ▶ Selain itu, E-Modul ini juga dilengkapi dengan gambar dan video yang memperjelas cerita. E-Modul ini didesain menggunakan aplikasi canva.

KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Mengenal Keberagaman Budaya di Indonesia

Triana Safitri, Candra Dewi, Eka Nofri Ari Yanto



EC002025088355



e-Book

- ▶ Media Pembelajaran Komik Digital berjudul mengenal keberagaman Budaya di Indonesia berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN Jiwan 01.
- ▶ Didalam komik ini membahas pada saat proses pembelajaran berlangsung pada saat itu guru menjelaskan keberagaman budaya di Indonesia.
- ▶ Dan membahas tentang menghargai perbedaan ras yang ada di Indonesia.

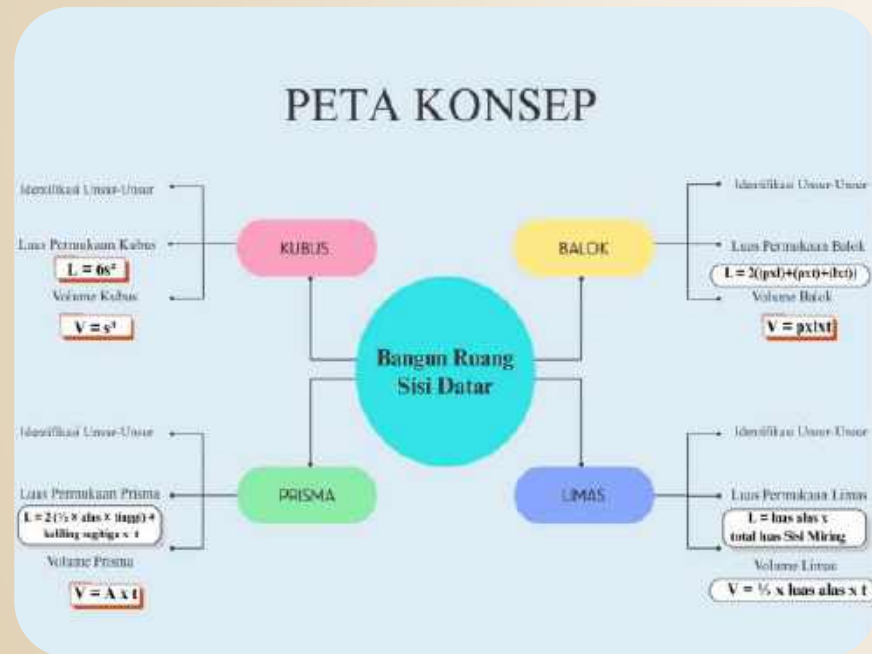
KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Buku Ajar Siswa Etnomatematika Maospati

Siti Nur Khasanah, Dr. Sanusi, M.Pd., Dr. Wasilatul Murtafiah, M.Pd.

EC002025088358



Buku

- ▶ Ciptaan ini merupakan sebuah buku ajar dengan judul Buku Ajar Siswa Etnomatematika Maospati.
- ▶ Buku ini disusun sebagai media pembelajaran berbasis etnomatematika yang mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal Maospati ke dalam konsep-konsep matematika dasar (bentuk bangunan tradisional yaitu prasasti sendang kamal, prasasti tegal turi; distrik maospati).
- ▶ Materi disusun secara sistematis dan kontekstual sesuai dengan kurikulum pendidikan dasar (dengan fokus pada geometri).
- ▶ Buku ini dilengkapi dengan ilustrasi, latihan soal, dan aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif (untuk mendorong siswa memahami matematika melalui pengalaman budaya mereka sendiri).
- ▶ Seluruh isi buku merupakan karya orisinal penulis (termasuk narasi, ilustrasi, struktur penyajian, dan pendekatan pembelajaran) dan belum pernah dipublikasikan secara komersial sebelumnya.

Flipbook Sifat-Sifat Cahaya

Bintang Intan Dewi Sukmawati, Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd.,
Dr. Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmata, M.Pd

EC002025088637



e-Book

- ▶ Flipbook ini merupakan media pembelajaran interaktif yang membahas materi persebaran flora dan fauna di Indonesia secara lengkap dan menarik.
- ▶ Materi di dalamnya mencakup pengertian, karakteristik cahaya, dilengkapi dengan gambar, dan penjelasan yang disusun sesuai kurikulum Sekolah Dasar.
- ▶ Keunggulan dari flipbook ini dapat digunakan melalui perangkat smartphone untuk menampilkan komik, serta penjelasan materi.
- ▶ Flipbook ini di desain menggunakan platform desain digital Canva.
- ▶ Penggunaan flipbook ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara inovatif, menyenangkan, dan sesuai perkembangan teknologi.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Crossword Puzzle

Niken Fitria Rahayu, Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd., Naniek Kusumawati, S.Pd., M.Pd.

EC002025088700



Buku Panduan/Petunjuk

- ▶ Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) crossword puzzle merupakan inovasi media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pelajaran secara menyenangkan.
- ▶ Media ini menggabungkan unsur edukatif dengan permainan teka-teki silang yang relevan dengan topik pembelajaran.
- ▶ Setiap soal pada puzzle disusun secara sistematis agar mendorong siswa berpikir kritis, menganalisis, dan mengingat konsep yang telah dipelajari.
- ▶ Dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) crossword puzzle ini, siswa tidak hanya menjawab soal secara pasif, tetapi juga secara aktif membangun pemahaman melalui proses eksploratif. Media ini tidak hanya menuntut ketepatan jawaban, tetapi juga menekankan pada pemahaman konsep.
- ▶ Dengan mengisi teka-teki, siswa dilatih untuk mengingat istilah, memahami makna, serta mengaitkan antar konsep dalam konteks yang lebih luas.
- ▶ Selain itu, media ini dapat disesuaikan berdasarkan tema lokal, budaya, atau konteks kehidupan siswa, sehingga lebih kontekstual dan menarik.
- ▶ Dengan inovasi ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan, serta memberikan alternatif baru dalam asesmen formatif.

Wayang Edu Reality

Pantriagung Mardya Kusuma, Candra Dewi, Suyanti



EC002025089264

Alat Peraga

- Wayang Edu Reality media pembelajaran berbasis teknologi Augmented Reality yang dirancang untuk meningkatkan literasi budaya khususnya dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada materi silsilah wayang.

Gambar		Keterangan
1.		Halaman pertama media pembelajaran Wayang Edu Reality, berisikan materi silsilah wayang. Icon di layar kiri bawah adalah tampilan banyaknya halaman pada media pembelajaran Wayang Edu Reality.
2.		Halaman kedua media pembelajaran Wayang Edu Reality, berisikan materi silsilah wayang. Icon di layar kiri bawah adalah tampilan banyaknya halaman pada media pembelajaran Wayang Edu Reality.
3.		Halaman ketiga media pembelajaran Wayang Edu Reality, berisikan materi silsilah wayang. Icon di layar kiri bawah adalah tampilan banyaknya halaman pada media pembelajaran Wayang Edu Reality.
4.		Halaman keempat media pembelajaran Wayang Edu Reality, berisikan materi silsilah wayang. Icon di layar kiri bawah adalah tampilan banyaknya halaman pada media pembelajaran Wayang Edu Reality.
5.		Tampilan halaman kelima yang berisikan gambar wayang dan tombol-tombol angka yang jika di klik maka akan muncul materi yang berkaitan dengan wayang tersebut. 1.1 berisi nama wilayah kepemimpinan Yudhistira/Tuntadewa wayang

KATALOG PRODUK INOVASI

PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Kebudayaan Tari di Jawa Timur untuk Anak Usia Dini

Sindy Mey Dwi Utari, S.Pd., M.Pd, Mariska Putri Ramadani

EC002025089265



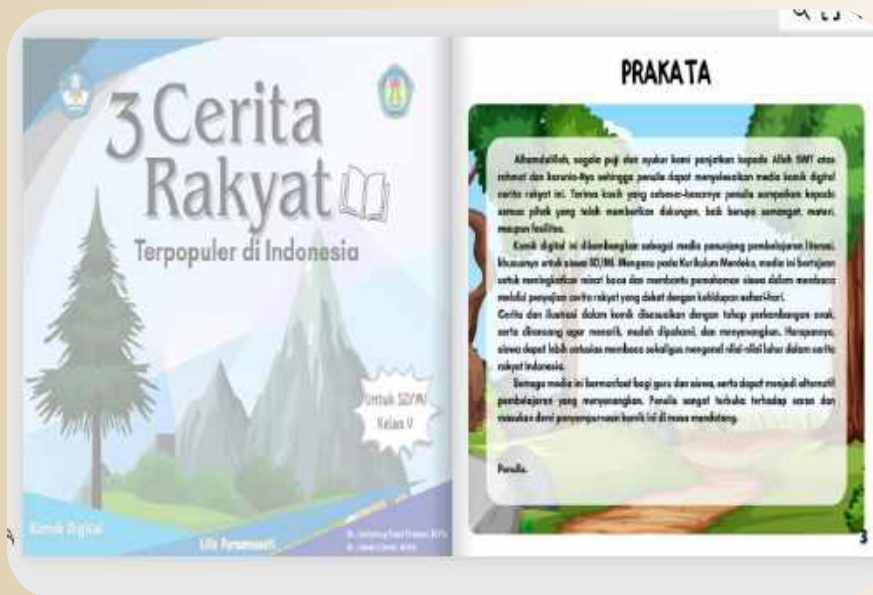
Buku Panduan/Petunjuk

- ▶ Karya ini merupakan media pembelajaran dalam bentuk PowerPoint animasi yang dirancang khusus untuk anak usia dini guna mengenalkan kebudayaan tari di Jawa Timur.
- ▶ Media ini bertujuan utama menumbuhkan rasa cinta anak terhadap budaya lokal sejak dini yang didukung melalui visual dan audio secara menarik.
- ▶ Karya ini memiliki keunikan dalam perpaduan unsur edukatif dan kearifan lokal, disajikan dalam bentuk media interaktif sederhana yang mudah diakses serta dipahami oleh guru maupun orang tua.
- ▶ Oleh karena itu, karya ini dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di jenjang PAUD sebagai sarana pengenalan budaya secara menyenangkan.

3 Cerita Rakyat Terpopuler di Indonesia

Lilis Purnamawati, Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd., Dr. Candra Dewi, M.Pd.

EC002025089429



e-Book

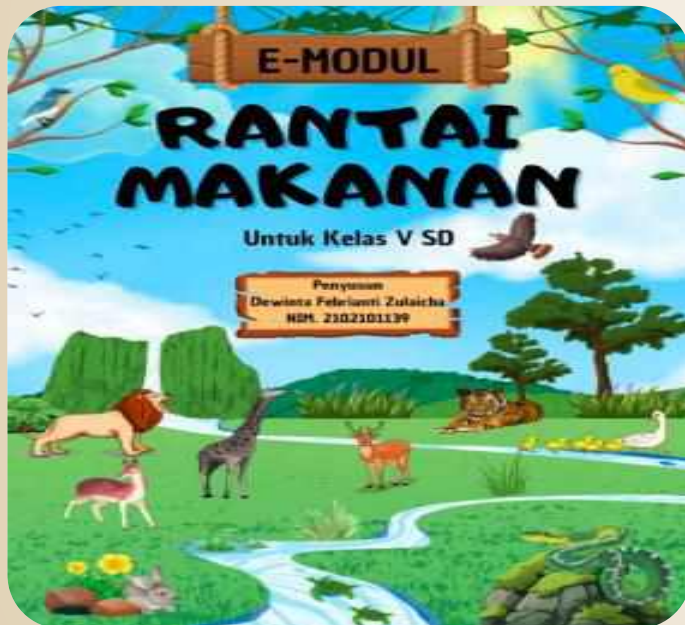
- ▶ Ciptaan ini berupa komik digital yang memuat tiga cerita rakyat, yaitu Asal Usul Danau Toba, Timun Mas, dan Batu Menangis.
- ▶ Komik dirancang berbasis Self Directed Learning (SDL) dengan menyisipkan petunjuk penggunaan, daftar isi dan evaluasi.
- ▶ Visual dibuat menarik dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar.
- ▶ Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan disusun dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat Android.

Rantai Makanan

Dewinta Febrianti Zulaicha, Candra Dewi, Eka Nofri Ari Yanto



EC002025089692



e-Book

- ▶ Media Pembelajaran E-Modul Rantai Makanan Berbasis Flipbook Terintegrasi dengan Augmented Reality pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Jiwan 01.
- ▶ E-Modul ini mencakup pembahasan terkait materi rantai makanan seperti definisi, komponen dan contoh rantai makanan secara kompleks.

Petualangan Bahasa

Tri Ananda Kusuma Wardana, Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd, Dr. Candra Dewi, M.Pd.



EC002025090341



KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

Karya Rekaman Video

- ▶ Video animasi ini dibuat sebagai media pembelajaran menulis cerita Bahasa Indonesia.
- ▶ Media tersebut dibuat menggunakan canva dengan bantuan website pengubah suara weights.com.
- ▶ Video dibuat berdasarkan sintaks PBL yang mengedepankan sebuah masalah untuk dipecahkan oleh peserta didik.
- ▶ Video animasi mempunyai desain yang cerah dan menarik, selain itu juga diberi backsound yang ceria.

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Komik Digital

Ela Nurjanah, Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd, Apri Kartikasari H.S., M.Pd.



EC002025090422



e-Book

- ▶ Media komik digital ini merupakan media pembelajaran yang interaktif, dengan desain visual yang menarik, balon percakapan antar tokoh, dan narasi yang mudah dipahami. Cerita yang termuat dalam komik digital yaitu keong mas, malin kundang, dan timun mas. Masing-masing cerita disajikan dalam beberapa halaman panel komik dengan alur yang runtut dan ilustrasi berwarna untuk menarik minat siswa.

KATALOG PRODUK INOVASI
PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

Aplikasi AR SIX KOMBO (6 KOMPONEN BIOMOTORIK)

Dr. Ardyansyah Arief Budi Utomo, S.Pd., M.Pd, AIFO-P

EC002025090986



Program Komputer

- ▶ Aplikasi AR SIX KOMBO (6 KOMPONEN BIOMOTORIK) adalah aplikasi komputer berbasis Microsoft Excel dengan menggunakan VBA (Visual Basic for Application) yang dapat merangkum semua data tes dan pengukuran olahraga khususnya pada 6 Komponen Biomotorik yakni Flexibility Angkle, Flexibility Back, Power Leg, Agility, Muscle Endurance, dan VO2MAX.
- ▶ Aplikasi ini juga secara otomatis akan menghitung data tersebut dan merangkumnya secara utuh sehingga didapatkan klasifikasi kondisi fisik secara keseluruhan dari ke enam komponen biomotorik yang sudah disebutkan.

Smartcard Digital

Fitriya Mardhiyana, Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd,
Apri Kartikasari H.S., M.Pd.



EC002025091004



Link :

https://www.canva.com/design/DAGIWS8rosQ/1x1F-tJONoQMvIV4vJNA/edit?utm_content=DAGIWS8rosQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Smartcard Digital atau kartu pintar adalah media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1. Media pembelajaran ini dalam bentuk digital yang dapat diakses dengan internet maupun tanpa internet. Materi dalam Smartcard Digital berupa pengenalan huruf abjad A sampai Z, pengenalan suku kata, membaca kata dan kalimat, memahami cerita dan tema cerita, serta nama-nama binatang.

e-Book

- ▶ Smartcard Digital atau kartu pintar adalah media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1.
- ▶ Media pembelajaran ini dalam bentuk digital yang dapat diakses dengan internet maupun tanpa internet.
- ▶ Materi dalam Smartcard Digital berupa pengenalan huruf abjad A sampai Z, pengenalan suku kata, membaca kata dan kalimat, membaca cerita, dan juga ada kartu game melengkapi kata dan menyusun kata menjadi kalimat.
- ▶ Keunggulan dari smartcard ini yaitu merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang memadukan teks dan gambar untuk menambah daya tarik dan minat belajar siswa.
- ▶ Media smartcard Digital ini penggunaannya sangat mudah dan praktis media ini dibuat dan didesain menggunakan aplikasi canva dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1.
- ▶ Penggunaan media ini akan memudahkan siswa untuk mengenali huruf dan membaca huruf dan diharapkan dengan adanya media smartcard digital ini dapat membantu siswa yang masih belum lancar membaca atau yang masih mengalami kesulitan membaca.
- ▶ Smartcard Digital ini juga mendukung pembelajaran mandiri karena dapat diakses kapan saja tanpa koneksi internet, sehingga sangat sesuai digunakan baik di rumah maupun di sekolah.

Pengelolaan Keuangan Keluarga Dengan Semangat Pancasila

Ramadhan Prasetya Wibawa, M.Pd., Prof. Hari Wahyono, M.Pd.,
Prof. Dr. Wahjoedi, ME., Dr. Hj. Endang Sri Andayani, M.Si. Ak.



EC002025091286



Modul

- ▶ Modul Pengelolaan Keuangan Keluarga dengan Semangat Pancasila dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pentingnya pengelolaan keuangan keluarga secara bijak, dengan mengacu pada nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.
- ▶ Modul ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan wawasan dalam mengelola keuangan keluarga, sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam setiap keputusan ekonomi yang diambil.

KATALOG PRODUK INOVASI

PUSAT INOVASI & KEKAYAAN INTELEKTUAL UNIPMA 2025

TERUS
BERKREASI
&
BERINOVASI

PPT Interaktif Berbasis Canva

Kharisma Qoni'atus Salma, Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd.,
Naniek Kusumawati, S.Pd., M.Pd.

EC002025092090



e-Book

- ▶ Media pembelajaran interaktif berbasis canva ini berisi materi metamorfosis pada mata pelajaran IPAS kelas III SD, disajikan melalui format power point yang interaktif dan menarik.
- ▶ Setiap slide memuat penjelasan beranimasi, backsound yang menyenangkan, dan memiliki quiz interaktif di akhir slide yang mana berfungsi sebagai penguatan materi yang telah disajikan.
- ▶ Media ini dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman dan juga keterlibatan peserta didik secara visual, memudahkan belajar mandiri, dan menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna juga menyenangkan pada mata pelajaran IPAS kelas III SD.

Doro Ceria

Dheo Okky Hevrikha Pratama, Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd., Apri Kartikasari H.S., M.Pd.

EC002025092188



Karya Rekaman Video

- ▶ Video animasi DoroCeria ini merupakan media pembelajaran yang ditujukan untuk pembelajaran materi bercerita di kelas 5 SD.
- ▶ Disajikan dengan tampilan visual yang ceria, karakter animasi yang ramah, serta narasi suara laki-laki yang lembut dan bersahabat, video ini dirancang untuk membangun suasana positif sejak awal pembelajaran.
- ▶ Isi video mengajak siswa untuk merasa senang datang ke sekolah, mengenal guru, teman, serta lingkungan belajar baru.
- ▶ Pesan-pesan yang disampaikan mendorong siswa untuk berani, semangat belajar, dan menjaga sikap baik selama berada di sekolah.
- ▶ Dengan durasi singkat, video ini sangat cocok digunakan sebagai pembuka kegiatan pengenalan sekolah atau awal pembelajaran di kelas 5.
- ▶ Media ini membantu menciptakan kesan pertama yang menyenangkan, mengurangi kecemasan siswa baru, serta mendukung terciptanya suasana belajar yang aman dan nyaman.

Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality (AR)

Materi Bangun Ruang Sisi Datar

Diva Auberta Nariswari, Ika Krisdiana, S.Si., M.Pd., Reza Kusuma Setyansah, S.Pd., M.Pd.

EC002025093751



Program Komputer

- ▶ Media pembelajaran ini merupakan aplikasi berbasis Augmented Reality (AR) yang dikembangkan menggunakan Unity 3D untuk membantu siswa memahami materi bangun ruang sisi datar, seperti kubus, balok, prisma, dan limas.
- ▶ Aplikasi ini menampilkan objek 3D interaktif yang dapat muncul melalui kamera perangkat ketika diarahkan ke marker tertentu, sehingga memungkinkan siswa untuk memutar, memperbesar, dan mengeksplorasi bentuk bangun ruang secara nyata.
- ▶ Dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, aplikasi ini dilengkapi penjelasan konsep, fitur interaktif, dan latihan soal untuk mendorong pemahaman serta kemampuan berpikir kritis.
- ▶ Media ini dapat dijalankan di berbagai perangkat Android, dan bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika melalui visualisasi yang menarik dan kontekstual

Flashcard Digital

Sabrina Maharani Resti Dewi, Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.,
Apri Kartikasari H.S., M.Pd.

EC002025094939



e-Book

- ▶ Media flashcard digital ini berisi materi imbuhan untuk siswa kelas V SD, disajikan melalui format flipbook yang interaktif dan menarik.
- ▶ Setiap kartu memuat penjelasan bergambar dan dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa secara visual, memudahkan belajar mandiri, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

Jenis Ekosistem di Daratan Berbasis Assemblr Edu

Wemphi Novan Ramadhan, Dr. Ivayuni Listiani, S.Pd., M.Pd.,
Naniek Kusumawati, S.Pd., M.Pd.

EC002025095013



Alat Peraga

- ▶ Media ini merupakan bahan ajar interaktif berbasis teknologi Augmented Reality (AR) yang dikembangkan menggunakan platform Assemblr EDU.
- ▶ Materi yang disajikan berfokus pada ekosistem di daratan, mencakup berbagai jenis ekosistem seperti hutan hujan tropis, padang rumput, gurun, dan tundra.
- ▶ Melalui aplikasi ini, siswa dapat melihat secara langsung model 3D dari berbagai komponen ekosistem, seperti tumbuhan khas, hewan, rantai makanan, hingga hubungan antarmakhluk hidup dan lingkungannya. Setiap model 3D dilengkapi dengan narasi audio dan teks penjelas untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi.
- ▶ Selain itu, terdapat fitur interaktif kuis dan misi eksplorasi, yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- ▶ Media ini dapat diakses menggunakan smartphone atau tablet dengan memindai kode QR yang mengarahkan pada tampilan AR.
- ▶ Dengan pendekatan ini, proses belajar menjadi lebih visual, imersif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan literasi sains siswa Sekolah Dasar, khususnya dalam materi ekosistem di daratan.

APBM (Alat Penanaman Bawang Merah)

Risky Alifian Nugroho , Aloysius Tommy Hendrawan, ST., MT.,
Doni Susanto, S.Pd., M.Pd.



EC002025095563



Alat Peraga

- ▶ V.Alat Penanaman Bawang Merah (APBM) merupakan inovasi alat pertanian yang dirancang khusus untuk membantu proses penanaman bawang merah secara lebih efisien dan ergonomis.
- ▶ Alat ini berfungsi untuk mempercepat pekerjaan tanam, mengurangi beban kerja petani, serta memastikan jarak dan kedalaman tanam sesuai dengan standar budidaya yang baik.
- ▶ Dengan pendekatan re-design, APBM dikembangkan agar lebih sesuai dengan kondisi lahan dan kebutuhan petani di Kecamatan Sukomoro, Kabupaten Nganjuk.

Media Pembelajaran Pot Larang Pada Materi Matematika Penjumlahan Dan Pengurangan

Erla Widyawati, Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd. Sesaria Prima Yudhaningtyas, M.Pd.

EC002025095732



Alat Peraga

- ▶ Media ini bertujuan untuk membantu siswa kelas 1 SD memahami konsep penjumlahan (+) dan pengurangan (-) bilangan 1 sampai 20 secara konkret, menyenangkan, dan interaktif.
- ▶ Dengan menggunakan pot dan bunga sebagai alat bantu nyata, siswa dapat menghitung secara visual.
- ▶ Langkah-langkah Permainan
 - ▶ ·Guru menempelkan soal matematika (penjumlahan atau pengurangan) di kolom “Soal”.
 - ▶ ·Siswa mengidentifikasi angka puluhan dan satuan dari soal tersebut.
 - ▶ ·Siswa mengambil bunga dan memasukkan ke pot sesuai jumlah puluhan dan satuan.
 - ▶ ·Siswa melakukan operasi hitung (menambahkan atau mengurangi bunga sesuai soal).
 - ▶ ·Siswa menghitung jumlah akhir dan memasukkan ke pot hasil (warna pink).
 - ▶ ·Guru atau teman mengecek jawaban dan memberikan umpan balik. Aturan Main
 - ▶ ·Siswa bermain secara bergiliran atau berkelompok.
 - ▶ ·Jawaban benar mendapat poin atau bunga penghargaan.
 - ▶ ·Jawaban salah mendapat petunjuk dari guru dan mencoba kembali.
- ▶ Variasi Permainan
 - ▶ ·Lomba cepat tepat: siswa menghitung dan memasukkan bunga paling cepat.
 - ▶ ·Pasangan berhitung: satu siswa membuat soal, satu menjawab.
 - ▶ ·Tebak hasil: siswa menebak hasil sebelum menghitung dengan pot.