

Pemberdayaan Komunitas Arsitek Desa melalui Rancang Taman Bermain Anak Usia Dini untuk Meningkatkan Ekonomi Kreatif Desa Citaman Nagreg Kabupaten Bandung

Intan Nurrachmi¹, Weishaguna², Erhamwilda³, Saeful Hidayat⁴ & Asti Fitriyanti⁵

^{1,2,3} Universitas Islam Bandung, Bandung, Indonesia, 40116

Telp: 081222231210

E-mail: intannurrachmi@unisba.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 22-08-2026

Revised : 28-08-2026

Accepted : 01-09-2026

KEYWORDS

Village Architects

Early Childhood Playground

Creative Economy

Participatory Design

Design Services

KATA KUNCI

Arsitek Desa

Anak Usia Dini

Ekonomi Kreatif

Desain

Produk Jasa

ABSTRACT

Citaman Village, Nagreg District, Bandung Regency, is home to the Al Munawar Design Village Architect Community, consisting of 10 members with basic graphic design skills but no marketable design-service products. At the same time, the village has 213 early childhood learners who require educational play spaces. This community engagement program aimed to strengthen the community's capacity to produce safe, educational, gamification-based playground designs with creative-economic potential. The program adopted an Asset-Based Community Development (ABCD) approach through asset identification, socialization, education, training, mentoring, implementation, monitoring, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, focus group discussions, documentation, and pre-test/post-test questionnaires. The knowledge instrument comprised 10 indicators covering program orientation, local assets, child safety, community empowerment, the role of village architects, playground zoning, educational benefits, sketching stages, budget prioritization, and sustainability. Eleven participants completed the knowledge evaluation. The mean score increased from 97.33 at pre-test to 98.82 at post-test, representing an absolute gain of 1.49 percentage points. Eight of ten indicators reached 100% correct responses at post-test. The findings indicate that the intervention strengthened basic understanding, particularly regarding child safety, empowerment, budget prioritization, and sustainability. Digital design and visualization training also produced a playground site plan and visualizations that can be developed into the community's design-service portfolio. The program suggests that integrating ABCD, participatory design, and digital visualization can transform local skills into service-production capacity; however, actual economic impact cannot yet be concluded because marketing and service transactions remain at the development stage.

ABSTRAK

Desa Citaman, Kecamatan Nagreg, Kabupaten Bandung memiliki Komunitas Arsitek Desa Al Munawar Design yang terdiri atas 10 anggota dengan kemampuan dasar desain grafis, tetapi belum memiliki produk jasa desain yang layak jual. Di sisi lain, terdapat 213 anak usia dini yang membutuhkan ruang bermain edukatif. Program pengabdian ini bertujuan memperkuat kapasitas komunitas agar mampu menghasilkan desain taman bermain yang aman, edukatif, berbasis gamifikasi, dan berpotensi menjadi produk jasa kreatif. Program menggunakan pendekatan Asset-Based Community Development

(ABCD) melalui identifikasi aset, sosialisasi, edukasi, pelatihan, pendampingan, implementasi, serta monitoring dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, FGD, dokumentasi, dan kuesioner pre-test/post-test. Instrumen pengetahuan memuat 10 indikator yang menilai pemahaman tentang fungsi program, aset lokal, keamanan anak, pemberdayaan, peran arsitek desa, zonasi, manfaat taman bermain, tahapan sketsa, prioritas anggaran, dan keberlanjutan. Sebanyak 11 peserta mengikuti evaluasi pengetahuan. Nilai rata-rata meningkat dari 97,33 pada pre-test menjadi 98,82 pada post-test, atau naik 1,49 poin persentase. Delapan dari sepuluh indikator mencapai 100% jawaban benar pada post-test. Temuan menunjukkan bahwa intervensi efektif memperkuat pemahaman dasar, terutama pada aspek keamanan, pemberdayaan, prioritas anggaran, dan orientasi keberlanjutan. Pelatihan desain dan visualisasi digital juga menghasilkan site plan dan visualisasi taman bermain yang dapat dikembangkan sebagai portofolio jasa komunitas. Program menunjukkan bahwa integrasi ABCD, desain partisipatif, dan teknologi visualisasi dapat mengubah aset keterampilan lokal menjadi kapasitas produksi jasa; namun, dampak ekonomi aktual belum dapat disimpulkan karena pemasaran dan transaksi jasa masih berada pada tahap pengembangan.

1. Pendahuluan

Pembangunan desa semakin menempatkan masyarakat sebagai aktor yang tidak hanya menerima manfaat pembangunan, tetapi juga menghasilkan pengetahuan, inovasi, dan nilai ekonomi dari aset lokal. Pendekatan berbasis aset menekankan bahwa kapasitas masyarakat dapat dibangun dengan mengenali kekuatan, jejaring, keterampilan, dan sumber daya yang telah tersedia sebelum memperkenalkan intervensi baru (Wajdi et al., 2024; Kammer-Kerwick et al., 2022). Studi tentang ABCD di Indonesia juga menunjukkan bahwa pemetaan dan mobilisasi aset dapat memperkuat kapasitas lokal, meskipun keberlanjutan memerlukan dukungan kelembagaan dan jejaring pasar (Bela et al., 2024; Rahmawati et al., 2024).

Desa Citaman memiliki aset manusia berupa Komunitas Arsitek Desa Al Munawar Design yang beranggotakan 10 orang. Komunitas telah memiliki kemampuan dasar desain grafis, tetapi kemampuan tersebut belum berkembang menjadi portofolio dan produk jasa yang dapat dipasarkan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara modal keterampilan dan kemampuan komersialisasi. Dalam konteks ekonomi kreatif perdesaan, penguatan kapasitas, jejaring, dan akses pasar merupakan faktor penting agar kreativitas dapat berubah menjadi nilai ekonomi (Rosyadi et al., 2021; Widiastuti et al., 2024; Rusnarasyid et al., 2026).

Aset tersebut dipertemukan dengan kebutuhan ruang bermain anak usia dini. Desa Citaman memiliki 213 anak usia dini yang membutuhkan lingkungan bermain yang aman, edukatif, dan

kontekstual. Literatur menunjukkan bahwa kualitas desain playground berkaitan dengan kesempatan anak melakukan aktivitas motorik, eksplorasi, interaksi sosial, dan pembelajaran berbasis lingkungan (Jeon & Jun, 2021; Cohen et al., 2022; de Brito et al., 2023). Studi mengenai sekolah dan ruang bermain juga menegaskan pentingnya keragaman zona, unsur alam, tantangan motorik, serta affordance untuk aktivitas prososial (McCormick et al., 2023).

Persoalan tersebut juga berkaitan dengan desain partisipatif. Partisipasi pengguna dalam perencanaan ruang publik dapat memperkuat kesesuaian desain dengan kebutuhan lokal dan rasa memiliki terhadap hasil pembangunan (Wolf et al., 2024; Polat, 2023). Teknologi digital dapat memperluas proses partisipasi dan membantu berbagai pemangku kepentingan memahami alternatif desain sebelum implementasi fisik (Dortheimer et al., 2023; 2022; 2023).

Kebaruan program ini terletak pada integrasi empat komponen: (1) ABCD sebagai kerangka pemberdayaan, (2) desain partisipatif untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang bermain, (3) visualisasi digital untuk meningkatkan kapasitas produksi desain, dan (4) orientasi ekonomi kreatif melalui pengembangan jasa desain berbasis komunitas. Dengan demikian, komunitas tidak ditempatkan hanya sebagai penerima pelatihan, tetapi diarahkan menjadi produsen pengetahuan dan produk jasa desain.

Tujuan kegiatan adalah menganalisis perubahan kapasitas pengetahuan peserta setelah intervensi, mendokumentasikan proses pengembangan keterampilan desain dan produk site plan, serta

menilai potensi transformasi keterampilan tersebut menjadi produk jasa kreatif komunitas.

2. Tinjauan Literatur

2.1 Pemberdayaan Berbasis Aset

ABCD memandang komunitas sebagai kumpulan aset yang dapat dimobilisasi untuk menghasilkan perubahan. Aset dapat berupa keterampilan individu, jejaring sosial, sumber daya alam, kelembagaan, dan pengalaman kolektif. Pendekatan ini berbeda dari model yang semata-mata berangkat dari kekurangan karena proses perubahan dimulai dari kapasitas yang telah ada (Bela et al., 2024; Close & Lohr, 2023). ABCD juga dapat dipadukan dengan community-based research dan pendekatan partisipatif untuk memperkuat keberlanjutan perubahan (Chupp et al., 2023; Brewer & Kliewer, 2023).

2.2 Desain Taman Bermain dan Perkembangan

Anak

Playground merupakan lingkungan belajar yang dapat menstimulasi perkembangan motorik, kognitif, sosial, dan emosional. Jeon dan Jun (2021) mengidentifikasi kriteria desain playground yang berkaitan dengan gerak dasar, kemampuan perseptual-motorik, eksplorasi, interaksi dengan alam, dan kesempatan mengambil tantangan secara aman. Cohen et al. (2022) juga menunjukkan bahwa karakteristik desain playground berhubungan dengan aktivitas fisik. Penelitian mengenai schoolyard berbasis alam menemukan bahwa keragaman zona dan elemen alam dapat memengaruhi pola bermain dan interaksi anak (McCormick et al., 2023).

2.3 Desain Partisipatif dan Teknologi Digital

Desain partisipatif memungkinkan kebutuhan dan pengalaman pengguna menjadi bagian dari proses konseptualisasi ruang. Studi Wolf et al. (2024) menunjukkan bahwa partisipasi komunitas dapat digunakan dalam pengembangan schoolyard, sedangkan Polat (2023) menekankan pentingnya mekanisme keterlibatan, koordinasi aktor, dan tahapan implementasi. Teknologi digital juga dapat membantu proses place-making dan komunikasi desain dengan pemangku kepentingan (Dortheimer et al., 2023; 2022).

2.4 Ekonomi Kreatif Perdesaan

Ekonomi kreatif perdesaan bertumpu pada kreativitas, keterampilan, identitas lokal, dan kemampuan menghasilkan produk atau jasa bernilai tambah. Kajian tentang creative class menunjukkan bahwa sektor kreatif tidak terbatas pada wilayah metropolitan dan dapat berkembang di wilayah

berpenduduk rendah ketika tersedia aset lokal, jaringan, dan dukungan kelembagaan (Silva et al., 2024). Dalam konteks Indonesia, pemberdayaan ekonomi kreatif berbasis desa menunjukkan pentingnya pelatihan, jejaring, tata kelola kolaboratif, dan akses pasar (Mayfa Nabella & Rahmadanita, 2024; Febrian et al., 2023; Rusnarasyid et al., 2026).

3. Metode

3.1 Pendekatan dan Desain Kegiatan

Kegiatan menggunakan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) dengan desain evaluasi pre-test/post-test satu kelompok untuk menilai perubahan pengetahuan peserta. ABCD digunakan untuk mengidentifikasi dan memobilisasi aset komunitas, sedangkan evaluasi kuantitatif digunakan untuk melihat perubahan pengetahuan setelah intervensi. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami proses pemberdayaan, partisipasi, hambatan, dan perkembangan produk.

3.2 Subjek dan Lokasi

Mitra utama adalah Komunitas Arsitek Desa Al Munawar Design yang beranggotakan 10 orang di Desa Citaman, Kecamatan Nagreg, Kabupaten Bandung. Perangkat desa, pengelola PAUD, orang tua, dan masyarakat menjadi pemangku kepentingan pendukung dalam identifikasi kebutuhan. Sebanyak 17 peserta mengikuti evaluasi pengetahuan pada sesi yang dilaporkan.

3.3 Tahapan Pelaksanaan

Tahap	Kegiatan	Output
1	Identifikasi aset dan kebutuhan	Peta aset, kebutuhan ruang bermain, dan masalah mitra
2	Sosialisasi dan edukasi	Kesepahaman program dan pengetahuan dasar playground
3	Pelatihan desain digital	Keterampilan pemodelan dan rendering
4	Pendampingan produk jasa	Site plan, visualisasi, dan portofolio awal
5	Implementasi, monitoring, evaluasi	Produk tervalidasi dan evaluasi kapasitas

3.4 Instrumen dan Pengumpulan Data

Instrumen terdiri atas: (a) pedoman observasi aset dan kondisi eksisting; (b) pedoman wawancara/FGD; (c) kuesioner pengetahuan pre-test

dan post-test dengan 10 indikator; (d) lembar penilaian produk desain; dan (e) dokumentasi foto/video. Kuesioner digunakan pada awal dan akhir sesi untuk membandingkan pemahaman peserta. Penilaian produk digunakan untuk menilai kesesuaian desain dengan kebutuhan anak, keamanan, zonasi, fungsi edukatif, dan kualitas visual.

3.5 Teknik Analisis Data

Data kualitatif dianalisis secara interaktif melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif berpasangan dengan menghitung rata-rata pre-test dan post-test, perubahan absolut, persentase jawaban benar per indikator, dan perubahan pada setiap indikator. Rata-rata meningkat dari 97,33 menjadi 98,82, sehingga perubahan absolut adalah 1,49 poin persentase. Karena data individu lengkap dan ukuran sampel kecil tidak disajikan dalam draft sumber, uji inferensial seperti paired t-test tidak digunakan untuk menghindari pelaporan p-value yang tidak dapat diverifikasi. Pada naskah final, uji inferensial dapat ditambahkan apabila data skor individu tersedia.

3.6 Etika dan Keterbatasan Pengukuran

Evaluasi difokuskan pada kapasitas peserta program dan bukan pada pengukuran perkembangan anak secara langsung. Karena itu, hasil tidak ditafsirkan sebagai bukti peningkatan perkembangan anak atau pendapatan komunitas. Dampak ekonomi dinilai pada level kesiapan produk dan kapasitas jasa, sedangkan transaksi pasar dan pendapatan aktual memerlukan pemantauan lanjutan.

4. Hasil

4.1 Proses Pemberdayaan Komunitas Arsitek Desa

Pemberdayaan komunitas dilakukan melalui pelibatan masyarakat dalam proses desain taman bermain edukatif. Komunitas Arsitek Desa berperan sebagai fasilitator yang membantu masyarakat memahami konsep ruang bermain ramah anak serta pemanfaatan material lokal yang aman dan ekonomis.

Kegiatan diawali dengan diskusi kelompok bersama masyarakat dan guru PAUD untuk mengidentifikasi kebutuhan anak usia dini. Selanjutnya dilakukan pelatihan mengenai pemahaman fungsi kick off program, pengenalan potensi lokal Desa Citaman, konsep pemberdayaan komunitas Arsitek Desa, manfaat taman bermain edukatif dan tahap perancangan sketsa menggunakan aplikasi 3D Modeling dan Rendering.

4.2 Tahapan Pelaksanaan Program

Pertama. Kegiatan sosialisasi. Kegiatan ini merupakan tahapan awal untuk mengenalkan program PKM ini pada mitra, menjelaskan urgensi dan kebermanfaatan dari teknologi aplikasi 3D Modeling dan Rendering serta juga pentingnya dibuatkan site plan taman bermain untuk anak usia dini. Sehingga apada tahap ini dilakukan diskusi dengan komunitas sebagai Langkah awal identifikasi kebutuhan spesifik mitra melalui pertemuan interaktif dengan menghadirkan narasumber yang kompeten ahli dibidangnya dari Perguruan Tinggi

Kedua. Kegiatan edukasi. Pada tahap ini diberikan pengetahuan awal memahami karakter taman bermain dan aplikasi 3D Modeling dan Rendering meliputi: a) edukasi pengenalan karakter Pendidikan anak usia dini yang dapat diimplementasikan dalam sebuah site plan taman bermain untuk anak usia dini, dan b) edukasi aplikasi 3D Modeling dan Rendering.

Ketiga. Pelatihan penerapan teknologi. Pelatihan untuk praktik penggunaan alat aplikasi 3D Modeling dan Rendering dalam membuat site plan taman bermain anak sesuai dengan karakteristiknya secara langsung.

Penerapan ini mencakup: a) modul visual desain taman bermain dengan aplikasi 3D Modeling dan Rendering, b) penggunaan teknologi aplikasi 3D Modeling dan Rendering dalam produk site plan, dan c) uji praktik dari masing-masing peserta.

Keempat. Pendampingan untuk produk jasa kreatif yang bernilai ekonomi, mengenai a) bisnis plan guna dapat menjadi salah satu implementasi hasil Produk yang dihasilkan sehingga jas apembuatan produk tersebut bernilai ekonomi, dan b) pendampingan model usaha penyusunan rencana bisnis jasa desain komunitas arsitek desa.

Kelima. Monitoring dan evaluasi. Monitoring tentunya dilakukan selama kegiatan PKM berlangsung guna memastikan bahwa setiap anggota komunitas Arsitek desain ini mendapatkan pengetahuan tambahan dan juga hasil produk site plan yang berkualitas, Evaluasi dilakukan dengan tahapan berikut : a) evaluasi pelaksanaan edukasi melalui pretest dan posttest untuk mengukur pengetahuan dalam pemahaman peserta, b) evaluasi pada praktik penerapan teknologi penggunaan apliasi 3D Modeling dan Rendering, dan c) evaluasi dan monitoring impact yang dilakukan dalam meningkatkan produk jasa sehingga dapat bernilai ekonomis.

Keenam. Keberlanjutan program. Dalam aspek produk mampu menghasilkan nilai produk jasa dan dengan kemampuan yang mempunyai yang dimiliki oleh komunitas PKM dari segi kualitas dan kuantitas

sehingga dapat meningkatkan jumlah asset sehingga meningkatkan kemandirian bagi komunitas sehingga dapat menghasilkan income generating untuk kemandirian komunitas Arsitek Desa.

Sebagai salah satu unit jasanya adalah dengan memberikan layanan desain arsitektural berbasis komunitas arsitek desa yang difokuskan pada visual desain realistis yang menggunakan perangkat lunak 3D Modeling dan Rendering, sehingga mudah dipahami oleh konsumen dibawah koordinasi komunitas dan pemerintah desa, sehingga hasil dari program PKM ini dapat terus dimanfaatkan sebagai sumber pendapatan dan pengembangan desa.

Pada sesi awal dan akhir pelatihan dilakukan pretest dan posttest untuk mengetahui pemahaman peserta sebelum dan setelah pelatihan. Berikut adalah analisis hasil pretest dan posttest peserta pelatihan.

Berdasarkan hasil pengolahan data, jumlah peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 11 orang. Secara umum, hasil menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta sudah cukup baik sejak awal kegiatan, namun tetap terjadi peningkatan pada beberapa indikator setelah pelaksanaan kegiatan Kick-Off Program. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 97,33 pada pre-test menjadi 98,82 pada post-test.

4.3 Pemahaman Fungsi Kick-Off Program

Pada pre-test, seluruh peserta (100%) telah memahami bahwa fungsi utama kegiatan kick-off adalah membangun komitmen dan kesepahaman bersama sebelum pelaksanaan program. Pada post-test, tingkat pemahaman masih sangat tinggi dengan 94,1% peserta menjawab benar, sedangkan 5,9% peserta memilih jawaban yang kurang tepat. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta telah memahami pentingnya tahap awal program sebagai sarana penyamaan persepsi antar pemangku kepentingan.

4.4 Pemahaman Potensi Lokal Desa Citaman

Pada pre-test, seluruh peserta (100%) mampu mengidentifikasi potensi lokal berupa bambu, kayu mahoni, batu kali, dan tenaga tukang lokal sebagai sumber daya yang dapat dimanfaatkan dalam pembangunan taman bermain. Pada post-test, tingkat pemahaman mencapai 94,1%, dengan hanya satu peserta yang masih kurang tepat dalam mengidentifikasi potensi lokal. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta memiliki kesadaran yang baik mengenai pemanfaatan sumber daya desa sebagai dasar pengembangan ekonomi kreatif berbasis lokal.

4.5 Prioritas Keamanan Anak dalam Perancangan Taman Bermain

Pada pre-test, sebanyak 93,3% peserta memahami bahwa standar keamanan anak harus

menjadi prioritas utama ketika terjadi konflik antara keinginan masyarakat dan aspek keselamatan. Setelah kegiatan berlangsung, seluruh peserta (100%) menjawab benar pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan berhasil memperkuat kesadaran peserta mengenai pentingnya prinsip keselamatan dalam desain ruang bermain anak usia dini.

4.6 Pemahaman Konsep Pemberdayaan Komunitas Arsitek Desa

Hasil pre-test menunjukkan bahwa 93,3% peserta memahami bahwa indikator keberhasilan pemberdayaan ditandai dengan meningkatnya kapasitas komunitas hingga mampu menghasilkan site plan secara mandiri. Pada post-test, seluruh peserta (100%) memberikan jawaban yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa peserta semakin memahami esensi pemberdayaan, yaitu peningkatan kapasitas masyarakat, bukan sekadar keterlibatan dalam proyek pembangunan.

4.7 Pemahaman Peran Arsitek Desa

Baik pada pre-test maupun post-test, seluruh peserta (100%) memahami bahwa arsitek desa tidak hanya memiliki keterampilan teknis pembangunan, tetapi juga kemampuan menerjemahkan kebutuhan masyarakat menjadi konsep ruang dan gambar perencanaan. Hasil ini menunjukkan bahwa konsep dasar mengenai peran arsitek desa telah dipahami dengan sangat baik oleh peserta.

4.8 Pemahaman Zonasi Taman Bermain Anak Usia Dini

Seluruh peserta pada pre-test dan post-test (100%) memahami pentingnya keberadaan zona aktif, zona tenang, zona aman, dan zona pengawasan orang tua dalam taman bermain anak usia dini. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta telah memiliki pemahaman yang baik mengenai prinsip-prinsip desain ruang bermain yang aman dan ramah anak.

4.9 Pemahaman Manfaat Taman Bermain Edukatif

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan tingkat pemahaman sempurna (100%) mengenai manfaat taman bermain edukatif dalam mendukung perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan motorik anak. Dengan demikian, peserta telah memahami bahwa taman bermain bukan hanya fasilitas rekreasi, tetapi juga sarana pendidikan dan tumbuh kembang anak.

4.10 Pemahaman Tahap Perancangan Sketsa

Seluruh peserta pada pre-test dan post-test (100%) memahami bahwa tugas utama tim arsitek desa pada tahap sketsa adalah menerjemahkan kebutuhan anak dan guru ke dalam bentuk denah serta tampak sederhana. Hasil ini mengindikasikan

bahwa peserta telah memahami alur dasar proses perencanaan desain partisipatif.

4.11 Pemahaman Prinsip Perancangan pada Kondisi Anggaran Terbatas

Pada pre-test, sebanyak 93,3% peserta memahami bahwa strategi yang tepat adalah melakukan pembangunan secara bertahap dengan memprioritaskan keamanan dan fungsi utama. Setelah kegiatan berlangsung, seluruh peserta (100%) menjawab benar pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta semakin memahami prinsip efisiensi dan prioritas dalam perencanaan pembangunan berbasis masyarakat.

Tabel 1 Perubahan Pengetahuan Peserta

Indikator	Pre-test	Post-test	Perubahan
Fungsi kick-off	100,0 %	94,1%	-5,9
Potensi lokal	100,0 %	94,1%	-5,9
Keamanan anak	93,3%	100,0 %	+6,7
Pemberdayaan komunitas	93,3%	100,0 %	+6,7
Peran arsitek desa	100,0 %	100,0 %	0
Zonasi playground	100,0 %	100,0 %	0
Manfaat playground	100,0 %	100,0 %	0
Tahap perancangan sketsa	100,0 %	100,0 %	0
Prioritas anggaran	93,3%	100,0 %	+6,7
Tujuan akhir pemberdayaan	93,3%	100,0 %	+6,7
Rata-rata	97,33	98,82	+1,49 poin

Hasil menunjukkan adanya efek plafon (ceiling effect) karena pengetahuan awal peserta sudah sangat tinggi. Nilai rata-rata meningkat 1,49 poin persentase. Peningkatan terbesar terdapat pada empat indikator: keamanan anak, konsep pemberdayaan, prioritas pada kondisi anggaran terbatas, dan orientasi keberlanjutan. Sebaliknya, dua indikator turun dari 100% menjadi 94,1%. Penurunan ini tidak boleh langsung ditafsirkan sebagai penurunan pengetahuan akibat program karena data yang tersedia hanya berupa proporsi jawaban benar dan tidak disertai skor individu atau

analisis item. Temuan tersebut justru menunjukkan pentingnya pemeriksaan konsistensi instrumen dan pelacakan peserta secara individual pada evaluasi berikutnya.

4.12 Pengembangan Keterampilan dan Produk

Pelatihan menghasilkan kemampuan awal dalam menerjemahkan kebutuhan pengguna menjadi sketsa, site plan, dan visualisasi digital. Produk yang dihasilkan mencakup rancangan taman bermain edukatif dan visualisasi tiga dimensi. Teknologi visualisasi digunakan sebagai media komunikasi antara komunitas dan pemangku kepentingan sehingga alternatif desain dapat dipahami sebelum pembangunan. Produk tersebut juga mulai dikemas sebagai portofolio jasa desain.

4.13 Kesiapan Produk Jasa

Pada tahap yang dilaporkan, capaian ekonomi belum berupa pendapatan aktual. Capaian yang dapat diverifikasi adalah tersedianya produk desain dan meningkatnya kapasitas komunitas untuk mengembangkan jasa. Oleh karena itu, istilah “layak jual” dalam naskah direvisi menjadi “berpotensi dipasarkan” atau “siap dikembangkan sebagai portofolio jasa”, kecuali telah tersedia bukti transaksi atau kontrak jasa. Revisi ini penting agar kesimpulan tidak melampaui bukti.

4.14 Partisipasi dan Pemanfaatan Aset Lokal

Identifikasi potensi lokal menunjukkan keberadaan bambu, kayu mahoni, batu kali, dan tenaga tukang lokal sebagai aset yang dapat dipertimbangkan dalam pengembangan desain. Pemanfaatan aset lokal berpotensi mengurangi ketergantungan pada material dari luar sekaligus memperkuat identitas dan peluang ekonomi setempat. Namun, keputusan penggunaan material tetap perlu mempertimbangkan standar keamanan, ketahanan, pemeliharaan, dan biaya siklus hidup.

Tabel 2 Ringkasan Capaian

Aspek	Capaian
Pengetahuan	Rata-rata 97,33 → 98,82
Indikator 100% post-test	8 dari 10 indikator
Keterampilan	Pemodelan, visualisasi, dan perancangan site plan
Produk	Site plan dan visualisasi taman bermain
Portofolio jasa	Mulai dikembangkan
Dampak ekonomi aktual	Belum dapat disimpulkan; perlu pemantauan transaksi

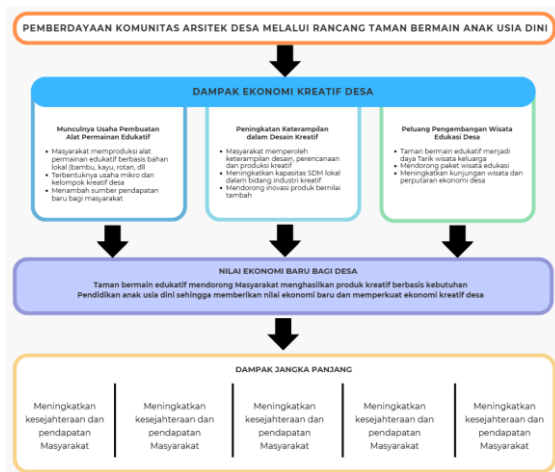
Gambar 1. Proses Perancangan Taman Bermain Edukatif

Kegiatan perancangan taman bermain melibatkan masyarakat secara aktif. Partisipasi masyarakat meningkatkan rasa memiliki terhadap fasilitas publik yang dibangun.

4.15 Dampak terhadap Ekonomi Kreatif Desa

Program ini memberikan dampak ekonomi melalui munculnya usaha pembuatan alat permainan edukatif, peningkatan keterampilan masyarakat dalam desain kreatif, serta peluang pengembangan wisata edukasi desa.

Bagan 1. Dampak Program terhadap Ekonomi Kreatif Desa



Program taman bermain edukatif mendorong masyarakat untuk menghasilkan produk kreatif berbasis kebutuhan pendidikan anak usia dini sehingga memberikan nilai ekonomi baru bagi masyarakat desa.

5. Dikusi

Temuan utama menunjukkan bahwa intervensi relatif efektif dalam memperkuat pemahaman peserta, tetapi besarnya perubahan numerik kecil

karena skor awal sudah tinggi. Kondisi ini merupakan ceiling effect yang lazim terjadi ketika peserta telah memiliki pengetahuan awal yang baik. Karena itu, keberhasilan program sebaiknya tidak hanya dinilai melalui skor pengetahuan, tetapi juga melalui bukti perubahan keterampilan, kualitas produk, kemandirian pengerjaan, dan kemampuan menghasilkan layanan. Perspektif ini sejalan dengan literatur ABCD yang menempatkan penguatan kapasitas dan mobilisasi aset sebagai bagian penting dari perubahan komunitas (Wajdi et al., 2024; Close & Lohr, 2023).

Peningkatan pada indikator keamanan anak memiliki makna praktis. Desain playground bukan sekadar persoalan estetika; keputusan tentang zonasi, sirkulasi, material, pengawasan, dan tantangan bermain berhubungan dengan kesempatan anak untuk bergerak dan berinteraksi secara aman. Jeon dan Jun (2021) mengembangkan kriteria desain berdasarkan keterampilan gerak dasar dan perseptual-motorik, sedangkan Cohen et al. (2022) menunjukkan hubungan karakteristik desain dengan aktivitas fisik. Dengan demikian, pelatihan komunitas yang menghubungkan prinsip perkembangan anak dengan keputusan desain memperkuat relevansi produk yang dihasilkan.

Temuan tentang partisipasi juga konsisten dengan penelitian desain ruang publik. Wolf et al. (2024) menunjukkan bahwa desain partisipatif dapat meningkatkan keterlibatan dalam pengembangan schoolyard, sementara Polat (2023) menekankan bahwa keberhasilan partisipasi membutuhkan mekanisme koordinasi aktor dan pengaturan proses yang jelas. Dalam program Citaman, komunitas berperan sebagai penerjemah kebutuhan masyarakat ke dalam rancangan. Posisi ini penting karena menggeser komunitas dari penerima pelatihan menjadi produsen desain.

Penggunaan teknologi visualisasi memperkuat fungsi desain sebagai alat komunikasi. Studi tentang participatory design digital menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung proses place-making, meskipun tetap membutuhkan strategi inklusi agar teknologi tidak menciptakan hambatan baru bagi warga (Dortheimer et al., 2023; 2022). Dalam konteks Citaman, visualisasi tiga dimensi dapat menjadi aset portofolio sekaligus alat presentasi kepada calon pengguna jasa.

Dari perspektif ekonomi kreatif, capaian program masih berada pada fase capacity building dan product readiness. Literatur ekonomi kreatif perdesaan menunjukkan bahwa keterampilan saja belum otomatis menghasilkan pendapatan; akses pasar, jejaring, tata kelola, branding, dan model

usaha turut menentukan keberlanjutan (Rosyadi et al., 2021; Febrian et al., 2023; Widiastuti et al., 2024). Oleh sebab itu, klaim bahwa program “meningkatkan ekonomi” perlu dibatasi menjadi “membuka atau memperkuat potensi ekonomi kreatif” sampai tersedia data transaksi, jumlah klien, nilai kontrak, atau pendapatan komunitas.

Secara konseptual, hasil ini memperkuat model integratif: aset lokal → peningkatan kapasitas → desain partisipatif → produk digital → portofolio → akses pasar. Model tersebut sejalan dengan temuan tentang local economic development berbasis aset dan partisipasi, yang menekankan bahwa kualitas hidup dan keberlanjutan ekonomi lokal membutuhkan kombinasi aset, partisipasi, dan dukungan kelembagaan (Kammer-Kerwick et al., 2022).

6. Kesimpulan

Program pemberdayaan Komunitas Arsitek Desa Al Munawar Design melalui perancangan taman bermain anak usia dini menunjukkan peningkatan kapasitas pengetahuan peserta. Nilai rata-rata pre-test sebesar 97,33 meningkat menjadi 98,82 pada post-test, dengan delapan dari sepuluh indikator mencapai 100% jawaban benar pada post-test. Peningkatan terutama terlihat pada pemahaman keamanan anak, pemberdayaan komunitas, prioritas anggaran, dan keberlanjutan. Pelatihan juga menghasilkan site plan dan visualisasi taman bermain yang dapat dikembangkan sebagai portofolio jasa desain.

Temuan mendukung penggunaan ABCD yang dipadukan dengan desain partisipatif dan visualisasi digital sebagai strategi penguatan kapasitas komunitas. Namun, bukti yang tersedia belum cukup untuk menyimpulkan peningkatan pendapatan atau keberhasilan pasar karena produk jasa masih berada pada tahap pengembangan. Keterbatasan lain adalah skor awal yang sudah tinggi, ketidakhadiran data skor individu dalam naskah, dan belum adanya pengukuran jangka panjang terhadap transaksi jasa, pendapatan, serta penggunaan taman bermain oleh anak.

Program berikutnya disarankan menggunakan data individu pre-test/post-test, instrumen yang diuji validitas dan reliabilitasnya, penilaian keterampilan berbasis rubrik, serta indikator ekonomi seperti jumlah penawaran, klien, kontrak, omzet, dan pendapatan anggota. Studi lanjutan juga perlu mengevaluasi pengalaman anak dan guru setelah taman bermain digunakan agar dampak sosial,

pendidikan, dan ekonomi dapat diuji secara lebih komprehensif.

7. Persembahan

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi RI, LPPM Universitas Islam Bandung, Pemerintah Desa Citaman, Komunitas Arsitek Desa Al Munawar Design, pengelola PAUD, serta masyarakat Desa Citaman yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan.

8. Referensi

- Ahdiyana, M., & Ramadani, H. T. (2024). Culturally independent village as a community development strategy in Girikerto Village, Special Region of Yogyakarta. *Natapraja*, 12(1), 45–57. <https://doi.org/10.21831/natapraja.v12i1.88622>
- Bela, H. Y., Annshori, M. F., & Marshalita, M. (2024). Asset-Based Community Development: Program Inovasi Kampung Bantar. *Matra Pembaruan*, 8(1), 61–74. <https://doi.org/10.21787/mp.8.1.2024.61-74>
- Brewer, J., & Kliewer, B. (2023). Front porch conversations: Methodological innovations to participatory action research and asset-based community development. *Gateways: International Journal of Community Research and Engagement*, 16(2). <https://doi.org/10.5130/ijcre.v16i2.8670>
- Chupp, M., Hirsch, J., & Malone, M. (2023). Integrating asset-based community development and community-based research for social change: A beginning. *Gateways: International Journal of Community Research and Engagement*, 16(2). <https://doi.org/10.5130/ijcre.v16i2.8968>
- Close, S., & Lohr, C. (2023). Asset-based community development in an online context: Crafting collective experience into an asset of expertise. *Gateways: International Journal of Community Research and Engagement*, 16(2). <https://doi.org/10.5130/ijcre.v16i2.8684>
- Cohen, D. A., Talarowski, M., Han, B., Williamson, S., & others. (2022). Playground design and physical activity. *American Journal of Preventive Medicine*, 64(3), 326–333. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2022.10.012>

- Dortheimer, J., Yang, S., Yang, Q., & Sprecher, A. (2023). Conceptual architectural design at scale: A case study of community participation using crowdsourcing. *Buildings*, 13(1), 222. <https://doi.org/10.3390/buildings13010222>
- Febrian, R. A., Yuza, A. F., Afrianda, R. T., & Azwari, A. P. (2023). Empowering village communities in Kampar Regency, Indonesia based on creative economy: Collaborative governance approach. *Journal La Sociale*, 4(5). <https://doi.org/10.37899/journal-la-sociale.v4i5.980>
- Ginting, G., Kuswandi, A., & Budiati, A. (2024). Partisipasi masyarakat dalam perencanaan pembangunan Desa Kandui: Faktor pengaruh dan tantangan. *NeoRespublica*, 6(1), 112–124. <https://doi.org/10.52423/neores.v6i1.1084>
- Indrajati, E., Sugiyanto, & Prihadi, S. (2022). Analisis partisipasi masyarakat dalam pengelolaan ruang terbuka hijau publik di Kecamatan Jebres Kota Surakarta tahun 2022. *Indonesian Journal of Environment and Disaster*, 2(1). <https://doi.org/10.20961/ijed.v2i1.701>
- Jeon, H., & Jun, S. (2021). Outdoor playground design criteria development for early childhood development: A Delphi study from the perspective of fundamental movement skills and perceptual-motor skills. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(8), 4159. <https://doi.org/10.3390/ijerph18084159>
- Kamelia, L., Sururie, R. W., Aziz, R., & Martina, A. (2023). Empowerment of ecotourism village: Integration of community empowerment and Asset-Based Community Development (ABCD) method. *Dimas*, 23(1). <https://doi.org/10.21580/dms.2023.231.14463>
- Kammer-Kerwick, M., Takasaki, K., Kellison, J. B., et al. (2022). Asset-based, sustainable local economic development: Using community participation to improve quality of life across rural, small-town, and urban communities. *Applied Research in Quality of Life*, 17, 3023–3047. <https://doi.org/10.1007/s11482-022-10051-1>
- Laely, K., Nofiyanti, W., Handayani, L., Irchamiyah, S., Hadi Saleh, A., & Rukmana, F. (2022). Loose parts learning based on local wisdom at Pertiwi Bina Siswa Kindergarten. *Community Empowerment*, 7(3), 406–411. <https://doi.org/10.31603/ce.4334>
- Luthfiyah, S. N. A., & Rizki, V. L. (2024). Community empowerment through Sustainable Development Goal (SDGs) Village Program. *International Journal of Accounting and Management Research*, 5(2), 67–76. <https://doi.org/10.30741/ijamr.v5i2.1407>
- Mayfa Nabella, & Rahmadanita, A. (2024). Community empowerment through creative economy enterprises in creating tourism villages. *Jurnal Pemerintahan dan Keamanan Publik*, 6(1), 21–41. <https://doi.org/10.33701/jpkp.v6i1.4088>
- McCormick, B. P., et al. (2023). Impact of urban schoolyard play zone diversity and nature-based design features on unstructured recess play behaviors. *Landscape and Urban Planning*, 230, 104632. <https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2022.104632>
- Miśkowiec, M. (2023). Urban courtyards as local points of sustainable urban regeneration: Challenges to community participation in urban courtyard-related projects in Polish cities. *City, Culture and Society*, 34, 100522. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2023.100522>
- Nature-based play research. (2023). Outdoor nature-based play in early learning and childcare centres: Identifying the determinants of implementation using causal loop diagrams and social network analysis. *Health & Place*, 79, 102955. <https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2022.102955>
- Nirwana, N., & Muhlis, M. (2023). Penguatan ekonomi kreatif Pokdarwis Desa Kassi melalui pelatihan pembuatan kriya berbahan lokal dengan model PAR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasyiatul Aisyiyah Sulawesi Selatan*, 3(2), 1–9.
- Polat, S. (2023). Challenges and recommendations in addressing community engagement in public space design in Türkiye. *Ciudades*, 26, 67–97. <https://doi.org/10.24197/ciudades.26.2023.67-97>
- Rahman, A. F., Wardana, A. A., & Mufarrohah. (2025). Measuring community empowerment in the development of tourism village: Evidence from Batu City, Indonesia. *Journal of Tourism, Culinary, and Entrepreneurship*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/10.37715/jtce.v5i1.5551>

- Rahmawati, A., Peachilia, I. P. P., Hanifah, D. S., & Humaedi, S. (2024). Potensi implementasi pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) dalam upaya pemberdayaan masyarakat di Kampung Wisata Cigadung. *Pekerjaan Sosial*, 23(1). <https://doi.org/10.31595/peksos.v23i1.1109>
- Rosyadi, S., Sabiq, A., Ahmad, A. A., & Yamin, M. (2021). The cross-sector collaboration for development policy of rural creative economy: The case of Bengkoang Creative Hub. *Journal of Governance and Public Policy*. <https://doi.org/10.18196/jgpp.811339>
- Rusnarasyid, A. N., Sujarwo, S., & Hermawan, Y. (2026). Creative economy-based community empowerment in tourism villages: An integrated model from Indonesia. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(1), 1042–1053. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v5i1.2873>
- Silva, S. R., Marques, C. S. E., & Galvão, A. R. (2024). Where is the rural creative class? A systematic literature review about creative industries in low-density areas. *Journal of the Knowledge Economy*, 15, 6026–6056. <https://doi.org/10.1007/s13132-023-01341-6>
- Wajdi, M. B. N., Sa'adillah, R., Ekaningsih, L. A. F., Rizal, H. S., & Fathurrohman, A. (2024). Asset-Based Community Development: Leveraging local strengths for empowering communities: A bibliographic analysis. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 308–325. <https://doi.org/10.29062/engagement.v8i1.1784>
- Widiastuti, A., Mulyani, E., Riani, L. P., Saputri, A., & Samsudin, N. (2024). Community empowerment strategy based on social entrepreneurship values through Village-Owned Enterprise in Indonesia. *JIPSINDO*, 11(2), 194–213. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v11i2.76897>
- Wolf, K. L., Senturia, K., Simmons, C., Hafferty, K., Faino, A. V., Garrett, K. A., & Tandon, P. S. (2024). Participatory design for community schoolyards: Mixed methods reveal positive engagement despite measures limitations. *Ecopsychology*, 16(4), 315–332. <https://doi.org/10.1089/eco.2023.0075>



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).