



OLEH MARKUM

#3 RAGAM PENDEKATAN PARTISIPATIF DAN PERENCANAAN PARTISIPATIF

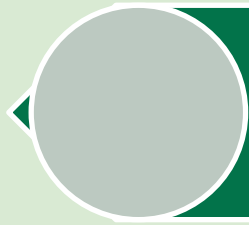
MATERI PEMBAHASAN

A. RAGAM PENDEKATAN
PARTISIPATIF

B. PERENCANAAN
PARTISIPATIF



A. RAGAM PENDEKATAN PARTISIPATIF



1. Pendekatan Pembangunan



2. Pendekatan Penelitian



Pendekatan Pemberdayaan Masyarakat

1. PENDEKATAN PEMBANGUNAN

PEMBANGUNAN NASIONAL/DAERAH

- ❑ Pendekatan bottom up Planning
- ❑ Perencanaan Pembangunan Daerah (Musrenbang)

PEMBANGUNAN DESA

- ❑ Pendekatan RRA (Rapid Rural Appraisal)
- ❑ Pendekatan RRA prinsipnya mengelola desa berdasarkan potensi sumber daya yang dimiliki oleh desa (sumber daya alam dan manusia)

2. PENDEKATAN PENELITIAN

- ❑ Pendekatan Focus Group Discussion (FGD)
- ❑ Pendekatan Participant Action Research (PAR)
- ❑ Pendekatan PRA (Participant Rapid/Rural Appraisal) – akan dibahas lebih detail pada bab akan datang

- FGD teknik penggalan data atau informasi melalui pelibatan sekelompok orang
- Jumlah orang 10 – 20
- Tujuan utama metode FGD untuk memperoleh interaksi data yang dihasilkan untuk menyingkap berbagai aspek suatu fenomena kehidupan.

Lanjutan, KEUNTUNGAN DAN KEKURANGAN FGD

- FGD membutuhkan fasilitator/moderator terlatih dan terandalkan untuk memfasilitasi diskusi agar interaksi yang terjadi diantara partisipan terfokus pada penyelesaian masalah
- metode FGD memberikan lebih banyak data dibanding dengan menggunakan metode lainnya
- Kekuatan FGD adalah kemampuan menggunakan interaksi antar partisipan untuk memperoleh kedalaman dan kekayaan data yang tidak diperoleh dari hasil wawancara mendalam
- FGD kurang tepat untuk memperoleh topik/data yang bersifat sangat personal seperti isu-isu sensitif kehidupan pribadi, status kesehatan, kehidupan seksual, masalah keuangan

3. PENDEKATAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

- Pendekatan ZOPP (**Ziel Orienterte Projekt Planing**)
- Pendekatan SWOT, **dibahas dalam bab tersendiri**
- Metode ZOPP bertujuan untuk mengembangkan rancangan proyek yang taat azas dalam suatu kerangka logis
- Metode ZOPP sangat mengandalkan pengetahuan, gagasan dan pengalaman yang dikontribusikan oleh peserta

ADA 4 INSTRUMEN ANALISIS

1. Kajian permasalahan, dimaksudkan untuk menyidik masalah masalah yang terkait dengan suatu keadaan yang ingin diperbaiki melalui suatu proyek pembangunan.
2. Kajian tujuan, untuk meneliti tujuan-tujuan yang dapat dicapai sebagai akibat dari pemecahan masalah masalah tersebut.



Lanj

3. Kajian alternatif (pilihan-pilihan), untuk menetapkan pendekatan proyek yang paling member harapan untuk berhasil.
4. Kajian peran, untuk mendata berbagai pihak (lembaga, kelompok masyarakat, dan sebagainya) yang terkait dengan proyek selanjutnya mengkaji kepentingan dan potensi.

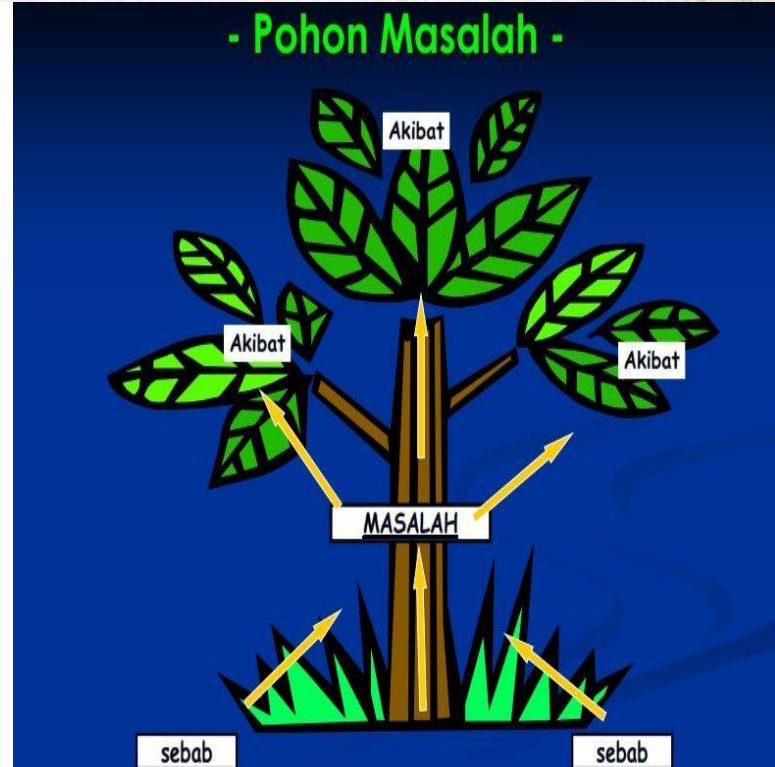
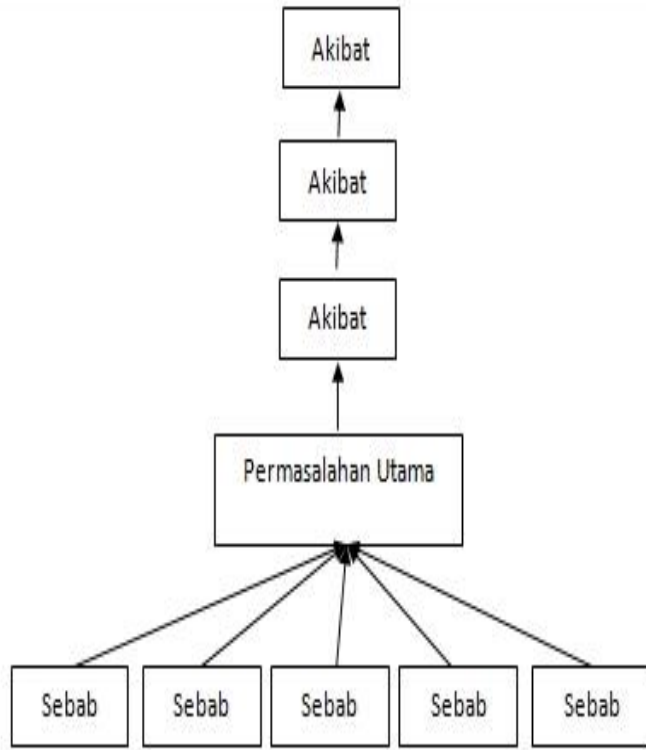


PRINSIP DASAR PENERAPAN ZOPP

1. Kerjasama semua para pihak akan lebih lancar dan produktif jika semua yang terlibat telah menyetujui tujuan bersama.
2. Pemecahan atau penghapusan masalah harus diatasi dari akarnya-penyebabnya. Oleh sebab itu perlu dilakukan analisis masalah serta sebab akibatnya. Dari situ dapat dilakukan dirumuskan tujuan yang lebih realistis.
3. Masalah dan penyebabnya tidak berada dalam isolasi, tetapi terkait dengan orang, kelompok dan organisasi.



POHON MASALAH



B. PERENCANAAN

PARTISIPATIF



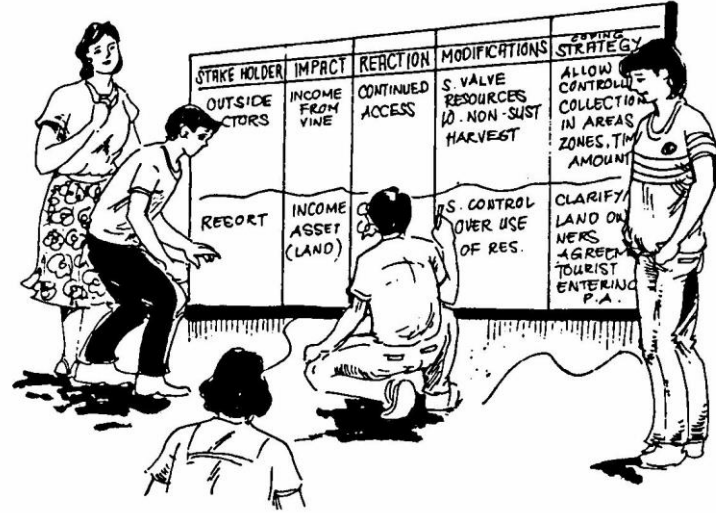
1. Pengertian Perencanaan Partisipatif
2. Jangka Waktu Perencanaan
3. Manfaat Perencanaan Partisipatif
4. Prinsip-Prinsip Perencanaan
5. Muatan Materi Perencanaan
6. Unsur-Unsur Perencanaan
7. Analisis Situasi
8. Mengenal Logframe Perencanaan
9. Prosedur merencanakan tata kelola hutan secara partisipatif (Lihat Modul Tata Kelola Kawasan : Merencanakan Tata Kelola Kawasan)



1. Pengertian Perencanaan

- **Perencanaan** adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan sebelum melakukan tindakan penyelenggaraannya, meliputi serangkaian keputusan termasuk penentuan tujuan, kebijaksanaan, membuat program, menentukan metode dan prosedur serta menetapkan jadwal waktu pelaksanaan.





Pengertian Perencanaan Partisipatif

- Perencanaan yang dilakukan dengan melibatkan para pihak terkait, untuk merumuskan dan menetapkan tujuan, unsur, metode, program dan kegiatan serta pengukuran kinerja hasil perencanaan secara bersama.



2. Jangka Waktu Perencanaan

a. Jangka Pendek

- 1- 2 tahun (<5 tahun)
- Penjabaran Rencana Jangka Menengah
- Istilah : Rencana Tahunan, Rencana Aksi

b. Jangka Menengah

- 5- 10 tahun
- Penjabaran Rencana jangka Panjang
- Istilah : Rencana Strategis, Rencana Jangka Menengah

c. Jangka Panjang

- 25 – 30 tahun
- Menjadi acuan untuk rencana lebih operasional (Rencana Tahunan dan Lima tahunan)
- Istilah : Rencana jangka Panjang



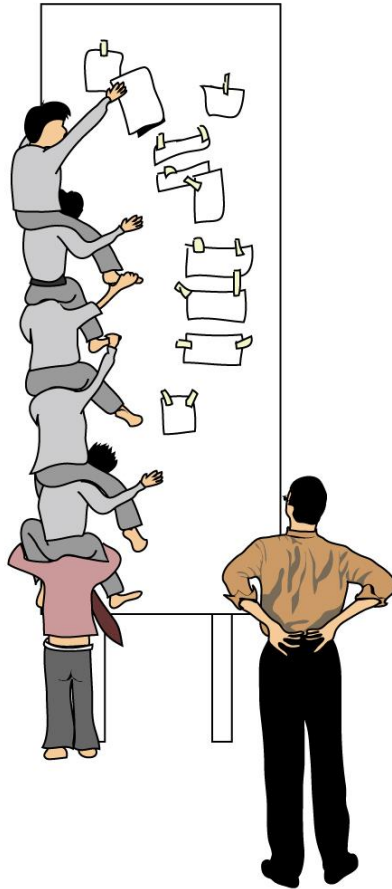
3. Manfaat Perencanaan Partisipatif



- Menjadi panduan bersama
- Memberian arah yang jelas dan terukur
- Sebagai bahan untuk evaluasi pengukuran pencapaian hasil
- Sebagai alat pengendalian untuk pengawasan/pengendalian
- Menghindarkan penyimpangan (program, kegiatan, anggaran, waktu) yang tidak perlu



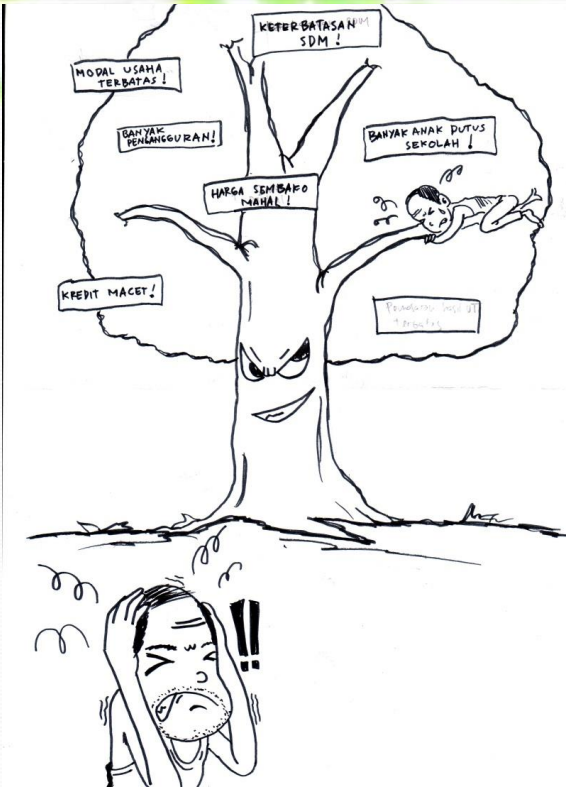
4. Prinsip-Prinsip Perencanaan Partisipatif



- a. Prinsip membantu tercapainya tujuan
- b. Prinsip Efisiensi
- c. Prinsip Konsistensi
- d. Prinsip Pemerataan
- e. Prinsip Panduan (Peramalan)
- f. Prinsip Keterikatan
- g. Prinsip ketepatan arah
- h. Prinsip pembiasaan
- i. Prinsip kesepakatan



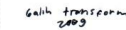
5. Muatan Materi Perencanaan



- a. **What** (Materi direncanakan)
- b. **Why** (Dasar Pertimbangan)
- c. **Who** (Pelaksana)
- d. **Where** (Lokasi)
- e. **When** (Waktu)
- f. **How** (Metode)



6. Unsur-Unsur Perencanaan



7. Analisis Situasi

Analisis
Situasi



Rumusan
Perencanaan

- Pengertian Analisis Situasi :
Membuat analisis awal tentang berbagai aspek untuk mengetahui peta sesungguhnya terhadap tema yang akan direncanakan
- Analisis Situasi menyangkut hal-hal yang positif maupun negatif
- Contoh analisis situasi menggunakan metode SWOT :
Strengths (Kekuatan), Weaknesses (Kelemahan), Opportunities (Kesempatan) dan Threats (Ancaman)



ANALISIS SWOT



ASPEK DI ANALISIS

- SDM
- BIOFISIK
- SOSEK
- KELEMBAGAAN
- KEBIJAKAN
- TEKNOLOGI
- DSB

8. LOGFRAME PERENCANAAN

KOMPONEN LOGFRAME

- TUJUAN UMUM
- TUJUAN OPERASIONAL
- INDIKATOR TUJUAN
- PROGRAM
- KEGIATAN
- INDIKATOR KEGIATAN
- WAKTU
- PENANGGUNGJAWAB



CONTOH LOGFRAME

Tujuan *)	Indikator tujuan	Program	Kegiatan	Pihak Terlibat	Waktu Pelaksanaan
Tujuan umum Mewujudkan tata kelola kawasan yang menjamin kesejahteraan masyarakat dan berkelanjutan	Terpenuhinya kebutuhan dasar masyarakat dan fungsi hutan terjaga kelestariannya				
Tujuan Operasional:					
1. Memperbaiki tata batas wilayah kelola kelompok sampai pada tingkat pengelola					

The background features a minimalist abstract design. It consists of several thin, black, straight lines that intersect at various angles, creating a network of geometric shapes. Scattered throughout the composition are solid black circles of different diameters. Some circles are positioned at the intersections of the lines, while others are placed independently. The overall effect is a modern, geometric aesthetic.

TERIMA KASIH