

Matrik Gender Analysis Pathway (GAP)

SKPD : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
TAHUN ANGGARAN : 2026

Langkah 1	Langkah 2	Langkah 3	Langkah 4	Langkah 5	Langkah 6	Langkah 7	Langkah 8	Langkah 9
Program / Kegiatan / Sub Kegiatan / (Indikator/Tujuan)	Data Pembuka Wawasan	Isu Gender			Kebijakan dan Rencana ke Depan		Pengukuran Hasil	
		Faktor Kesenjangan	Sebab Kesenjangan Internal	Sebab Kesenjangan Eksternal	Reformulasi Tujuan	Rencana Aksi	Basis Data (Baseline)	Indikator Kinerja
PROGRAM : PROGRAM PENGEMBANGAN KEBUDAYAAN KEGIATAN : Pengelolaan Kebudayaan yang masyarakat pelaksana lintas daerah Kabupaten/kota dalam 1 (Satu) Daerah Provinsi SUB KEGIATAN : Pelindungan Objek Pemajuan Kebudayaan TUJUAN : Mendorong pelestarian budaya daerah melalui peningkatan keterlibatan masyarakat dalam kegiatan kebudayaan secara lebih seimbang.	"Peraturan-Peraturan : Menteri Pendidikan Nasional No. 84 tahun 2008 tentang Pedoman Pelaksanaan Pengarusutamaan Gender Bidang Pendidikan" "1. Lomba Permainan Rakyat Laki-laki= 91 Perempuan= 175 Jumlah= 266 2. Workshop Penulisan Cerita Rakyat Laki-laki= 81 Perempuan= 119 Jumlah= 200 "	"Akses : Akses laki-laki terhadap kegiatan kebudayaan belum optimal karena jenis kegiatan dan pendekatan sosialisasi belum sepenuhnya sesuai dengan minat kelompok laki-laki." "Partisipasi : Tingkat keikutsertaan laki-laki dalam lomba dan workshop budaya lebih rendah dibandingkan perempuan." "Kontrol : Keterlibatan laki-laki dalam kepanitiaan dan pengambilan keputusan kegiatan masih terbatas." "Manfaat : Manfaat kegiatan kebudayaan (pengakuan, jejaring, pengalaman) lebih banyak dirasakan oleh peserta perempuan karena tingkat partisipasi yang lebih tinggi."	"1. Variasi permainan dan materi kegiatan belum dirancang berdasarkan data pilah gender. 2. Perencanaan kegiatan belum secara spesifik menargetkan peningkatan partisipasi laki-laki. 3. Sensitivitas panitia terhadap isu gender masih terbatas."	Stereotip gender di masyarakat yang menganggap beberapa permainan tradisional kurang cocok untuk laki-laki. Kurangnya peran laki-laki sebagai model dalam pelestarian permainan tradisional.	Meningkatkan partisipasi masyarakat, khususnya laki-laki dan perempuan secara lebih seimbang, dalam kegiatan pelestarian budaya melalui desain kegiatan dan pendekatan sosialisasi yang inklusif.	"1. Melakukan sosialisasi kegiatan yang secara khusus menjangkau kelompok laki-laki dan perempuan. 2. Menambah variasi permainan dan materi kegiatan yang mencerminkan minat lintas gender. 3. Melibatkan perwakilan laki-laki dan perempuan dalam perencanaan kegiatan. 4. Menghadirkan figur atau komunitas laki-laki sebagai peserta aktif atau fasilitator kegiatan. 5. Melakukan evaluasi partisipasi berbasis data pilah gender sebagai dasar perbaikan kegiatan berikutnya." Masukkan : Rp. 0 Keluaran : - Hasil : -	"1. Lomba Permainan Rakyat: Laki-laki 34% Perempuan 66% 2. Workshop Penulisan Cerita Rakyat: Laki-laki 40,5% Perempuan 59,5%"	Output : Tersedianya data partisipasi peserta kegiatan kebudayaan yang terpilah berdasarkan jenis kelamin. Outcome : Meningkatnya keseimbangan partisipasi laki-laki dan perempuan dalam kegiatan kebudayaan. Indikator Kinerja : "Output: Tersedianya data partisipasi peserta kegiatan kebudayaan yang terpilah berdasarkan jenis kelamin." "Outcome: Meningkatnya keseimbangan partisipasi laki-laki dan perempuan dalam kegiatan kebudayaan." "Dampak: Meningkatnya keterlibatan masyarakat lintas gender dalam pelestarian budaya daerah." "Impact: Terwujudnya pelestarian budaya daerah yang inklusif dan berkelanjutan melalui partisipasi setara masyarakat."

Samarinda, 03 Juni 2026

BIL. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan



Armin, S.Pd, M.Pd

Pembina Tingkat I (IV/b)

NIP. 197012311997021008