



Partisipasi Masyarakat dalam Penyelenggaraan Program Pojok Bermain (Calistung dan Permainan Tradisional)

Risma Listiani^{1*}, Rafi Muhammad Fauzi², Indiyani³, Putri Jihan Afifah⁴, & Syahda Juang Miftahul Ulum⁵, Nasiti Novitasari⁶

Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
rafimuhammadfauzi@gmail.com

Abstract

With the presence of internet learning and the improvement of innovation is progressively fast this surely creates new issues in the realm of schooling, including trouble adjusting and low inspiration of understudies to partake effectively in web based learning. Subsequently, we held a program utilizing the mechanism of playing corner. The objective is that the local area can partake to spur kids and present customary games that have started to disintegrate from the personalities of youngsters or society. The technique utilized is to establish a socially amicable climate. The learning strategy is adjusted by the execution of the presentation of Indonesian game culture has been completed in the play corner program. The consequences of the movement showed that the participatory preparation of the playing corner has been supposed to be great in the execution on the field. The people group shows contribution in direction, local area association in the execution is getting ready offices and foundation plainly noticeable, kids conveying devices for learning without requesting cash, guardians and local area pioneers carve out opportunity to partake in opening exercises, program execution, and taking part in giving thoughts. This play corner strengthening program against local area interest in Sukarame Hamlet, Kalimanggis Village, is exceptionally powerful both as far as moral schooling values, morals, and imagination for youngsters and the local area.

Keywords: Participation, community, program.

Abstrak

Dengan adanya pembelajaran daring dan perkembangan teknologi yang semakin maju ini pasti menciptakan masalah baru di bidang pendidikan, termasuk kesulitan beradaptasi dan rendahnya motivasi anak untuk mengambil bagian secara efektif dalam pembelajaran khususnya secara daring. Selanjutnya, kami mengadakan program Pojok Bermain. Tujuannya agar masyarakat dapat berpartisipasi untuk memacu motivasi anak-anak dan memperkenalkan permainan tradisional yang sudah mulai terkikis dari benak anak-anak atau masyarakat. Pendekatan yang digunakan adalah menciptakan lingkungan yang ramah budaya. Metode pembelajaran disesuaikan dengan pelaksanaan pengenalan budaya permainan Indonesia yang telah dilakukan dalam program ini. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa perencanaan partisipatif pojok bermain sudah dikatakan baik di lapangan. Masyarakat menunjukkan kontribusi dalam pengambilan keputusan, Kontribusi masyarakat dalam pelaksanaan persiapan sarana dan prasana jelas, anak-anak membawa alat tulis untuk membaca tanpa meminta uang jajan, orang tua dan tokoh masyarakat meluangkan waktu untuk mengikuti kegiatan pembukaan, pelaksanaan program, dan memberikan ide-ide. Program pemberdayaan pojok bermain terhadap partisipasi masyarakat di Dusun Sukarame, Desa Kalimanggis, sangat berpengaruh baik dari segi nilai-nilai moral, akhlak, dan kreativitas bagi anak-anak dan masyarakat.

Kata kunci : Partisipasi, masyarakat, program.

I. Pendahuluan

Maraknya Covid-19 atau yang biasa disebut dengan Covid 19 telah menyebabkan pandemi hampir di mana-mana. Kehadiran pandemi ini tentu saja mengharapakan masyarakat untuk menghadapi hal biasa yang lain, yang berdampak karena telah mengubah berbagai bagian kehidupan manusia, termasuk sistem persekolahan. Untuk memutus mata rantai penyebaran Covid, otoritas publik telah memberikan berbagai strategi, salah satunya penataan lain di bidang persekolahan. Merujuk pada pendapat dari (Kusuma & Hamidah, 2020) dalam (Herliandry et al., 2020) yakni mengingat di masa pandemi waktu area dan jarak menjadi isu utama saat ini. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, salah satu cara adalah dengan memiliki kesadaran internet, ini jelas sangat mempengaruhi siswa.

Dengan pembelajaran berbasis internet, tentunya menimbulkan permasalahan baru dalam ranah persekolahan, antara lain sulitnya menyesuaikan diri dengan pembelajaran internet, pembelajaran virtual dimana pengalaman siswa yang berkembang tidak terlihat secara langsung, hal ini tentunya menyebabkan berkurangnya pembelajaran siswa. hasil, rendahnya inspirasi siswa untuk berpartisipasi secara efektif. dalam pembelajaran berbasis web, serta belum adanya kerjasama antara guru dan siswa. Adanya masalah tersebut membuat pembelajaran berbasis jaringan menjadi kurang efektif. Pembelajaran menjadi berlarut-larut dan kurang menarik karena tidak ada kemajuan dalam pengalaman pembelajaran, karena siswa dan wali siswa mereka tidak mampu memakai teknologi secara tepat sehingga mereka tidak memiliki ide yang sama untuk mencapai dan menggunakan tahap-tahap itu. membantu keterlibatan mereka dalam berkreasi. Selain itu, jarak yang semakin jauh juga membuat anak-anak semakin sering disuguhi layar gadget seperti PC hingga ponsel sehingga perjudian menggunakan gadget semakin lepas pengaruhnya karena ponsel semakin menyatu dengan kehidupan mereka..

Dewasa ini perkembangan inovasi semakin pesat, hal ini tentunya memunculkan banyak sekali inovasi trend setting yang dapat membawa kemajuan besar bagi kehidupan individu. Salah satu modelnya adalah munculnya perangkat yang mempengaruhi kualitas sosial. Saat ini, klien alat kontrasepsi tidak hanya datang dari kalangan orang dewasa, namun hampir semua kalangan, salah satunya adalah anak-anak muda. Penggunaan alat-alat yang tidak wajar pada anak-anak tentunya berdampak buruk pada anak-anak juga karena dapat menurunkan daya nalar anak, selain itu semakin terbukanya akses internet pada gadget akan menampilkan hal-hal lain yang tidak boleh dilihat oleh anak-anak. Dalam (Chusna, 2017) dijelaskan bahwa banyak anak-anak bergantung pada gawai dan sulit untuk bergaul dengan lingkungan masyarakat yang memiliki pengaruh psikologi, terutama krisis kepercayaan diri, dan pada perkembangan anak-anak. Untuk mengatasi ketergantungan anak-anak pada gadget ini, penting untuk meningkatkan waktu luang bagi anak-anak, salah satunya dengan mengajak anak-anak bermain permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki ciri dan keunikan tersendiri, serta

pengembangan nilai karakter di dalamnya. Sebagaimana dinyatakan oleh (Andriani, 2012) permainan tradisional adalah hasil budaya yang memiliki daya tarik luar biasa bagi anak-anak dalam hal berfantasi, berekreasi, kreasi, latihan yang juga merupakan metode untuk melatih aktivitas pertumbuhan, kemampuan, kesopanan dan ketangkasan.

Berdasarkan uraian kami mengadakan sebuah program yang mengacu pada bermain sambil belajar. Untuk menumbuhkan cinta mereka pada belajar, cinta mereka pada seni permainan tradisional, dan cinta kepada sesama tanpa perantara gawai. Program ini yaitu program Pojok Bermain, Pojok Bermain merupakan program pemberdayaan yang dilaksanakan oleh Mahasiswa Universitas Siliwangi jurusan Pendidikan Masyarakat yang berkerjasama dengan salah satu Komunitas yang ada di Kota Tasikmalaya yaitu Komunitas Peduli Anak Sunda (KOMPASUNDA). Kegiatan ini dilaksanakan karena melihat keresahan pembelajaran daring kurang efektif serta permainan tradisional yang semakin tergeser karena gawai, oleh karena itu kami mengusung program dengan konsep bermain sambil belajar. Target dan luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini yaitu: (1) motivasi belajar anak lebih meningkat. (2) pengetahuan dasar anak mengalami perkembangan. (3) anak-anak mengenal kembali budaya Nusantara melalui permainan tradisional. (4) eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak dan masyarakat.

Peran masyarakat dalam program ini sangat penting, keikutsertaan atau partisipasi masyarakat dalam suatu program akan menjadi penentu berhasil atau tidaknya program tersebut. Menurut (Adenansi et al., 2015) aktifnya masyarakat akan mempermudah tercapainya target kegiatan dimana target tersebut juga akan dirasakan oleh masyarakat manfaatnya.

II. Metode Penelitian

Melihat dari kondisi filterisasi serta pemberdayaan budaya permainan tradisional di Indonesia semakin terpinggirkan dan dianggap kuno, maka perlu adanya inspirasi dalam menciptakan lingkungan yang ramah budaya. Pengikatan pembiasaan implementasi budaya diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, ini tidak lain dari metode pembelajaran yang kembali dilakukan. Metode pembelajaran dengan diimbangi pelaksanaan pengenalan budaya permainan Indonesia telah dilakukan dalam program Pojok Bermain. Atas dasar pemikiran inilah dirancang kegiatan pembiasaan tersebut dengan melibatkan partisipasi masyarakat, terdiri dari anak usia sekolah dasar dan sekolah menengah, orangtua anak, serta masyarakat sekitar ditempat pelaksanaan program.

1. Persiapan

Persiapan dilakukan dengan merumuskan latar belakang masalah serta isi program. Dalam tim program terjadi proses ketimpalan interaksi antara satu dan lainnya. Selain dari pada itu, penggandengan mitra program pun dilakukan guna menyempurnakan peluasan partisipasi dalam lingkaran instansi masyarakat.

1. Proses rumusan pelaksanaan

Mengidentifikasikan lokasi strategis menjadi proses dalam menuruskan pelaksanaan, dipilihnya tempat yang layak sebagai lokasi implementasi program Pojok Bermain. Kedua, dilakukan pelibatan mitra dan pemerintah desa dalam menentukan strategi pembuatan Pojok Bermain dan pemenuhan sumber belajar. Serta terakhir, membimbing sasaran untuk terlibat dalam program Pojok Bermain.

2. Pertemuan pelaksanaan

Pertemuan awal dengan masyarakat diwakili oleh Kepala Desa lokasi pelaksanaan, yang bersangkutan memberikan izin penuh terhadap implementasi pelaksanaan program. Sosialisasi program dilakukan dengan mengadakan pertemuan dengan sasaran peserta program, keterbukaan peserta program serta masyarakat terlihat aktif merespon, maka dalam hal itu terbentuklah partisipasi masyarakat.

3. Produk dan capaian

Produk yang dihasilkan berupa penciptaan lingkungan yang ramah akan pembiasaan budaya permainan tradisional, pembuatan dan pemenuhan alat pelaksanaan, serta keaktifan sosial.

4. Dampak atau luaran

Dampak merupakan suatu keluaran akhir dalam pelaksanaan program. Kesadaran orangtua sasaran, instansi pendidikan, pemerintah desa, serta masyarakat memberikan nuansa positif dalam merespon penghidupan pembiayaan budaya tradisinoanl, sehingga terciptanya lokasi pojok bermain dalam pemeliharaan budaya di instansi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.



Gambar 1. Gambaran metode pelaksanaan program Pojok Bermain

III. Hasil dan Pembahasan

A. HASIL

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa perencanaan partisipatif dalam penyusunan program pemberdayaan di bidang pendidikan yaitu Pojok Bermain yang dilaksanakan di Diniyah Al-Furqon Kecamatan Manonjaya sudah baik dalam pelaksanaan di lapangannya, Namun ada beberapa indikator yang belum optimal. Misalnya dalam bidang pendidikan, tidak ada penelitian atau analisis khusus untuk mengidentifikasi masalah, tidak semua kebutuhan dan kepentingan masyarakat dapat diperhitungkan, dan tidak banyak orang yang mengetahuinya. Berikut masalah teknis akibat usulan program.

Program Pojok Bermain merupakan program pemberdayaan di bidang pendidikan yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Siliwangi dan bekerja sama dengan Komunitas Peduli Anak Sunda dengan tujuan untuk memberdayakan anak-anak khususnya meningkatkan motivasi belajar anak pasca pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 serta mengenalkan kembali kebudayaan Nusantara melalui permainan tradisional. Program Pojok Bermain merupakan program yang dilaksanakan di Diniyah Al-Furqon Kecamatan Manonjaya dan dirancang oleh mahasiswa Universitas Siliwangi yang didasarkan pada hasil observasi. Program Pojok Bermain dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan dengan enam kali pertemuan yaitu dua kali pertemuan dalam satu minggu. Adapun kegiatannya yaitu pembelajaran dasar Calistung (membaca, menulis, dan menghitung) sebagai keterampilan dasar yang harus dikuasai anak serta pengenalan kembali kebudayaan Indonesia melalui permainan tradisional. Dari hasil program ini, dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan community development, dan diharapkan bahwa pelaksanaan program dapat berperan aktif. Pendidikan sangat penting untuk mendorong kualitas SDM.

Pendidikan berbasis kemasyarakatan sangat penting bagi masyarakat karena dapat memberikan informasi dan kemampuan kepada semua. Manfaat dari program Pojok Bermain telah banyak dirasakan oleh masyarakat khususnya para anak-anak sebagai sasaran program, Dukungan masyarakat diartikan sebagai haknya untuk ikut serta mengendalikan rencana dan kebutuhan program. Samah dan Aref (2009) dalam penelitiannya mengemukakan partisipasi adalah rangkaian peristiwa/pengembang masyarakat, di mana individu menjadi peran utama bukan hanya objek dari kegiatan yang dilakukan, secara mandiri mampu memenuhi kebutuhan dan harapan agar mampu menyelesaikan masalah kehidupan yang hadapi.

Tahapan Partisipasi Masyarakat dalam Penyelenggaraan Program Pojok Bermain

Yaitu partisipasi masyarakat yang spesifik dalam pengaturan, pelaksanaan, penilaian dan pengambilan keuntungan.

Partisipasi Masyarakat Dalam Perencanaan

Hasil dari pelaksanaan Program Pojok Bermain menunjukkan bahwa kegiatan mencakup masyarakat dalam arah keputusan. Kelompok masyarakat terlibat dalam menyusun program yang akan dijalankan. Sebelum menyusun, mahasiswa dan komunitas melaksanakan analisis kebutuhan yang akan menjadi referensi dalam penyusunan sebuah program. Ada banyak jenis kontribusi masyarakat dalam pengarah pengambilan keputusan, hadir ke pertemuan, berdiskusi, memberikan pemikiran, menjawab, dan mengkonfirmasi program yang akan dijalankan. Penyusunan program sangat penting untuk menghitung kemajuan program POjok Bermain. Kontribusi masyarakat sangat signifikan dalam menangkap, menyerap, dan mewujudkan keinginan untuk merasa memiliki dengan program yang dijalankan. Komunitas hadir untuk menawarkan bantuan dan kontribusi dalam proses penyusunan atau perencanaan program Pojok Bermain setelah proses identifikasi selesai. Banyak rekomendasi mempengaruhi hasil persiapan yang matang, karena tokoh masyarakat formal dan informal juga hadir serta terlibat dalam memberikan perspektif mereka.



Gambar 2. Rapat fiksasi program Bersama KOMPAS Sunda



Gambar 3. Rapat perencanaan program dengan tokoh masyarakat dan juga perangkat desa

Partisipasi Masyarakat dalam Pelaksanaan Program Pojok Bermain

Hasil dari program, kontribusi masyarakat dalam pelaksanaannya adalah dengan merencanakan semua itu sebelum program dimulai, keterlibatan masyarakat dalam menyiapkan sarana dan prasarana jelas terlihat, dengan meminjamkan peralatan dan perangkat keras yang mereka punya yang dibutuhkan untuk persiapan mencapai target pembelajaran dan tidak perlu sewa. Tempat yang digunakan dalam Program tidak perlu di tetapkan di ruang Diniyah namun dimana anak-anak yang bisa meluapkan seluruh kemampuannya dengan semangat (Madrasah Al-Furqon, Masjid dan halaman masjid) dengan izin yang telah diberikan dari Ketua Diniyah Al-Furqon, Selanjutnya kerjasama partisipasi masyarakat dalam menyiapkan kebutuhan sarana dan prasarana sangat penting, anak-anak tanpa diberikan perintah membawa peralatan belajar yang dimilikinya, misalnya alat tulis untuk membantu pembelajaran terhadap program ini.



Gambar 4. proses pembelajaran

Partisipasi Masyarakat dalam Evaluasi Program Pojok Bermain

Dalam evaluasi program Pojok Bermain masyarakat ikut berpartisipasi yang meliputi mencari data dalam membuat kegiatan terlaksana dengan baik, mencari data sehingga program berjalan dengan efektif dan efisien, diikuti evaluasi bagian efektivitas serta signifikansi kegiatan, mengingat perannya untuk mengatur pencapaian tujuan. baik yang diharapkan maupun tidak. Kesuksesan pelaksanaan dari program Pojok Bermain harus terlihat dari sesuai tidaknya perencanaan dan pelaksanaan, hasil yang dapat diukur serta adanya pencapaian target program. Melalui pengamatan dan evaluasi yang dilakukan, dapat diketahui capaian, akibat dan syarat pelaksanaan suatu program. Jenis evaluasi yang di gunakan pada program ini

Listiani^{1*}, Fauzi², Indiyani³, Afifah⁴, Ulum⁵, Novitasari⁶

yaitu evaluasi tertulis dimana anak-anak menjawab soal-soal yang sebelumnya telah dibahas serta tidak tertulis dimana anak-anak mengikuti perlombaan permainan tradisional.



Gambar 5. Ulangan/evaluasi dan perlombaan

Bentuk Partisipasi Fisik Masyarakat dalam Penyelenggaraan Program Pojok Bermain

Partisipasi masyarakat dalam bentuk nyata dan dapat dihitung, salahsatunya anak-anak yang membawa peralatannya masing-masing untuk digunakan selama belajar tanpa meminta uang jajan, kemudian partisipasi dalam bentuk fisik adalah tenaga, yaitu dalam pelaksanaan program Pojok Bermain. Dalam hal ini orang tua dan tokoh masyarakat meluangkan waktunya untuk mengikuti pembukaan program dan pelaksanaan program. Jenis dukungan energi ditampilkan untuk mengatur sendiri semua kebutuhan lanjutan sebelum pembelajaran dimulai.



Partisipasi Masyarakat dalam Penyelenggaraan Program Pojok Bermain



Gambar 6. Gambar Pembukaan kegiatan Pojok Bermain

Partisipasi dalam Bentuk Non Fisik

Berdasarkan program yang telah dilaksanakan, dapat dilihat terdapat partisipasi masyarakat dalam menyalurkan pemikiran/ gagasan tentang sesuatu yang mereka butuhkan untuk dijadikan program, kemudian tokoh masyarakat turut serta memfasilitasi kegiatan seperti memberikan informasi kepada orang tua terkait konsep, kegiatan, dan tujuan dari dilaksanakannya Program Pojok Bermain agar orang tua mendukung dan menyuruh anak-anaknya untuk ikut serta dalam kegiatan.



Gambar 7. Sambutan ketua Diniyah Al-Furqon

Faktor-faktor yang Berpengaruh terhadap partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan Program Pojok Bermain

Faktor Pendukung

Faktor yang berpengaruh terhadap dukungan warga dalam pelaksanaan program Pojok Bermain ditemukan adalah kebudayaan masyarakat, khususnya adanya rasa kerja sama masih lekat diantara masyarakat di desaa sasaran yang mampu memberikan stimulasi untuk mengikuti kegiatan program Pojok Bermain. Kepedulian luar biasa antara masyarakat dan tokoh masyarakat daerah masih terjaga dengan baik, warga lokal senang tiasa menjunjung tinggi rasa persaudaraan yang mana hal tersebut menjadi peluang bagi masyarakat untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan dalam Program Pojok Bermain. Faktor pendukung yang selanjutnya adalah

konsep program dimana pembelajaran dilakukan di dalam dan diluar ruangan untuk memberikan suasana pembelajaran yang baru kepada anak, konsep program berpengaruh pada kerjasama anak dalam mengikuti setiap kegiatan yang diadakan, hal ini menunjukkan bahwa orang tua dan anak-anak bersemangat mengikuti program jika program dapat membangun wawasan mereka, sehingga sangat mempengaruhi peningkatan mereka kepribadian akan mampu.

Faktor Penghambat

Karena ketidaktahuan diantaranya masyarakat, muncul reaksi tidak peduli dan tidak tertarik terhadap program Pojok Bermain. Faktor penghambat lain yaitu anak-anak lebih senang bermain daripada belajar sehingga mereka kurang konsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung dibandingkan saat melaksanakan permainan tradisional. Faktor penghambat lainnya berasal dari luar yaitu faktor cuaca yang tidak menentu sehingga pelaksanaan program tidak menentu juga, hal ini menimbulkan kebingungan diantara anak-anak.

Keterlibatan masyarakat

Tata cara pengembangan partisipasi masyarakat yang dilakukan dalam program Pojok Bermain adalah dengan membuat program-program yang sesuai dengan kebutuhan dan menarik fokus program untuk dijalankan. Proses, mulai dari penyusunan, pelaksanaan, evaluasi hingga pengambilan manfaat.

Pemberdayaan Komunitas

Berdasarkan pelaksanaan setiap kegiatan dalam meningkatkan partisipasi masyarakat, khususnya berbasis komunitas yang tersirat dalam pelaksanaan program Pojok Bermain baik dalam merencanakan, melaksanakan, dan evaluasi program sebagai satu tim dengan Komunikasi Peduli Anak Sunda (Kompasunda) yang berdomisili di Manonjaya. Kerja sama ini bertujuan untuk mempermudah proses komunikasi mahasiswa dengan masyarakat karena komunitas lebih mengetahui kondisi lapangan. Selain itu dengan bekerja sama dengan komunitas maka semakin banyak tenaga yang dapat mempermudah proses kegiatan sehingga program berjalan dengan efektif dan efisien.

B. PEMBAHASAN

Program Pojok Bermain merupakan program pemberdayaan di bidang pendidikan dengan sasaran kegiatannya yaitu anak-anak usia 5-12 tahun atau anak-anak yang ingin belajar, dilaksanakan di Diniyah Al-Furqon Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya dengan lama kegiatan yaitu satu bulan sebanyak enam pertemuan. Adapun kegiatannya yaitu pembelajaran dasar Calistung dan Permainan Tradisional seperti *Congklak*, *Engrang batok*, *engrang bambu*, *bakiak*, dan permainan

Partisipasi Masyarakat dalam Penyelenggaraan Program Pojok Bermain

tradisional lainnya. Partisipasi masyarakat menjadi faktor penentu dalam tercapainya tujuan program Pojok Bermain, Onyenezu (2012) Hasil penelitiannya menunjukkan terkait hasil dari setiap pengembangan masyarakat bergantung pada perencanaan, pelaksanaan, penggunaan dan keberlangsungan, sehingga membutuhkan penyatuan berbagai komponen masyarakat. Tanpa dukungan, program Pojok Bermain tidak dapat berjalan dengan baik. Dwiningrum (2011) juga memiliki perspektif yang sama bahwa "partisipasi adalah kontribusi psikologis dan perasaan dari seorang individu di lingkungan kelompok pertemuan dan menyebabkan individu atau kelompok itu untuk ikut berpartisipasi dalam mewujudkan tujuan organisasi dan mendapatkan rasa memiliki dengan pertemuan itu". Tahapan partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan program Pojok Bermain diantaranya;

Pertama, partisipasi dalam perencanaan, warga setempat diikutsertakan dalam kegiatan perencanaan program melalui pertimbangan bersama, dimana pemikiran dan gagasan dari tokoh masyarakat menjadi hal yang utama atau pedoman dalam membuat sebuah program, Hal ini sesuai dengan pandangan Mardikanto (2013) menyatakan dengan terbentuknya program pembangunan sosial akan memberikan suatu gambaran kerja yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber perspektif oleh penyelenggaraan program untuk menetapkan kesimpulan tentang kegiatan-kegiatan yang seharusnya dilakukan demi terciptanya pembangunan yang diinginkan, yang harus diselesaikan untuk membuat tujuan perbaikan yang ideal, perencanaan program menjadi langkah awal sebelum program dijalankan. Saffer (Hermawan dan Suryono, 2016: 105) mengemukakan terkait penentuan dan mendefinisikan masalah, mencari dan meneliti informasi, menentukan prioritas kebutuhan dan menetapkan tujuan melalui kekayaan alam sekitar yang tersedia, menentukan dan merencanakan program, memilih dan mengatur program, teknik perencanaan untuk pelaksanaan kegiatan merupakan tingkat partisipasi dalam penyusunan program, sehingga keterlibatan warga setempat dalam merencanakan program Pojok Bermain, menjadikan rincian program yang sesuai dengan keadaan daerah setempat.

Kedua, partisipasi dalam pelaksanaan, dalam melaksanakan program warga mengambil bagian Di awal pelaksanaan program untuk sisa program, Mardikanto (2013) menilai bahwa partisipasi masyarakat dalam pelaksanaan harus diartikan sebagai bentuk kesadaran masyarakat dalam menyumbang kemampuan dan keterampilan mereka, uang tunai, atau kemungkinan jenis pengorban yang berbeda sebanding dengan keuntungan yang akan diperoleh setiap individu dari daerahnya.

Ketiga, partisipasi dalam pengambilan manfaat, khususnya warga setempat turut memiliki pilihan untuk memanfaatkan kemampuan yang mereka miliki saat ini dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Sumbangan ini dapat melalui perluasan

informasi tentang pengetahuan masyarakat, peningkatan kemampuan, pengembangan lebih lanjut cara berperilaku, peningkatan gaji, terbukanya lapangan pekerjaan, penyesuaian dan lainnya. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal (2012: 8).

Keempat, partisipasi masyarakat dalam evaluasi program Pojok Bermain adalah kegiatan mengikutsertakan pihak-pihak terkait dalam menggali informasi untuk mengembangkan program yang sedang dilakukan, mencari informasi dengan tujuan program berjalan sesuai waktu dan target yang ditetapkan, disusul oleh evaluasi bagian-bagian efektivitas dan pentingnya program, mengingat dampak terhadap konteks untuk pengaturan mencapai tujuan, baik positif maupun negatif. Sejalan dengan pendapat Yandav (Mardikanto, 2013) Partisipasi dalam pemantauan dan evaluasi sangat penting, tidak hanya untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan program namun diharapkan pula mendapat kritik atas isu dan hambatan yang muncul dalam setiap kegiatan pelaksanaan. Oleh karena itu, hasil dari evaluasi yang dilakukan terhadap program Pojok Bermain menjadi informasi penting yang dapat digunakan sebagai bahan bantu bagi mahasiswa untuk mengambil keputusan atas perbaikan program yang sedang dilakukan.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil di atas, cenderung dianggap bahwa program Pojok Bermain ini terhadap partisipasi masyarakat di Dusun sukame, Desa Kalimanggis, sangat berpengaruh baik dari segi nilai-nilai pendidikan moral, etika, dan kreativitas bagi anak maupun masyarakat. Dengan adanya program ini dapat dikatakan masyarakat antusias didalam mengikuti program yang telah dilaksanakan, tujuan yang sebelumnya dirancang yaitu memberikan pembelajaran calistung, memotivasi anak serta disamping itu mengenalkan kembali kebudayaan yang mulai terkikis oleh zaman dari benak anak-anak maupun masyarakat terbilang terrealisasi dengan adanya permainan tradisional serta pembelajaran yang di lakukan di dalam program pojok bermian.

Namun disamping kelancaran proram terdapat hambatan yang terselesaikan dengan tahapan tahapan yang telah direncanakan sejak awal supaya terminimalisir suatu hambatan tersebut. Dan hasilnya masalah dan hambatan tidak mengganggu kehidmatan didalam pelaksanaan program pojok bermain ini. Dari hasil kegiatan tersebut dihasilkan pendapat bahwa pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari community development, serta pendidikan penting untuk membentuk SDM yang berkualitas.

V. Daftar Pustaka

- Dwiningrum, S.I.A. (2011). *Desentralisasi dan partisipasi masyarakat dalam pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hermawan, Yudan & Suryono, Yoyon. (2016). Partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan program-program pusat kegiatan belajar masyarakat Ngudi Kapinteran. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. (3)(1). 97 – 108.
- Mardikanto, T. (2013). *Pengembangan masyarakat*. Surakarta: UNS Press
- Onyenemezu, C. E. (2014). The imperative of citizen's participation in community development. *Academic research internasional*. Retrived from [http://www.savap.org.pk/journals/ARInt./Vol.5\(1\)/2014\(5.1-22\).pdf](http://www.savap.org.pk/journals/ARInt./Vol.5(1)/2014(5.1-22).pdf)
- Samah, A. A & Aref, F. (2009). People's participation in community development: a case study village settlement in Malaysia. *World Rural Observations*.