

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan *Workshop* Bojonegoro Youth Video Competition (BYVC) 2025 yang diselenggarakan oleh Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro menggunakan model evaluasi Context, Input, *Process*, Product (CIPP) yang dikembangkan oleh Daniel L. Stufflebeam. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner terhadap peserta *workshop*, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Context (Konteks)

Workshop BYVC 2025 diselenggarakan berdasarkan kebutuhan untuk meningkatkan kapasitas pemuda dalam menghadapi perkembangan teknologi digital, khususnya kemampuan produksi konten video kreatif. Program ini juga merupakan implementasi pelayanan kepemudaan sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan melalui aspek pemberdayaan dan pengembangan pemuda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan *workshop* telah sesuai dengan kebutuhan peserta. Mayoritas responden menilai materi yang diberikan relevan dengan perkembangan industri kreatif digital dan mampu memberikan wawasan baru mengenai produksi konten video. Meskipun demikian, penelitian juga menemukan bahwa tema lomba masih dapat dikembangkan agar lebih mencerminkan ruang lingkup pembangunan kepemudaan sebagaimana diatur

dalam kebijakan kepemudaan, misalnya tema kepemimpinan, kewirausahaan, inovasi sosial, pelestarian budaya, lingkungan hidup, toleransi, serta partisipasi pemuda dalam pembangunan daerah.

Selain itu, strategi sosialisasi program masih belum menjangkau seluruh potensi peserta di Kabupaten Bojonegoro sehingga persebaran peserta belum sepenuhnya merata.

2. *Input* (Masukan)

Berdasarkan aspek input, *Workshop* BYVC 2025 telah didukung oleh narasumber yang kompeten, materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta, serta fasilitas yang memadai. Mayoritas peserta memberikan penilaian positif terhadap kemampuan narasumber dalam menjelaskan materi maupun pengalaman praktis yang dibagikan selama *workshop*.

Namun demikian, penelitian menemukan beberapa aspek yang masih perlu diperbaiki, antara lain strategi sosialisasi kegiatan yang belum optimal, belum tersedianya *technical meeting* sebelum kompetisi berlangsung, serta belum adanya sistem manajemen data peserta yang terintegrasi sebagai dasar pengembangan program kepemudaan secara berkelanjutan.

3. *Process* (Proses)

Pelaksanaan *Workshop* BYVC 2025 secara umum berjalan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Proses penyampaian materi berlangsung interaktif dan peserta memperoleh kesempatan berdiskusi dengan narasumber.

Meskipun demikian, aspek proses masih memiliki beberapa kelemahan. Sebagian besar responden menyampaikan bahwa durasi *workshop* yang hanya

berlangsung satu hari belum cukup untuk mendalami seluruh materi produksi video. Selain itu, kesempatan praktik masih terbatas sehingga tidak seluruh peserta memperoleh pengalaman praktik secara langsung. Penelitian juga menemukan belum adanya kegiatan pendampingan (*mentoring*) maupun evaluasi karya setelah *workshop* selesai dilaksanakan.

4. Product (Produk)

Workshop BYVC 2025 memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan, motivasi, serta kepercayaan diri peserta dalam memproduksi konten video kreatif. Peserta menilai *workshop* berhasil memberikan pemahaman mengenai proses produksi video sekaligus memperluas jejaring antarpemuda yang memiliki minat pada bidang industri kreatif.

Namun demikian, peningkatan keterampilan teknis peserta belum sepenuhnya optimal karena keterbatasan waktu praktik dan belum adanya pembinaan lanjutan setelah *workshop*. Oleh karena itu, hasil program lebih banyak terlihat pada peningkatan aspek pengetahuan (*knowledge*) dan motivasi (*motivation*) dibandingkan peningkatan keterampilan (*skills*) secara mendalam.

Secara keseluruhan, berdasarkan keempat komponen evaluasi CIPP, pelaksanaan *Workshop* BYVC 2025 dapat dinilai telah berjalan dengan baik dan relevan dengan tujuan pembangunan kepemudaan, namun masih memerlukan penyempurnaan pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan tindak lanjut program agar manfaatnya dapat dirasakan secara lebih optimal oleh pemuda Kabupaten Bojonegoro.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Bojonegoro

a. Memperluas strategi sosialisasi program melalui kerja sama dengan sekolah menengah atas, perguruan tinggi, organisasi kepemudaan, komunitas kreatif, serta media sosial agar jangkauan peserta lebih merata di seluruh wilayah Kabupaten Bojonegoro.

b. Menyelenggarakan *technical meeting* sebelum kompetisi untuk menjelaskan mekanisme perlombaan, tema, kriteria penilaian, ketentuan teknis, serta contoh karya yang sesuai dengan tujuan program sehingga peserta memiliki pemahaman yang sama.

c. Menambah durasi *workshop* menjadi lebih dari satu hari sehingga terdapat keseimbangan antara penyampaian materi, diskusi, praktik produksi video, serta sesi evaluasi hasil praktik.

d. Menyelenggarakan program *mentoring* atau pendampingan *pasca-workshop* yang melibatkan praktisi industri kreatif sehingga peserta memperoleh bimbingan selama proses produksi karya.

e. Mengembangkan tema-tema kompetisi yang lebih beragam dan mencerminkan ruang lingkup pembangunan kepemudaan sesuai Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, seperti kepemimpinan, kewirausahaan pemuda, inovasi sosial, lingkungan hidup,

kebudayaan, toleransi, kesehatan mental, transformasi digital, serta partisipasi pemuda dalam pembangunan daerah.

f. Membangun sistem manajemen data peserta (database alumni BYVC) yang memuat identitas peserta, karya yang dihasilkan, prestasi, serta riwayat pembinaan. Database tersebut dapat digunakan sebagai dasar penyusunan kebijakan, monitoring perkembangan peserta, dan pengembangan program kepemudaan pada tahun-tahun berikutnya.

g. Menyediakan mekanisme umpan balik (feedback) terhadap karya peserta, termasuk penjelasan mengenai alasan penetapan pemenang berdasarkan indikator penilaian sehingga peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih komprehensif.

2. Bagi Peserta *Workshop*

Peserta diharapkan terus mengembangkan kemampuan produksi konten video secara mandiri melalui praktik berkelanjutan, mengikuti berbagai pelatihan maupun kompetisi kreatif, serta memanfaatkan media digital sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang edukatif, kreatif, dan memberikan manfaat bagi masyarakat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengevaluasi keseluruhan Program Bojonegoro Youth Video Competition (BYVC), tidak hanya pada aspek *workshop*, tetapi juga mencakup proses kompetisi, kualitas karya peserta, efektivitas sistem penjurian, serta dampak jangka panjang program terhadap pengembangan kapasitas dan partisipasi pemuda di Kabupaten Bojonegoro.

Penelitian juga dapat menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) agar diperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku-Buku :

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoretis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan* (Edisi Kedua). Jakarta: Bumi Aksara.
- Anholt, Simon. *Competitive Identity: The New Brand Management for Nations, Cities and Regions*. Palgrave Macmillan, New York, 2007.
- Bungin, B. (2017). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya* (Edisi Kedua). Jakarta: Kencana.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Hart, Roger A. *Children's Participation: The Theory and Practice of Involving Young Citizens in Community Development and Environmental Care*. Earthscan Publications Ltd., London, 1997.
- Moleong, L. J. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi, Cetakan ke-41). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, R. (2021). *Public Policy*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nutley, Sandra M., Walter, Isabel, dan Davies, Huw T. O. *Using Evidence: How Research Can Inform Public Services*. Policy Press, Bristol, 2007.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Subarsono. (2019). *Analisis Kebijakan Publik: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Stufflebeam, Daniel L., dan Coryn, Chris L. S. *Evaluation Theory, Models, and Applications*. Jossey-Bass, San Francisco, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung, 2017.

Jurnal dan Penelitian :

- Nanda, Rama, *Evaluasi Dampak Program Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) dalam Upaya Pengembangan Potensi Desa*, Skripsi, Universitas Brawijaya, Malang, 2018.

Hidayat, Romy, *Evaluasi Program Pelatihan Berbasis Kompetensi (PPBK) Tahun Anggaran 2017 di Balai Latihan Kerja Maritim Kota Sabang*, Skripsi, Universitas Teuku Umar, Aceh, 2018.

Meilinda, Malinda, dan Aisyah, *Literasi Digital pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas)*, Jurnal Abdimas Mandiri, Vol. 4 No. 1, 2020.

Peraturan-Peraturan :

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan.

Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2000 tentang Pengarusutamaan Gender dalam Pembangunan Nasional.