

Evaluasi Program Pengembangan Potensi Kampung Dolanan Semampir Di Kota Kediri

Anita Koesherawati¹, Budiman Agung Pratama¹, Muhammad Yanuar Rizky¹

¹ Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kediri, 64112, Indonesia

Korespondensi: anitakoesharawati123@gmail.com

(Dikirim: 10 Juli 2022 | Direvisi: 29 Juli 2022 | Disetujui: 29 Juli 2022)

ABSTRACT

Background: In the study, the scope and objectives were to determine the activities of Kampung Dolanan Semampir, the planning carried out regarding the capital and strategy of Kampung Dolanan Semampir, the process of implementing the development program of Kampung Dolanan Semampir, the tourist attraction of Kampung Dolanan Semampir in Kediri City.

Methods: The approach used is descriptive qualitative Desain CIPP. The data collection procedures were observation, interviews, and documentation with the subject of the chief manager, treasurer, head of youth organization, and tourists. Data analysis is qualitative with the stages: data reduction, data display and conclusions and using the validity of the findings checking.

Results: The scope and purpose of eliminating the negative image as a former localization turned into an educational village (preserving traditional games). Regarding capital planning, namely from community self-help and cooperation from outside parties, the process of implementing improvements to existing facilities and infrastructure then involving several agencies in the development process, one of which is a salt warehouse in the form of financial assistance and sportsmanship, making the surrounding residents to promote MSMEs as additional economic income for the surrounding community. Finally, to attract tourists, by promoting through social media, door-to-door filling activities in the Kediri City park or CFD joint gymnastics, holding workshops for the production of children's games, learning Javanese language, and making traditional dishes.

Conclusions: Introducing traditional games so that they are not too dependent on gadgets, and can apply them in daily life in activities, one of which is able to improve health.

Keywords: program evaluation; kampung dolanan; semampir

ABSTRAK

Latar Belakang: Dalam penelitian adapun ruang lingkup dan tujuan untuk mengetahui kegiatan Kampung Dolanan Semampir, perencanaan yang dilakukan mengenai permodalan dan strategi Kampung Dolanan Semampir, proses pelaksanaan program pengembangan Kampung Dolanan Semampir, daya tarik wisatawan Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri.

Metode: Pendekatan yang digunakan deskriptif kualitatif dengan desain model CIPP. Prosedur pengumpulan data yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek ketua pengelola, bendahara, ketua karang taruna, dan wisatawan. Analisis data yakni kualitatif dengan tahapan: reduksi data, display data dan kesimpulan serta menggunakan pengecekan keabsahan temuan.

Hasil: Diperoleh bahwa: ruang lingkup dan tujuannya menghilangkan image negative sebagai eks lokalisasi berubah menjadi kampung edukatif (melestarikan permainan tradisional). Terkait perencanaan modal yakni dari swadaya masyarakat dan kerjasama pihak luar, proses pelaksanaan perbaikan sarana dan prasana yang ada kemudian mengikutsertakan beberapa instansi dalam proses pembangunan salah satunya gudang garam dalam bentuk bantuan dana maupun sportifitas, menjadikan warga sekitarnya untuk memajukan UMKM sebagai penghasilan tambahan ekonomi masyarakat sekitarnya, Terakhir daya tarik wisatawan, dengan melakukan promosi melalui media sosial, *door to door* mengisi kegiatan di taman Kota Kediri CFD atau senam bersama, mengadakan lokakarya produksi permainan anak, belajar bahasa Jawa, hingga tataboga membuat masakan tradisional.

Kesimpulan: Mengenalkan permainan tradisional agar tidak terlalu ketergantungan dengan gadget, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dalam aktivitas yang salah satunya mampu meningkatkan kesehatan.

Kata kunci: evaluasi program; kampung dolanan; semampir

1. Latar belakang

Permainan tradisional semula tercipta dari permainan rakyat sebagai pengisi waktu luang. Keberadaan komunitas kampung dolanan Semampir merupakan realitas yang tidak bisa diabaikan di Jawa Timur, termasuk di Kediri. Komunitas kampung dolanan Semampir terlahir dari salah satu penduduk setempat dan dikembangkan oleh karang taruna, Kampung Dolanan Semampir dibuka pada tanggal 28 April 2019 setelah semampir itu ditutup pada tanggal 4 Maret 2017. Pentingnya menganalisis kampung dolanan dimaksudkan untuk mengenalkan kepada masyarakat luas agar lebih dikenal dan budayakan. Selain itu dikenalkan oleh anak-anak dan warga sekitar agar dapat dilestarikan dan dikembangkan agar tidak punah. Kampung ini menjalani kehidupan yang cukup memprihatinkan karena mendiami bekas tempat lokalisasi yang secara tidak langsung juga menyebabkan komunitas kampung dolanan Semampir ini belum mampu menjadi bagian dari proses pembangunan sebagaimana masyarakat pada umumnya. Dibutuhkan pembangunan berkelanjutan terhadap segala aspek kehidupan dan penghidupan mereka demi meningkatnya taraf hidup dan kesejahteraan sosial komunitas kampung dolanan Semampir. Dengan adanya Kampung Dolanan ini juga dapat mengedukasi anak-anak yang tadinya hanya bermain hp/gadget bisa mengenal kembali permainan tradisional yang hampir terlupakan oleh zaman (Saragih, n.d.). Secara garis besar, Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 berisikan upaya sistematis dan terpadu untuk melestarikan lingkungan serta sebagai upaya pencegahan terjadinya pencemaran dan atau kerusakan lingkungan hidup. Hal ini tercermin dalam Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 yang berbunyi : “Pelindungan dan pengelolaan lingkungan hidup adalah upaya sistematis dan terpadu yang dilakukan untuk melestarikan fungsi lingkungan hidup dan mencegah terjadinya pencemaran dan atau kerusakan lingkungan hidup yang meliputi perencanaan, pemanfaatan, pengendalian, pemeliharaan, dan penegakan hukum”. Perlindungan lingkungan hidup dan salah satu tujuan perlindungan lingkungan hidup diatur dalam Pasal 3 UU 32 Tahun 2009. c) Menjamin kelangsungan hidup organisme dan memelihara ekosistem. d) Menjaga terpeliharanya fungsi lingkungan. e) Mewujudkan keserasian, keserasian, dan keseimbangan ekologis. f) Menjamin terwujudnya keadilan bagi generasi sekarang dan yang akan datang. g) Mewujudkan hak asasi manusia dan menjamin perlindungan h) Mengelola pemanfaatan sumber daya alam secara bijaksana i) Mewujudkan pembangunan berkelanjutan j) Memprediksi masalah lingkungan global.

Undang-Undang Keolahragaan Nomor 3 Tahun 2005 Bab VII Orientasi dan pengembangan olahraga rekreasi Pasal 26, khususnya: Kegembiraan dan hubungan sosial. b) Pembinaan dan pengembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan/atau masyarakat dengan membangun dan memanfaatkan potensi sumber daya, prasarana, dan sarana sarana olah raga dan rekreasi, c) Orientasi dan pengembangan olahraga rekreasi tradisional dicapai dengan cara menemukan, mengembangkan, melestarikan dan menggunakan olahraga tradisional yang ada di masyarakat, d) Pembinaan dan pengembangan olahraga rekreasi dilakukan atas dasar masyarakat dengan asas mudah, murah dan menarik, e) Pembangunan dan pengembangan olahraga rekreasi dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan sanggar dan mengaktifkan asosiasi olahraga di masyarakat, serta menyelenggarakan acara rekreasi dan olahraga yang berkelanjutan di beberapa tingkat regional, nasional, dan internasional. Sementara itu, peraturan pemerintah mengesahkan UU 11 Tahun 2022 terkait olahraga. Undang-undang ini menetapkan bahwa olahraga adalah segala kegiatan yang berkaitan dengan jiwa, raga, dan jiwa secara terpadu dan sistematis yang bertujuan untuk mendorong, membina, dan mengembangkan potensi fisik, mental, dan sosial masyarakat dan budaya. Ini merupakan pembaruan dari UU No. 3 Tahun 2005 yang telah dijelaskan sebelumnya.

(Sukardi, 2014) Kearifan lokal adalah media dan praktik yang dikembangkan oleh sekelompok orang yang bersumber dari pemahaman mendalam mereka tentang lingkungan lokal yang telah membentuk mereka dari generasi ke generasi. Kearifan lokal berasal dari masyarakat itu sendiri, disebarluaskan secara informal, dan dimiliki bersama oleh masyarakat yang bersangkutan. Selanjutnya, kearifan lokal juga telah berkembang secara turun temurun dan tertanam dalam tata cara hidup masyarakat yang bersangkutan sebagai sarana menopang kehidupan. Permasalahan permukiman penduduk yang padat dan tingginya angka pengangguran selalu

menjadi masalah yang terjadi di beberapa pusat kota di Jawa Timur. Diperlukan beberapa strategi khusus untuk meningkatkan kelayakan lingkungan tempat tinggal dan meningkatkan keberlangsungan ekonomi kota yang berkelanjutan.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah kampung kreatif dengan kegiatan seperti wisata kreatif. Kampung kreatif merupakan permukiman sebagaimana umumnya kampung, tetapi didalamnya terdapat nilai lebih sehingga wisatawan tertarik karena memiliki potensi pariwisata, dengan konsep yang mengedepankan wisata dan kerajinan atau permainan tradisional. Pengembangan konsep kampung kreatif tersebut dapat memberikan dampak positif seperti ruang kreasi yang luas, membuka kesempatan lapangan pekerjaan yang baru, meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan tentunya mengubah mindset masyarakat luar yang dulunya menganggap negative menjadi positif. Selain itu, Kampung kreatif tersebut dapat dijadikan sebagai wadah bagi masyarakat dan anak muda yang ingin menyalurkan hobi sesuai pada tempatnya, seperti membuat kerajinan tangan yang dapat diperjualbelikan, menggelar event pentas seni, menggambar mural yang sekaligus ikut meningkatkan nilai lebih pada kampung tersebut, dengan dukungan dari berbagai pihak terkait, kampung kreatif akan menjadi tempat destinasi pariwisata baru di daerah tersebut. Permasalahan permukiman penduduk yang padat dan tingginya angka pengangguran selalu menjadi masalah yang terjadi di beberapa pusat kota di Jawa Timur. Diperlukan beberapa strategi khusus untuk meningkatkan kelayakan lingkungan tempat tinggal dan meningkatkan keberlangsungan ekonomi kota yang berkelanjutan. Pengembangan kampung Tangguh dan inovatif kelurahan Semampir menjadikan masyarakatnya mampu mengenali dan mengatasi serta memanfaatkan teknologi canggih atau cara-cara baru untuk mengatasi masalah dan meningkatkan perekonomian atau kesejahteraan masyarakat dengan cara menggunakan teknologi yang ada disekitar lingkungannya secara mandiri. Membangun suatu masyarakat yang mandiri dan unggul dari semua aspeknya harus melibatkan semua komponen pemerintah daerah dan sektor swasta serta masyarakat sehingga solusi yang akan diterapkan dapat berjalan secara optimal dengan mengedepankan kearifan lokal yang dimiliki masyarakat tersebut sesuai dengan karakter masyarakat.

Fenomena ini tentu menjadi masalah dalam pencapaian tujuan masyarakat. Tentu saja, ada banyak kelemahan dalam pengelolaan masyarakat, mulai dari proses perencanaan hingga pelaksanaan dan evaluasi. Secara teknis, manajemen dapat melakukannya sendiri, tetapi konten ilmiahnya tentu jauh dari pemahaman: keterampilan pribadi dan sosial dapat dikembangkan berdasarkan pengalaman, tetapi keterampilan tata kelola dan subjek tidak cukup untuk mengembangkan manajer ini. Salah satu permasalahan saat ini karena pandemi covid-19, oleh karena itu Kampung Dolanan Semampir berhenti dan ditutup sementara sehingga pengurus belum bisa mengelola dan memproduksi alat-alat permainan tradisional. (Sukardi, 2014) Evaluasi adalah proses sistematis mengumpulkan dan menganalisis data untuk pengambilan keputusan. Dari perspektif program, evaluasi adalah kegiatan evaluasi yang berkelanjutan dan ada di dalam organisasi. Program ini dapat diartikan dalam dua hal: perencanaan dan kegiatan pengelolaan terpadu. Setiap kegiatan yang dilakukan selalu perlu dievaluasi. Penilaian yang dilakukan dimaksudkan untuk menilai apakah pelaksanaan telah dilakukan sesuai dengan prosedur perencanaan manajemen dan apakah hasil yang diharapkan tercapai. Penilaian ini menunjukkan apa yang telah dicapai dan apakah program yang dilaksanakan dapat memenuhi kriteria yang ditentukan (Dimiyati & Mudjiono, 2019). Setelah proses tersebut, kemudian diambil keputusan apakah program tersebut diteruskan, direvisi, dihentikan, atau dirumuskan kembali sehingga dapat ditemukan suatu format baru yang memuat tujuan, sasaran dan alternatif yang lebih tepat dari sebelumnya.

Penilaian CIPP merupakan kerangka komprehensif yang memandu pelaksanaan penilaian formatif dan komprehensif objek program. Konsep tersebut ditawarkan oleh (Stufflebeam, 2013) mengingat bahwa tujuan penting dari evaluasi bukanlah untuk mendemonstrasikan, tetapi untuk meningkatkan. Laporan Penilaian Model CIPP secara jujur, adil dan lengkap menyampaikan apa yang dibutuhkan semua pihak. (Stufflebeam, 2013). Berdasarkan pemaparan di atas, bahwa diperlukan adanya penelitian mengenai evaluasi pengembangan potensi Kampung Dolanan Semampir Kota Kediri dengan menggunakan evaluasi model CIPP. Dalam evaluasi CIPP ini menjelaskan tentang langkah-langkah menentukan indikator yang akan dievaluasi, seperti: 1. Konteks

(Context) membahas tentang ruang lingkup dan tujuan yang mendasari Kampung Dolanan Semampir, 2. Input (Input) membahas tentang perencanaan program kegiatan, 3. Proses (Process) membahas tentang pelaksanaan program kegiatan, 4. Produk (Product) membahas tentang keberhasilan program. Penelitian tersebut akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk penanggung jawab Kampung Dolanan Semampir Kota Kediri. Oleh sebab itu, peneliti berusaha agar fakta yang berada di lapangan dapat diambil kesimpulan terhadap evaluasi program pengembangan potensi Kampung Dolanan Semampir Kota Kediri sebagai acuan pertimbangan langkah kedepannya.

2. Metode

Metode penelitian menggunakan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang dirancang oleh (Stufflebeam, 2013) dan dipadukan dengan analisis deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2016). Lokasi penelitian ini dilakukan pada komunitas Kampung Dolanan Semampir Kota Kediri. Peneliti ingin mengetahui ruang lingkup lingkungan dan program apa saja yang dilakukan di Kampung Dolanan Semampir Kota Kediri. Sumber data diperoleh dalam penelitian ini yakni data primer dan data sekunder. Menurut (Mulyadi, 2016) Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah data primer dan data sekunder. Prosedur pengumpulan data yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek ketua pengelola, bendahara, ketua karang taruna, dan wisatawan. Analisis data yakni kualitatif dengan tahapan: reduksi data, display data dan kesimpulan serta menggunakan pengecekan keabsahan temuan. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi *uji credibility, transferability, dependability, dan confirmability* (Sugiyono, 2016)

3. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian ini, teori yang digunakan dalam penilaian pengembangan menggunakan model evaluasi CIPP. Model penilaian CIPP dikembangkan oleh Daniel Stufflebeam pada tahun 1966. (Stufflebeam, 2013) menyatakan bahwa model penilaian CIPP merupakan model evaluasi yang komprehensif dengan fungsi pembentukan dan sintesis. Fungsi formatif evaluasi adalah memberikan informasi untuk perbaikan dan pengembangan program, sedangkan fungsi evaluasi sumatif adalah untuk mengkaji untuk menentukan keberhasilan atau kelanjutan program. (Sastrawan et al., 2017).

Dari perspektif evaluasi, kedua fitur ini prospektif dan retrospektif. Potensi penilaian terkait dengan fungsi formatif yang memberikan informasi sebelum dan selama program. Sifat retrospektif terkait dengan fungsi sumatif penilaian yang memberikan informasi setelah program dilaksanakan (Fuadi & Anas, 2019). Padahal, nama CIPP secara langsung menggambarkan karakteristik model penilaian. CIPP adalah singkatan dari Context, Input, Process, dan Product. Dengan demikian, kita dapat melihat bahwa model evaluasi CIPP terdiri dari empat komponen evaluasi: evaluasi konteks, evaluasi masuk, evaluasi proses, dan evaluasi produk. Keempat komponen evaluasi ini merupakan rangkaian yang utuh. Untuk alasan ini, model penilaian CIPP disebut model penilaian keseluruhan.

Namun demikian, Stufflebeam menyatakan bahwa dalam praktiknya penilai dapat menggunakan satu atau kombinasi dari dua atau lebih komponen evaluasi (Yuanita, 2022). Setiap komponen evaluasi CIPP terdiri dari wilayah penelitian yang berbeda. Penilaian kontekstual dimulai dengan pertanyaan, apa yang Anda butuhkan? Tujuan penilaian kontekstual adalah untuk menemukan kekuatan dan kelemahan penilai (Doyok, 2021). Informasi tentang kekuatan dan kelemahan menentukan tindakan yang dapat Anda ambil. Elemen selanjutnya dalam model penilaian CIPP adalah penilaian input. Menilai masukan Anda membantu Anda menyesuaikan keputusan yang terkait dengan perencanaan dan strategi untuk mencapai tujuan Anda. Fokus kajian evaluasi awal meliputi a) sumber daya manusia, b) sarana dan prasarana pendukung, c) pendanaan/anggaran, dan d) berbagai prosedur dan peraturan yang diperlukan (Putri & Muslim, 2017). Evaluasi proses dilakukan untuk memantau pelaksanaan rencana program, mengumpulkan informasi dan menghasilkan laporan. Penilaian ini memberikan umpan balik atau informasi kepada pemangku kepentingan untuk menilai kemajuan program. Para pemangku kepentingan dapat menggunakan informasi dari penilaian ini untuk mengidentifikasi apakah ada

kekurangan dalam pelaksanaan program, baik dari segi strategi maupun hasil program (Sastrawan et al., 2017). Komponen evaluasi akhir dari model evaluasi CIPP adalah evaluasi produk. Dalam komponen ini, asesor mengidentifikasi hasil jangka pendek dan jangka panjang dari pelaksanaan program. Penilaian ini mengukur keberhasilan program berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi produk akan tersedia bagi pemangku kepentingan untuk menilai keberlanjutan program (Yuanita, 2022). Penilaian dalam model CIPP pada dasarnya mengacu pada empat jenis penilaian. 1) Menilai tujuan dan prioritas dengan membandingkannya dengan kebutuhan, masalah, dan peluang yang tersedia. 2) Mengevaluasi rencana pelaksanaan dan anggaran yang dibutuhkan relatif terhadap tujuan yang dimaksudkan; 3) Mengevaluasi efektivitas program;

Mengevaluasi keberhasilan program dengan membandingkan hasil program dan efek samping dengan kebutuhan yang dimaksudkan, memeriksa efektivitas biaya, dan (mungkin) membandingkan biaya dan hasil dengan persaingan program. dan melalui interpretasi hasil yang menghambat pengeluaran sumber daya dan sejauh mana rencana operasional dilaksanakan dengan benar dan efektif. (Anggita, 2019).

Ruang lingkup dan tujuan yang mendasari kegiatan Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri berdasarkan metode CIPP aspek *context*

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa evaluasi pengembangan potensi “Kampung Dolanan Semampir” di Kota Kediri berdasarkan metode CIPP cukup baik. Aspek *context* dalam program cukup baik dengan yang diharapkan karena latar belakang dan tujuan pelaksanaan program jelas, yaitu meningkatkan kerjasama dengan masyarakat untuk ikut melestarikan dan menjaga kampung dolanan sebagai upaya membangkitkan minat pada generasi penerus dalam permainan tradisional. Berikut hasil aspek *context* yang dibahas adalah ruang lingkup dan tujuan yang mendasari kegiatan kampung dolanan.

Selain hal-hal yang telah disampaikan oleh para pengelola Kampung Dolanan Semampir tersebut, tujuan didirikannya kampung dolanan antara lain:

- a. Permainan tradisional memiliki banyak nilai positif bagi anak sebagai pendidikan untuk meningkatkan kemampuan motoriknya. Anak menjadi lebih mobile, bugar dan sehat.
- b. Permainan tradisional menyatukan anak-anak. Karena sebagian besar permainan tradisional dibuat oleh setidaknya dua anak, anak-anak menjadi semakin bersosialisasi.
- c. Dalam permainan kelompok, anak-anak juga perlu diajari untuk memutuskan strategi seperti ular tangga, berkomunikasi dengan anggota tim, bekerja sama dengan bakiak, dll sehingga setiap anak menyuarakan pendapatnya.
- d. Memberikan kebebasan yang seimbang bagi anak untuk bermain bersama teman-temannya dan dapat memberikan nilai-nilai positif.
- e. Bermain dapat menjadi sarana belajar dan perkembangan emosi/psikologis anak.
- f. Permainan tradisional memiliki nilai pendidikan yang tinggi dalam hal solidaritas, integritas, sportivitas dan kepatuhan terhadap aturan dan konvensi yang telah ditetapkan.

Perencanaan yang dilakukan mengenai permodalan dan strategi Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri berdasarkan metode CIPP aspek *input*

Sementara aspek input dalam mendapatkan hasil program terlihat permodalan dan strategi yang masih terbatas. Berikutnya penjelasannya aspek input dalam model CIPP:

Berdasarkan hasil data yang diperoleh bahwa permodalan diperoleh dari swadaya masyarakat dan sponsorship dan pengrajin dari luar. Dengan adanya dana yang diperoleh dari swadaya dan sponsorship yang sudah berjalan supaya mampu berjalan atau beroperasi sedangkan dari pengrajin luar merupakan modal yang diperoleh dengan adanya kerjasama pembuat kerajinan tradisional yang berada di luar Semampir untuk dijajakan atau

digunakan untuk strategi menarik minat masyarakat yang berkunjung artinya semakin banyak permainan yang diijazkan atau dijual serta digunakan dalam arena permainan kampung dolanan yang lebih lengkap mampu digunakan sebagai salah satu modal tambahan guna pengembangan kampung dolanan

Proses pelaksanaan pengembangan Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri berdasarkan model aspek *process*

Aspek *process* cukup baik dengan yang diharapkan, terlihat bahwa pengelola kampung dolanan sekaligus warga dalam melaksanakan proses pelaksanaan pengembangan kampung dolanan meskipun masih terdapat kendala pada sarana dan prasarana yang kurang memadai. Berikut paparan hasil proses pelaksanaan pengembangan menurut model CIPP.

Daya tarik wisatawan Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri berdasarkan aspek *product*

Terakhir aspek *product* dalam pelaksanaan program sudah baik hal ini terlihat dari jumlah pengunjung yang berkunjung ke kampung dolanan dalam setiap minggu mencapai 150-200 orang, pengunjung dapat menikmati kampung dolanan dengan berbagai daya tarik yang disajikan antara lain: permainan tradisional maupun kuliner tradisional berikut paparannya.

4. Diskusi

Ruang lingkup dan tujuan yang mendasari kegiatan Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri berdasarkan metode CIPP aspek *context*. Ruang lingkungan kegiatan kampung dolanan Semampir di kota Kediri adanya kampung dolanan yang dulunya terkenal sebagai lokalisasi yang sebenarnya tidak berada di wilayah kampung dolanan merubah image warga semampir dipandang positif karena berubah menjadi lebih baik dan tertata. Hasil penelitian yang selaras oleh (Anggita, 2019) bahwa dengan permainan tradisional mampu membentuk karakter pada anak sehingga pentingnya bagi generasi penerus untuk tetap melestarikan warisan budaya bangsa agar tidak tergerus oleh permainan modern.

Perencanaan yang dilakukan mengenai permodalan dan strategi Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri berdasarkan metode CIPP aspek input. Hasil penelitian yang mendukung dengan adanya dana diperlukan untuk setiap kegiatan dalam memajukan sebuah kegiatan, karena tanpa adanya dukungan dana kegiatan atau sebuah organisasi tidak dapat berkembang (Uddin et al., 2020).

Proses pelaksanaan pengembangan Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri berdasarkan model aspek *process*. Berdasarkan hasil ditemukan bahwa proses pengembangan sudah direncanakan oleh pengelola baik secara jangka panjang maupun jangka pendek yang tujuannya untuk memperdayakan permainan tradisional yang tetap dikenal oleh anak-anak generasi modern supaya tidak tergerus oleh permainan modern. Selain itu tujuannya adalah mengembangkan semua kawasan yang dulunya dianggap eks lokalisasi menjadi sebuah kawasan pengembangan untuk meningkatkan kegiatan wirausaha atau UMKM selain itu bertujuan untuk menjadi salah satu wisata edukasi permainan tradisional yang dikenal masyarakat luas. Meskipun demikian masih terdapat beberapa kendala yang dialami oleh pengelola atau warga kampung dolanan terkait sarana dan prasarana yaitu tempat atau lahan yang dibuat sebagai kampung dolanan kurang memadai. Selain itu mengganti beberapa sarana yang rusak. Proses pengembangan kampung dolanan diupayakan mampu mengembangkan UMKM dalam sektor pariwisata salah satunya kuliner. Penelitian yang selaras dilakukan oleh (Warju, 2016) bahwa dengan proses pelaksanaan menggunakan CIPP proses pelaksanaan pengembangan dapat terarah dan menjadi lebih beragam untuk diketahui dalam penelitian sehingga hasil penelitian lebih akurat.

Daya tarik wisatawan Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri berdasarkan aspek *product*. Berdasarkan hasil bahwa daya tarik minat pengunjung adalah dengan melakukan promosi melalui media sosial, *door to door* dengan mengisi beberapa kegiatan-kegiatan yang ada di taman Kota Kediri CFD atau senam bersama sekaligus promosikan kampung dolanan. Selain itu untuk menarik minat masyarakat terdapat beberapa konsep kegiatan dihadirkan dalam acara Kampung Dolanan. Di antaranya lokakarya produksi permainan anak, belajar bahasa

Jawa, hingga tata boga membuat masakan tradisional. Selain melestarikan tradisi lokal, diharapkan juga bisa mengangkat ketahanan ekonomi masyarakat. Penelitian selaras dilakukan oleh (Widodo, 2018) bahwa dengan menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap mampu menarik minat konsumen untuk berkunjung di tempat wisata.

5. Kesimpulan dan Saran

Ruang lingkup dan tujuan yang mendasari kegiatan Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri antara lain: menghilangkan *image* negative sebagai eks lokalisasi berubah menjadi kampung edukatif yaitu kampung yang menyuguhkan permainan tradisional sebagai bentuk untuk melestarikan permainan tradisional kepada anak-anak atau masyarakat. Perencanaan yang dilakukan mengenai permodalan dan strategi Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri diperoleh dari swadaya masyarakat sekitar, *sponsorship* serta pengrajin dari luar. Pada Proses pelaksanaan pengembangan Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri dengan terus mengali kekurangan yang ada di kampung dolanan terhadap perbaikan sarana dan prasana yang ada kemudian mengikutsertakan beberapa instansi dalam proses pembangunan salah satunya gudang garam dalam bentuk bantuan dana maupun sportivitas, menjadikan warga sekitarnya untuk memajukan UMKM sebagai penghasilan tambahan ekonomi masyarakat sekitarnya. Terakhir daya tarik wisatawan Kampung Dolanan Semampir di Kota Kediri, dengan melakukan promosi melalui media sosial, *door to door* dengan mengisi beberapa kegiatan-kegiatan yang ada di taman Kota Kediri CFD atau senam bersama sekaligus promosikan kampung dolanan, mengadakan lokakarya produksi permainan anak, belajar bahasa Jawa, hingga tata boga membuat masakan tradisional.

Disarankan bagi pihak pengelola kampung dolanan sebaiknya memperhatikan sarana dan prasarana yang seharusnya diperbaiki guna berkembangnya kampung dolanan lebih bangkit lagi. Memberikan dorongan para pengrajin, khususnya pengrajin permainan tradisional untuk tetap kreatif dan produktif. Pengelola harus mengenal semua jenis permainan tradisional yang ada di seluruh Indonesia untuk memperkenalkan kepada masyarakat sebagai permainan khas daerahnya. Bagi orang tua lebih mengenalkan permainan tradisional agar anak tidak terlalu ketergantungan dengan gadget, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dalam aktivitas yang salah satunya mampu meningkatkan kesehatan.

Penelitian selanjutnya diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan referensi tentunya yang berkaitan dengan permainan tradisional yang ada di lingkungan sekitar agar tidak punah dan tepat dikenal oleh anak-anak

6. Ucapan Terima kasih

- a. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa
- b. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan FIKS
- c. Dr. Slamet Junaidi, M.Pd. selaku Ketua Jurusan PENJAS
- d. Muhammad Yanuar Rizky, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang telah banyak memberikan support dalam mengerjakan skripsi.
- e. Dr. Budiman Agung Pratama, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II Skripsi yang telah banyak memberikan masukan serta masukan guna perbaikan dalam pembuatan skripsi.
- f. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
- g. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan solusi dan membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

7. Daftar Pustaka

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Doyok, R. (2021). Model Evaluasi CIPP dalam Mengevaluasi Program Tahfiz Selama Daring di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(3), 73. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i3.429>
- Fuadi, A. S., & Anas, M. (2019). Implementasi Model CIPP dalam Evaluasi Kurikulum 2013 Pendidikan Ekonomi | Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran). *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 3. <http://ojs.semdikjar.fkip.unpkediri.ac.id/index.php/SEMDIKJAR/article/view/32>
- Putri, J. W., & Muslim, B. A. (2017). EVALUASI PENYELENGGARAAN PROGRAM PUSAT PENDIDIKAN DAN LATIHAN OLAHRAGA PELAJAR (PPLP) CABANG OLAHRAGA TAEKWONDO PROVINSI DKI JAKARTA. *GLADI JURNAL ILMU KEOLAHRAAGAN*, 8(2), 90–101. <https://doi.org/10.21009/GJIK.082.02>
- Saragih, E. H. (n.d.). *EVALUASI PELAKSANAAN PROGRAM PEMBERDAYAAN KOMUNITAS ADAT TERPENCIL DI DESA SIONOM HUDON SELATAN KECAMATAN PARLILITAN KABUPATEN HUMBANG HASUNDUTAN*.
- Sastrawan, I. G. A., Paturusi, S. A., & Arida, N. S. (2017). EVALUASI PENGEMBANGAN POTENSI “ANCIENT TRACK ONE” DENGAN MODEL CIPP DI DESA WISATA BEDULU DAN DESA BURUAN KABUPATEN GIANJAR. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*. <https://doi.org/10.24843/JUMPA.2017.v04.i02.p10>
- Stufflebeam. (2013). *Evaluation Theory, Models, and Applications*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabeta.
- Sukardi. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan dan Kepelatihan*. PT. Bumi Aksara.
- Uddin, Z. S., Setijono, H., & Wiriawan, O. (2020). Evaluasi Pembelajaran Dan Latihan Siswa Smanor Sidoarjo Pada Prestasi Nasional (Studi Pada Atlet Putra Bola Voli Pantai SMANOR SIDOARJO). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2). <https://doi.org/10.36312/jime.v6i2.1500>
- Warju, W. (2016). Educational Program Evaluation using CIPP Model. *Innovation of Vocational Technology Education*, 12(1). <https://doi.org/10.17509/invotec.v12i1.4502>
- Widodo, F. (2018). Evaluasi partisipasi masyarakat pada pembangunan infrastruktur dalam konteks pemberdayaan masyarakat. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(2), 108–121. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i2.15932>
- Yuanita, S. K. S. (2022). EVALUASI MODEL CIPP PROGRAM DIKLAT BERJENJANG TINGKAT DASAR UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PENDIDIK ANAK USIA DINI DI KOTA PAYAKUMBUH. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2381–2390. <https://doi.org/10.47492/JIP.V2I8.1015>