

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki bermacam suku, ras, adat istiadat, agama, budaya, tradisi, dan lain-lain. Setiap daerahnya memiliki keunikan, dan potensinya sendiri-sendiri. Bermacam ragamnya keunikan dan potensi yang dimiliki Indonesia sehingga memiliki semboyan *Bhinneka Tunggal Ika* (berbeda-beda tapi tetap satu) Indonesia. Hal ini merupakan ciri tersendiri dari bangsa Indonesia. Melihat banyaknya potensi yang dimiliki setiap daerah tentunya berpeluang untuk mengembangkan potensi di setiap daerah masing-masing.

Budaya merupakan hasil dari sebuah karya, cipta, rasa dan citra dari masyarakat (Soemardjan, 1962: 23). Menjaga kelestarian budaya yang ada di Indonesia merupakan tanggung jawab bersama warga negara Indonesia. Setiap daerah memiliki tradisi budayanya sendiri-sendiri. Tradisi yang ada di suatu daerah merupakan suatu identitas dari suatu daerah tersebut. Maka pentingnya bagi masyarakat untuk menjaga dan melestarikan tradisi yang positif, sehingga nantinya masih bisa dirasakan oleh generasi-generasi selanjutnya.

Kota D.I Yogyakarta merupakan kota yang terkenal dengan wisata khasnya yaitu sebagai kota wisata budaya. Hasil penelitian menyebutkan bahwa D.I Yogyakarta merupakan tujuan wisatawan peringkat kedua di Indonesia setelah Bali (Tafiprios et.al., 2016: 100). D.I Yogyakarta dapat dikatakan daerah yang menjadi tujuan wisata paling banyak diminati oleh wisatawan. Wisatawan yang berkunjung ke D.I Yogyakarta relatif stabil bahkan meningkat dari waktu ke waktu.

Sektor wisata di D.I Yogyakarta tentunya perlu dikembangkan agar tetap menjadi target tujuan wisatawan. Mengingat bahwa dari sektor wisata dapat menimbulkan dampak yang positif bagi perekonomian masyarakat dan pendapatan pemerintah. Wahab (2003: 9) menerangkan bahwa pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat proses pertumbuhan ekonomi, lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. Hasil penelitian yang dilakukan di Pakistan menerangkan bahwa sektor pariwisata menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi dan perdagangan internasional di Pakistan (Jalil et.al., 2013: 185). Belakangan ini wisatawan lokal maupun mancanegara tidak hanya tertarik dengan wisata yang menyajikan keindahan alam saja, namun sudah mulai menggemari wisata yang terkait dengan budaya dan keunikan tradisi masyarakat.

Saat ini, sudah mulai berkembang tempat wisata yang menyajikan kelokalan dari suatu tempat. Tempat wisata ini dikenal dengan nama desa wisata. Penelitian Hampton (2003: 85) menghasilkan temuan bahwa sektor pariwisata saat ini membutuhkan lebih banyak wisata akar rumput, artinya dibutuhkan penggerak pengembangan sektor pariwisata yang timbul dari proses *bottom up*. Salah satu jenis pariwisata yang berasal dari proses *bottom up* ialah desa wisata yang menyajikan kelokalan dan kekhasan suatu wilayah dan dikelola oleh masyarakat itu sendiri. Desa wisata adalah suatu wilayah pedesaan yang mana menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian dari desa, baik dari segi kehidupan sosial budaya, adat istiadat, aktivitas keseharian, arsitektur bangunan, kerajinan dan struktur tata ruang desa, serta potensi yang mampu dikembangkan

sebagai daya tarik wisata, misalnya: atraksi, makanan dan minuman, cenderamata, penginapan, dan kebutuhan wisata lainnya (Fandeli, 2002: 79).

Salah satu daerah yang dapat dikatakan berhasil dengan konsep desa wisata adalah di Kabupaten Sleman Yogyakarta. Desa wisata yang terdapat di Sleman yaitu Desa Wisata Gamplong. Wisatawan yang berkunjung dapat merasakan sendiri aktivitas kehidupan yang terjadi di dalam desa wisata dan melibatkan masyarakat lokal yang berperan aktif menjadi instruktur atau fasilitator yang menawarkan jasa pelayanan wisata. Kegiatan wisata pedesaan tentunya akan memberikan peluang tersendiri bagi masyarakat lokal untuk menjadi pemandu atau instruktur kegiatan wisata ataupun menyediakan layanan wisata, seperti: *home stay*, jasa transportasi, menjual kuliner khas, *souvenir* yang hal ini tentunya bisa berefek pada pendapatan ekonomi masyarakat lokal.

Tradisi masyarakat dahulu yang masih dijaga dan dilestarikan salah satunya ialah tradisi tenun di Desa Gamplong, Kecamatan Moyudan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Desa Wisata Gamplong sebelumnya bernama Desa Cenderamata Gamplong yang diresmikan oleh Bupati Sleman. Namun, semakin meningkatnya pengunjung yang datang ke Desa Gamplong maka secara resmi tahun 2004 berganti nama menjadi Desa Wisata Gamplong yang diresmikan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Sleman.

Peneliti memilih Desa Wisata Gamplong karena Desa Wisata Gamplong sudah berdiri sejak lama yaitu pada tahun 2004 dan tetap eksis sampai sekarang. Pada tahun 2017 Desa Wisata Gamplong juga memperoleh penghargaan dari Dinas Pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu peringkat ke 2 (dua)

katagori desa wisata mandiri di Yogyakarta. Kemudian yang menarik dari Desa Wisata Gamplong ini yaitu masih tetap mempertahankan proses produksi kerajinan tenun menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) yang sudah sangat jarang dijumpai di daerah lainnya. Adanya industri kerajinan tenun tradisional ini menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengujung untuk melihat dan belajar cara memproduksi kerajinan tenun menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM)

Masyarakat Gamplong membentuk paguyuban yang dinamai dengan Paguyuban TEGAR. Paguyuban TEGAR beranggotakan masyarakat Desa Wisata Gamplong yang berprofesi sebagai pengrajin tenun, dan para pemilik UKM kerajinan tenun. UKM kerajinan tenun terdiri dari 22 UKM yang dimiliki oleh masyarakat Desa Gamplong. TEGAR sendiri adalah singkatan dari (Tekun, Ekonomis, Gigih, Amanah, Rajin). Paguyuban ini didirikan dengan tujuan agar dapat menyatukan para pengrajin di Desa Gamplong supaya dapat maju bersama.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari prasurvei tercatat di Paguyuban TEGAR pengunjung yang datang ke Desa Wisata Gamplong sejauh ini meningkat. Pada tahun 2015 sebanyak 3.115 pengunjung, kemudian pada tahun 2016 sebanyak 4.410. Untuk tahun 2017 sebanyak 5.321 pengunjung dari berbagai daerah yang sebagian besar dari luar Jawa, seperti: Kalimantan, Aceh, Bengkulu, Padang, Sulawesi, dan di sekitar DIY seperti: Solo, Semarang, Magelang, dan lain-lain.

Di Desa Wisata Gamplong ini, pengunjung diajak mengelilingi Desa Wisata dan mengunjungi UKM kerajinan tenun yang memproduksi bermacam-macam variasi produk kerajinan. Hasil produksi kerajinan di Desa Wisata Gamplong yang bermacam-macam seperti hasil tenun (kain lurik, tenun ikat, dan tenun songket),

pembuatan tas, dompet, *placemate*, *souvenir*, kotak tisu, dan lain-lain yang terbuat dari bambu, eceng gondok, dan lidi yang merupakan produk *handmade* menggunakan ATBM. Fasilitas yang digunakan berkeliling desa wisata yaitu menggunakan kereta mini. Wisatawan dipandu oleh pemandu wisata yang disediakan oleh Paguyuban TEGAR. Desa Wisata Gamplong juga menyediakan *home stay* sederhana berupa rumah-rumah milik masyarakat dan rumah pemilik UKM kerajinan tenun. Desa Wisata Gamplong ini merupakan desa wisata berbasis masyarakat. Artinya, semua masyarakat ikut andil dalam pengembangan dan pemanfaatan desa wisata tersebut karena sebagian besar sekitar 80% masyarakat Gamplong memiliki ATBM sendiri.

Hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa yang menjadi kendala pengelola Desa Wisata Gamplong ini adalah sumber daya alam dan sumber daya manusia. Sumber daya alam menjadi masalah karena Desa Wisata Gamplong sendiri tidak tersedianya bahan pokok pembuatan tenun, biasanya mereka memperoleh bahan tenun seperti eceng gondok dan lidi dari Semarang, Tasikmalaya, Magelang, dan Cilacap. Namun, kerap mengalami kendala karena daerah-daerah tersebut juga ingin mengembangkan potensi daerahnya melalui bahan pokok tersebut. Sumber daya manusia juga menjadi kendala sebab sedikit sekali regenerasi pengrajin yang berusia produktif ikut terlibat dalam produksi tenun karena didominasi oleh orang-orang yang sudah berusia lanjut. Hasil data pengamatan peneliti menunjukkan pada tahun 2004 pengrajin tenun di dalam satu UKM kerajinan tenun berjumlah mencapai 20-30 orang penenun, namun saat

ini pengrajin tenun dalam satu UKM kerajinan tenun hanya berjumlah 5-15 penenun saja dan rata-rata berusia lanjut.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti diperoleh bahwa pengelola dan pelaksana program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong masih mengalami kendala terutama kemampuan sumber daya manusia masih terbatas karena sebagian besar pengrajin tenun sudah berusia lanjut, sehingga perlu adanya regenerasi pengrajin tenun. Untuk meregenerasi pengrajin tentunya perlu adanya pelatihan khusus yang diberikan. Kendala selanjutnya yaitu dari segi proses inovasi model produksi kerajinan tenun masih terkendala kemampuan sumber daya manusia, sehingga perlu diberikan pelatihan (*training*) kepada para pengrajin tenun di Desa Wisata Gamplong.

Kendala-kendala desa wisata umumnya ialah kualitas sumber daya manusia yang masih rendah, solusi untuk mendukung suksesnya pariwisata pedesaan. Berdasarkan hasil penelitian Suarthana et al. (2015: 85) menyebutkan bahwa diperlukan peningkatan kualitas sumber daya manusia khususnya yang berhubungan dengan manajemen desa wisata, kualitas layanan wisata, regenerasi, pelestarian lingkungan, dan bahasa asing. Peningkatan sumber daya manusia membutuhkan peran sektor pendidikan nonformal untuk mencapai tujuan terutama dalam regenerasi pengrajin tenun di Desa Wisata Gamplong. Peran pendidikan nonformal di sini ialah memberikan wadah dalam menciptakan regenerasi pengrajin tenun yang terampil dan mampu berinovasi. Salah satu cara yang bisa dilakukan dalam pendidikan nonformal ialah program pelatihan tenun untuk masyarakat Desa Wisata Gamplong yang diinisiasi oleh pengelola desa wisata. Pelatihan untuk

pengelola dan pelaksana program kerajinan tenun masih perlu dilakukan karena untuk mengembangkan desa wisata tentunya harus didukung dengan kualitas sumber daya manusia

Terlepas dari kekuatan dan peluang yang dimiliki Desa Wisata Gamplong ternyata terdapat kelemahan dan ancaman di Desa Wisata Gamplong. Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti menunjukkan kurangnya inovasi dari segi objek wisata yang dilakukan oleh pengelola Desa Wisata Gamplong. Akibatnya, Desa Wisata Gamplong beberapa tahun belakangan mengalami stagnasi, tidak seperti perkembangan di tahun-tahun awal hingga pertengahan semenjak diresmikannya menjadi Desa Wisata Gamplong oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman pada tahun 2004 yang lalu. Beberapa tahun belakangan dari tahun 2014-sekarang belum ada inovasi yang terbaru terkait fasilitas-fasilitas layanan pengunjung, dan kegiatan-kegiatan wisata yang ditawarkan, jika tidak ada inovasi maka dikhawatirkan akan menimbulkan kejemuhan bagi wisatawan.

Kasus di atas jika tidak adanya pengembangan dan inovasi maka dikhawatirkan Desa Wisata Gamplong tidak bisa menjaga keeksistensinya. Hasil penelitian Sahawi (2016: 58) menyebutkan bahwa wisata berbasis lokal memerlukan partisipasi masyarakat dan pengelola desa wisata untuk kreatif dan terus berinovasi dalam mengembangkan desa wisata. Mengingat di era sekarang ini untuk menjaga keeksistensian dari desa wisata tentunya harus ada inovasi-inovasi yang dilakukan karena melihat persaingan wisata yang menuntut adanya inovasi dalam segala bidang. Hasil penelitian Alkair et.al (2017: 10) menyatakan bahwa kontribusi dan peran yang semakin penting dari inovasi sosial dalam sektor

pariwisata di Kroasia. Penelitian mereka menghasilkan bentuk inovasi sosial membutuhkan kreativitas dari aktor pengelola pariwisata serta menggait semua kalangan baik dari kalangan junior maupun senior.

Trilling & Fadel (2009: 65) dalam bukunya “*21st Century Skills: learning for life in our times*” menyebutkan bahwa dalam menciptakan sebuah inovasi abad 21 diperlukan tiga keterampilan utama yaitu (1) keterampilan hidup dan berkarir (*life and career skills*), (2) keterampilan belajar dan berinovasi (*learning and innovation skills*), dan (3) keterampilan teknologi dan media informasi (*information media and technology skills*). Ketiga keterampilan ini menjadi modal bagi penyelenggara program untuk menciptakan sebuah karya inovasi. Artinya, dalam hal ini inovasi sosial membutuhkan multi pemangku kepentingan dan sumber daya lokal memenuhi berbagai persyaratan pemangku kepentingan untuk mempromosikan dan mengembangkan pariwisata berkelanjutan. Inovasi dilakukan supaya pengunjung tidak merasa jemu dan agar Desa Wisata Gamplong terus berkembang serta bersaing dengan desa wisata lainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa pengelola program kerajinan tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong ini belum mampu untuk menentukan apakah program dapat dilanjutkan, dimodifikasi atau berhentikan karena belum adanya penelitian yang dilakukan. Program kerajinan tenun ini juga belum dilakukan analisis evaluasi, maka untuk menentukan apakah program kerajinan tenun sudah berhasil atau belum dan apakah program kerajinan tenun dapat dilanjutkan atau tidak untuk itu

diperlukan analisis evaluasi. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan penelitian pada evaluasi program kerajinan tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong.

Peneliti memilih evaluasi program karena untuk melihat seberapa baik tingkat keberhasilan dan kegagalan program, mengetahui tingkat kesulitan program, mengetahui tingkat keefektifan dan keefesienan program, serta menentukan apakah program dapat dilanjutkan, dimodifikasi atau diberhentikan. Hasil evaluasi program ini menjadi landasan dan pertimbangan bagi pengelola program dalam menentukan langkah pengembangan Desa Wisata Gamplong supaya tetap mampu menjaga keeksistensiannya dan terus berkembang. Mengingat desa wisata yang masih menjaga tradisi kerajinan tenun tradisional menggunakan ATBM di D.I Yogyakarta yang terbesar dan masih berjalan sampai saat ini ialah di Desa Wisata Gamplong, Kecamatan Moyudan, Kabupaten Sleman, Provinsi D.I Yogyakarta. Serta memperoleh penghargaan dari Dinas Pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta kategori sebagai desa wisata mandiri.

Berdasarkan permasalahan yang dialami dan perlu adanya evaluasi yang dilakukan pada program kerajinan tenun, maka model evaluasi yang cocok dilakukan ialah model evaluasi program CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Evaluasi program model CIPP digunakan karena model evaluasi ini bersifat menyeluruh, mendasar, dan terpadu. Dikatakan bersifat menyeluruh karena model evaluasi ini difokuskan pada seluruh pihak yang terkait di dalam proses kegiatan desa wisata dan pengimplementasian kegiatan di desa wisata. Selanjutnya, bersifat mendasar karena model evaluasi ini mencakup objek-objek program kerajinan tenun, yaitu tujuan program, sumber daya alam,

sumber daya manusia, sarana dan prasarana, kelembagaan, kemitraan, dan pembiayaan. Kemudian, bersifat terpadu karena model evaluasi ini melibatkan semua pihak yang terkait dalam proses kegiatan yang ada di Desa Wisata Gamplong.

Evaluasi CIPP memiliki konsep inti model yaitu konteks, masukan, proses, dan evaluasi hasil. Evaluasi konteks (*context*) menilai kebutuhan, masalah, dan peluang sebagai dasar untuk menentukan sasaran dan prioritas serta menilai signifikansi hasil. Evaluasi masukan (*input*) menilai pendekatan alternatif untuk memenuhi kebutuhan sebagai alat perencanaan program dan mengalokasikan sumber daya. Evaluasi proses (*process*) menilai pelaksanaan rencana untuk memandu kegiatan dan kemudian untuk membantu menjelaskan hasil. Evaluasi hasil (*product*) mengidentifikasi hasil yang diharapkan dan tidak diinginkan baik untuk membantu menjaga proses pada jalur dan menentukan efektivitas (Stufflebeam et.al., 2002: 279).

Zhang et al. (2011: 58) menyatakan bahwa model evaluasi Stufflebeam terdiri dari evaluasi *Conteks, Input, Process, dan Product* (CIPP) direkomendasikan sebagai kerangka penilaian terhadap keefektifan dan keefesienan program serta apakah program tersebut berhasil atau tidak dan dapat dilanjutkan atau tidak. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Bazrafshan (2015: 53) menyatakan bahwa evaluasi CIPP didedikasikan untuk memberikan para peneliti dengan beberapa panduan tentang cara mendesain, mengkonsep, menerapkan, dan memvalidasi riset mereka yang akhirnya menghasilkan hasil studi yang lebih bermakna. Berdasarkan pernyataan di atas maka dalam hal ini evaluasi model CIPP

ini memberikan arahan atau panduan yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong terkait mengenai konteks program, masukan program, proses program, dan produk program kerajinan tenun.

Berangkat dari kondisi tersebut maka perlu dilakukan analisis mengenai evaluasi program kerajinan tenun yang ada di Desa Wisata Gamplong. Tujuan dari evaluasi program ini untuk melihat seberapa besar keberhasilan dan kegagalan program serta apakah program kerajinan tenun ini dapat dilanjutkan atau tidak. Maka peneliti memberi judul penelitian ini yaitu: "Evaluasi Program Kerajinan Tenun dalam Pemberdayaan Masyarakat di Desa Gamplong, Kecamatan Moyudan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta."

B. Deskripsi Program

Program kerajinan tenun adalah program yang diselenggarakan oleh Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong. Program kerajinan tenun secara substantif terbagi pada 3 (tiga) jenis kegiatan yaitu: (1) kegiatan pelatihan (*training*), (2) kegiatan wisata edukasi, dan (3) produksi serta pemasaran produk kerajinan tenun. Ketiga jenis kegiatan ini dikolaborasikan menjadi sebuah program yang disebut program kerajinan tenun. Program tersebut dikelola langsung oleh Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong yang merupakan masyarakat setempat sebagai pengelola dan pelaksana program.

Program-program kegiatan tersebut dinilai lebih bisa diamati karena program kerajinan tenun ini dilaksanakan rutin dan setiap tahun, sehingga data yang tersedia dirasa representatif sebagai materi penelitian. Program kerajinan tenun ini perlu

adanya perencanaan dan penentuan yang tepat supaya tidak salah sasaran dalam menentukan keputusan dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, perlu diadakan suatu evaluasi untuk mengetahui apakah program yang terlaksana sudah berhasil atau belum dan apakah program dapat dilanjutkan, dimodifikasi, atau diganti dengan yang lebih efektif.

Perlunya data-data yang lengkap yang dapat menjadi bahan pertimbangan pengambilan kebijakan dalam menentukan program kerajinan tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong. Deskripsi program kerajinan tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong akan dijelaskan secara rinci dengan melihat aspek-aspek yang menjadi bahan evaluasi sebagai berikut:

1. Conteks

a. Faktor Kebutuhan Masyarakat

Program kerajinan tenun diselenggarakan atas dasar masalah yang dialami oleh masyarakat Desa Wisata Gamplong. Masyarakat masih banyak yang mengalami pengangguran dan pendapatan melalui pekerjaan sebelumnya belum menjamin kebutuhan pokok dan kebutuhan lainnya terpenuhi. Masyarakat lokal dengan kemauan sendiri dan inisitif masyarakat sendiri untuk mengikuti program kerajinan tenun melalui pengelola Paguyuban TEGAR yang telah melakukan musyawarah dengan masyarakat dan ingin menyampaikan aspirasi masyarakat di Desa Wisata Gamplong. Program kerajinan tenun dibutuhkan masyarakat untuk meningkatkan keterampilan masyarakat dalam hal memproduksi kerajinan tenun, memiliki

kemampuan memandu wisata, dan membuka lapangan pekerjaan yang dapat berdampak pada meningkatkan penghasilan masyarakat setempat.

b. Kondisi Lingkungan dan Penyelenggara Program

Penyelenggara program kerajinan tenun berdasarkan potensi alam di Desa Wisata Gamplong memiliki potensi yang dapat dikembangkan melalui sektor wisata pedesaan sehingga hasilnya dapat dinikmati oleh masyarakat lokal. Kodisi lingkungan dan penyelenggara program sesuai dan dapat mendukung penyelenggaraan program kerajinan tenun. Terdapat sebanyak 22 UKM kerajinan tenun yang dimiliki oleh masyarakat lokal untuk memproduksi kerajinan tenun, dan Paguyuban TEGAR sebagai penyelenggara program kerajinan tenun. Anggota dari Paguyuban TEGAR merupakan masyarakat dari Desa Wisata Gamplong itu sendiri.

c. Tujuan Program

Tujuan program melalui kegiatan pelatihan (*training*) ialah agar memiliki keterampilan dalam memproduksi kerajinan tenun dengan berbagai variasi model, memiliki keterampilan memandu wisata, dan sertifikat telah mengikuti pelatihan sebagai syarat untuk bekerja menjadi pemandu wisata dan bekerja sebagai pengrajin tenun di UKM kerajinan tenun Desa Wisata Gamplong. Kegiatan wisata edukasi kerajinan tenun bertujuan untuk memberikan pendidikan kepada wisatawan dari instansi sekolah maupun masyarakat umum melalui sektor pendidikan nonformal. Kegiatan produksi dan pemasaran produk kerajinan tenun diharapkan membuka peluang kerja

kepada masyarakat lokal dan dapat memberikan dampak bagi masyarakat lokal untuk meningkatkan perekonomian dan mengurangi pengangguran.

2. Input

a. Pengelola Program

Pengelola program menetapkan tugas dan jabatan berdasarkan prosedur yang telah ditetapkan dan disepakati dari hasil musyawarah. Kriteria pemilihan ialah dengan memperhatikan bidang keahlian yang dimiliki, serta memperhatikan pengalaman yang telah dimiliki oleh pengelola program.

b. Pemandu Wisata

Pemandu wisata adalah masyarakat lokal Desa Wisata Gamplong yang berkeinginan bekerja menjadi pemandu wisata dan bersedia untuk mengikuti kegiatan pelatihan pemandu wisata yang akan dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada dokumen terdapat 20 orang masyarakat lokal yang menjadi pemandu wisata.

c. Pemilik UKM

Pemilik UKM kerajinan tenun adalah masyarakat lokal Desa Wisata Gamplong yang memiliki industri rumahan kerajinan tenun dan memiliki sarana dan prasarana untuk memproduksi kerajinan tenun, serta bersedia mengikuti kegiatan pelatihan peningkatan pengetahuan dan keterampilan supaya memiliki kemampuan dalam mengelola dan mengembangkan usaha. Pada dokumen terdapat 22 UKM kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong milik masyarakat lokal.

d. Pengrajin Tenun

Pengrajin tenun adalah masyarakat lokal Desa Wisata Gamplong yang memiliki kemauan bekerja dibidang produksi kerajinan tenun di UKM kerajinan tenun dan bersedia untuk mengikuti kegiatan pelatihan peningkatan keterampilan menenun yang akan dilaksanakan oleh Dinas Koperasi dan UKM Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta guna mampu memproduksi variasi dan inovasi produk kerajinan tenun.

e. Sarana dan Prasarana Program

Sarana dan prasarana program berupa sekretariat, kereta keliling untuk pengujung wisata, lahan parkir, fasilitas produksi kerajinan tenun, fasilitas kegiatan wisata edukasi, dan fasilitas pemandu wisata. Adanya sarana dan prasarana memberikan kemudahan dan kebermanfaatan. Adanya perawatan dan pengontrolan secara langsung terhadap sarana dan prasarana yang disediakan.

f. Prosedur atau Langkah-Langkah Program

Adanya musyawarah menentukan langkah-langkah program yang dilakukan oleh pengelola dan pelaksana program kerajinan tenun. Musyawarah dilakukan bertujuan mengambil keputusan secara bersama-sama serta agar prosedur pelaksanaan program dapat dipahami oleh seluruh pengelola dan pelaksana program.

g. Relasi

Hubungan kerjasama dengan pihak Dinas Pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dan Dinas Koperasi dan UKM Provinsi Daerah

Istimewa Yogyakarta dalam memberi dukungan, kepercayaan, bantuan dari segi dana dan fasilitas. Dari pihak akademisi hubungan kerjasama juga dengan Universitas Mercubuana sejak penyelenggaraan program kerajinan tenun pada tahun 2017. Kerjasama dalam mempromosikan dan memberikan pendampingan pada program kerajinan tenun.

h. Anggaran Dana Program

Anggaran dana diperoleh melalui bantuan dari Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman berupa sarana dan prasarana untuk kegiatan wisata edukasi, produksi kerajinan tenun, kemudian anggaran dana untuk proses produksi kerajian tenun ini bersumber dari dana pemilki UKM kerajinan tenun. Anggaran dikelola melalui mekanisme musyawarah dengan seluruh pengelola dan pelaksana program untuk menentukan penyaluran anggaran dana program.

3. Proses

a. Implementasi Program

Implementasi program melalui ketiga jenis kegiatan yang dilaksanakan di dalam program kerajinan tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong. *Pertama*, kegiatan pelatihan tersebut diperuntukan bagi masyarakat Desa Wisata Gamplong yang ingin bekerja menjadi pengrajin tenun tetapi masih memiliki keterbatasan keterampilan menenun dan keterampilan memandu wisata. Kegiatan pelatihan di fasilitasi oleh pengelola Paguyuban TEGAR untuk mengikuti kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

dan Dinas Koperasi dan UKM Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal tersebut dilakukan sebagai langkah untuk meregenerasi pengrajin tenun, memberikan pendidikan dan keterampilan kepada masyarakat, dan membuka peluang kerja untuk masyarakat setempat baik menjadi pengrajin tenun maupun menjadi pemandu wisata edukasi kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong.

Kedua, kegiatan wisata edukasi yang dilaksanakan di Desa Wisata Gamplong ialah menerima wisatawan yang berkunjung untuk melihat proses produksi kerajinan tenun dan kegiatan wisata edukasi bagi pengujung (siswa-siswi) yang datang dari instansi sekolah. Wisata edukasi dibimbing oleh pemandu wisata yang telah dipersiapkan oleh pengelola Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong. Pemandu wisata yang disiapkan oleh Paguyuban TEGAR merupakan masyarakat setempat yang telah mengikuti kegiatan pelatihan (*training*) yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Ketiga, kegiatan produksi dan pemasaran produk dilaksanakan oleh UKM-UKM kerajinan tenun dan karyawan UKM. Karyawan UKM kerajinan tenun merupakan masyarakat sekitar yang bekerja paruh waktu ataupun karyawan tetap. Kegiatan produksi tersebut dapat dilaksanakan di UKM atau menggunakan sistem borongan yang dikerjakan oleh karyawan UKM di rumah karyawan itu sendiri dan setalah selesai baru disetorkan ke UKM. Proses pemasaran melalui pesanan *online* dan dititipkan di toko kerajinan

yang ada di Desa Wisata Gamplong serta di toko-toko yang telah menjalin kerjasama dengan UKM kerajinan tenun.

Ketiga jenis kegiatan tersebut dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan dalam perencanaan dan sesuai dengan harapan/permintaan, serta dilaksanakan sesuai anggaran yang disediakan.

b. Kemampuan Pengelola dan Pelaksana Program

Kemampuan pengelola dan pelaksana program sesuai dengan kompetensi dibidangnya serta sesuai dengan pengalaman yang telah dimiliki oleh pengelola program. Pengelola dan pelaksana program harus dapat melaksanakan tugasnya sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan dan waktu yang ditentukan. Mampu bekerjasama dalam sebuah tim/organisasi.

c. Anggaran dana sesuai kebutuhan program

Anggaran dana mencukupi dan disesuaikan dengan anggaran yang ada pada saat penyelenggaraan program, anggaran dana untuk proses produksi kerajinan tenun ini bersumber dari dana pemilik UKM kerajinan tenun. Anggaran dikelola melalui mekanisme musyawarah dengan seluruh pengelola dan pelaksana program untuk menentukan penyaluran anggaran dana program serta anggaran transparan dengan seluruh anggota.

d. Kemampuan pemandu wisata

Pemandu wisata sesuai dengan kompetensinya dan memiliki pengalaman serta mempunyai kemampuan berkomunikasi dengan ramah dan sopan. Pemandu wisata juga memiliki kemampuan bersosialisasi, dan memiliki pengetahuan dan keterampilan dibidang wisata. Pemandu wisata

yang ada sebanyak 20 orang yang terdiri dari masyarakat lokal yang telah mengikuti kegiatan pelatihan pemandu wisata.

e. Hambatan program

Pengelola dan pelaksana program harus memiliki kemampuan dalam mengatasi hambatan yang dialami, dan adanya alternatif untuk menangani hambatan yang dihadapi pada saat penyelenggaraan program, sehingga penyelenggaraan program dapat dijalankan sesuai dengan rencana dan harapan.

f. Pemanfaatan sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana program pada saat proses pelaksanaan program sudah dimanfaatkan untuk melaksanakan program, dapat berfungsi sesuai dengan fungsinya, serta dapat memberi kemudahan dalam melaksanakan program.

4. Produk

a. Ketercapaian tujuan

Terjadi perubahan pengetahuan dan keterampilan, pencapaian hasil pelatihan (*training*) dapat diterapkan oleh pengelola dan pelaksana program, perbaikan kehidupan masyarakat, peningkatan jumlah pengujung wisata, dan mengurangi pengangguran yang ada di Desa Wisata Gamplong.

b. Dampak program

Masyarakat mendapatkan penghasilan yang mencukupi kebutuhan, masyarakat memiliki kemandirian, menunjang eksistensi program, dan terciptanya perbaikan usaha yang dimiliki oleh masyarakat.

C. Identifikasi Masalah

1. Masyarakat di Desa Wisata Gamplong yang berprofesi sebagai pengrajin tenun berkurang, dan rata-rata pengrajin berusia lanjut.
2. Bahan-bahan dari serat alam (eceng gondok, lidi, akar wangi, dan lain-lain) kadang susah didapat, harus membeli dari luar daerah.
3. Kondisi sarana dan prasarana program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong masih terbatas.
4. Masih ada kendala dalam pemasaran produk kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong
5. Perkembangan program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong mengalami stagnan karena belum adanya pengembangan yang dilakukan sejak 2014-sekarang.
6. Kemampuan pengelola dan pelaksana program masih terbatas sehingga perlu adanya upaya peningkatan kemampuan sumber daya manusia.
7. Belum ada evaluasi eksternal yang dilakukan pada program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong
8. Pengelola program kerajinan tenun belum mampu untuk menentukan tingkat keberhasilan dan kegagalan program, serta belum mampu menentukan apakah program dapat dilanjutkan, dimodifikasi, atau diberhentikan karena belum ada penelitian yang dilakukan.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan deskripsi program yang telah dipaparkan, supaya penelitian ini lebih mendalam dan terfokus maka permasalahan

dalam penelitian ini dibatasi pada evaluasi program kerajinan tenun dengan melihat aspek konteks, input, proses, dan produk pada program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah tersebut, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konteks (*context*) program kerajinan tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong?
2. Bagaimana masukan (*input*) program kerajinan tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong?
3. Bagaimana proses (*process*) program kerajinan tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong?
4. Bagaimana hasil (*product*) program kerajinan tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong?

F. Tujuan Evaluasi

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan di atas maka tujuan dari penelitian ialah:

1. Menemukan konteks (*context*) program kerajinan tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong.
2. Mengetahui masukan (*input*) program kerajinan tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong.
3. Mengetahui proses (*process*) yang dilakukan oleh pengelola dan pengrajin tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong.

4. Mengetahui hasil (*product*) program kerajina tenun di Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong.

G. Manfaat Evaluasi

Hasil dari penelitian evaluasi program kerajinan tenun berbasis masyarakat di Desa Wisata Gamplong ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada pihak terkait baik secara teoretis dan praktis dengan uraian sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian evaluasi ini diharapkan bisa menjadi bahan analisis pengembangan ilmu terutama dalam penelitian bidang evaluasi program dengan Model Stufflebeam. Selain itu bisa menjadi bahan acuan dasar dan memperkaya konsep-konsep untuk penelitian selanjutnya terutama mengenai evaluasi program. Bagi pengelola program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pengetahuan yang inovatif dalam menjalankan dan mengembangkan program.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian evaluasi ini harapannya dapat bermanfaat dalam praktik dari berbagai pihak yaitu: (1) untuk perguruan tinggi dan akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam melaksanakan penelitian-penelitian lanjutan, (2) untuk pengelola program kerajinan tenun di Desa Wisata Gamplong penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan meningkatkan kualitas kinerja yang inovatif, pengembangan program baik dari segi konteks, masukan, proses, dan produk dari program kerajinan tenun yang dikelola oleh Paguyuban TEGAR Desa Wisata Gamplong.