

Evaluasi Pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia Menggunakan Model CIPP di MAN 2 Bantul

Awla Putri Adibah¹, Suwadi², Sutrisno³, Cici Laras Jabil⁴

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: awlaputri2@gmail.com, suwadi@uin-suka.ac.id, sutrisno@uin-suka.ac.id, cicelr2116@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 menuntut lembaga pendidikan untuk tidak hanya mengembangkan kompetensi akademik, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui penyelenggaraan Program Keterampilan Multimedia di MAN 2 Bantul. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia menggunakan model CIPP (Context, Input, Process, Product). Penelitian menggunakan pendekatan studi kasus dengan metode kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi terhadap kepala madrasah, wakil kepala madrasah bidang kurikulum, guru keterampilan multimedia, dan peserta didik. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member checking, sedangkan analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program memiliki relevansi yang tinggi dengan kebutuhan kompetensi digital peserta didik dan sejalan dengan visi madrasah. Keberhasilan program didukung oleh kompetensi guru, motivasi peserta didik, kurikulum yang relevan, sarana pendukung, serta kemitraan dengan dunia usaha dan industri. Proses pembelajaran yang mengintegrasikan praktik, project-based learning, Praktik Kerja Lapangan (PKL), dan Uji Kompetensi Keterampilan (UKK) berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi digital, kreativitas, kepercayaan diri, dan kesiapan kerja peserta didik. Penelitian menyimpulkan bahwa Program Keterampilan Multimedia di MAN 2 Bantul telah berperan sebagai strategi penguatan kompetensi digital peserta didik, meskipun masih diperlukan penguatan pada aspek pembaruan teknologi, kemitraan industri, dan evaluasi program secara berkelanjutan.

Kata Kunci: *Program Keterampilan Multimedia, Evaluasi Program, Model CIPP, Kompetensi Digital, Madrasah Aliyah.*

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 ditandai oleh percepatan perkembangan teknologi digital yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (OECD, 2023; UNESCO, 2021). Lembaga pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga dituntut mampu membekali peserta didik dengan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja (Hermansah et al., 2025; UNESCO-UNEVOC, 2022). Kemampuan memanfaatkan teknologi informasi, menghasilkan konten digital, berkomunikasi melalui media digital, serta beradaptasi dengan perkembangan teknologi menjadi kompetensi yang semakin dibutuhkan pada era transformasi digital (European Commission, 2022; Ferjan & Bernik, 2024). Oleh karena itu, satuan pendidikan perlu mengembangkan program-program yang mampu meningkatkan keterampilan digital peserta didik secara sistematis dan berkelanjutan (Mustaffa et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan menengah, pengembangan pendidikan keterampilan menjadi salah satu strategi untuk mempersiapkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan industri. Pendidikan keterampilan tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan kompetensi teknis, tetapi juga sebagai wahana pembentukan kreativitas, inovasi, kemampuan berpikir kritis, dan jiwa kewirausahaan (Mustaffa et al., 2024). Keberadaan program keterampilan menjadi semakin penting mengingat meningkatnya kebutuhan tenaga kerja yang memiliki kemampuan praktis dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital (Hermansah et al., 2025; OECD, 2023).

Madrasah aliyah sebagai lembaga pendidikan Islam juga dituntut untuk mampu menghasilkan lulusan yang memiliki keseimbangan antara kompetensi akademik, keagamaan, dan keterampilan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui penyelenggaraan program pendidikan keterampilan yang terintegrasi dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi. Program keterampilan di madrasah diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik sehingga memiliki bekal yang lebih baik untuk melanjutkan pendidikan maupun memasuki dunia kerja (Faqihuddin et al., 2024; UNESCO-UNEVOC, 2022).

MAN 2 Bantul merupakan salah satu madrasah aliyah yang menyelenggarakan Program Keterampilan Multimedia sebagai upaya membekali peserta didik dengan kompetensi digital. Program ini dirancang untuk memberikan kemampuan dalam bidang desain grafis, pengeditan video dan audio, pengembangan website, pengelolaan media sosial, serta kolaborasi dalam tim kreatif. Selain pembelajaran praktik di laboratorium, program ini juga didukung oleh kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan Uji Kompetensi Keterampilan (UKK) yang melibatkan mitra industri dan asesor eksternal. Program tersebut bertujuan menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing dan kesiapan menghadapi perkembangan industri kreatif digital.

Meskipun Program Keterampilan Multimedia telah dilaksanakan secara berkelanjutan, keberhasilan suatu program tidak hanya ditentukan oleh terselenggaranya kegiatan, tetapi juga oleh kesesuaian antara kebutuhan program, ketersediaan sumber daya, proses pelaksanaan, serta hasil yang dicapai. Oleh karena itu, evaluasi program menjadi langkah penting untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai efektivitas pelaksanaan program sekaligus menjadi dasar pengambilan keputusan bagi pengembangan program di masa mendatang.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model CIPP banyak digunakan dalam evaluasi program pendidikan karena mampu mengevaluasi program secara menyeluruh melalui aspek context, input, process, dan product. Tanoyo (2023) menjelaskan bahwa model CIPP merupakan model evaluasi yang komprehensif dan sesuai digunakan dalam pendidikan vokasional karena tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga memperhatikan konteks, sumber daya, dan proses pelaksanaan program. Selain itu, Zulkifli (2023) dalam penelitiannya mengenai evaluasi pembelajaran multimedia menggunakan model CIPP menemukan bahwa model tersebut efektif digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan program pembelajaran multimedia secara sistematis. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurhakim dan Fahrudin (2022) juga menunjukkan bahwa model

CIPP mampu memberikan gambaran yang komprehensif terhadap pelaksanaan program pendidikan sehingga dapat menjadi dasar dalam perbaikan program secara berkelanjutan. Sementara itu, Rizqrabani (2023) mengemukakan bahwa model CIPP relevan digunakan dalam evaluasi kompetensi keahlian multimedia karena dapat mengintegrasikan berbagai aspek evaluasi yang berkaitan dengan tujuan, pelaksanaan, dan hasil program.

Meskipun demikian, berdasarkan kajian penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian evaluasi menggunakan model CIPP masih berfokus pada pembelajaran, pendidikan vokasional di sekolah kejuruan, atau evaluasi program pendidikan secara umum (Agustiandi et al., 2022; Safarinah, 2025; Zulkifli, 2023). Penelitian yang secara khusus mengevaluasi Program Keterampilan Multimedia pada madrasah aliyah masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji secara komprehensif pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia dengan memperhatikan keterkaitan antara tujuan program, sumber daya, proses pelaksanaan, kegiatan PKL, serta hasil kompetensi peserta didik dalam konteks madrasah.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia di MAN 2 Bantul menggunakan model CIPP yang mencakup evaluasi konteks, input, proses, dan produk. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada konteks madrasah aliyah, tetapi pada penggunaan model CIPP untuk mengevaluasi Program Keterampilan Multimedia secara terintegrasi yang mencakup pembelajaran multimedia, Praktik Kerja Lapangan (PKL), Uji Kompetensi Keterampilan (UKK), serta kemitraan dengan dunia usaha dan dunia industri dalam satu kerangka evaluasi. Pendekatan ini memungkinkan diperolehnya gambaran yang lebih komprehensif mengenai keterkaitan antara perencanaan program, sumber daya, pelaksanaan kegiatan, dan capaian kompetensi digital peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dengan fokus pada evaluasi pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia di MAN 2 Bantul. Pendekatan studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji secara mendalam pelaksanaan program dalam konteks nyata serta memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai berbagai aspek yang memengaruhi keberhasilan program. Model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) yang dikembangkan oleh Stufflebeam digunakan sebagai kerangka evaluasi untuk menganalisis pelaksanaan program secara sistematis melalui aspek konteks, input, proses, dan produk. Penggunaan model CIPP bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang pengembangan, serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas Program Keterampilan Multimedia di MAN 2 Bantul.

Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Bantul pada Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian meliputi Informan penelitian terdiri atas 1 kepala madrasah, 1 wakil kepala madrasah bidang kurikulum, 2 guru keterampilan multimedia, dan 4 peserta didik yang mengikuti Program Keterampilan Multimedia. Pemilihan informan dilakukan secara purposive berdasarkan tingkat keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap pelaksanaan program. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik triangulasi yang meliputi observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh

data mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan praktik keterampilan multimedia. Wawancara mendalam dilakukan untuk menggali informasi terkait perencanaan, pelaksanaan, kendala, serta hasil program dari perspektif para pemangku kepentingan. Sementara itu, studi dokumentasi dilakukan terhadap dokumen program, kurikulum keterampilan, jadwal kegiatan, laporan PKL, hasil Uji Kompetensi Keterampilan (UKK), serta dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan lembar analisis dokumen yang disusun berdasarkan komponen evaluasi CIPP. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member checking untuk memastikan kredibilitas temuan penelitian. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan komponen context, input, process, dan product sehingga dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia di MAN 2 Bantul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Evaluasi Konteks (Context) Program Keterampilan Multimedia

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, Program Keterampilan Multimedia di MAN 2 Bantul diselenggarakan sebagai respons terhadap meningkatnya kebutuhan kompetensi digital peserta didik di era transformasi teknologi. Program ini dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja maupun pendidikan lanjutan.

“Program ini disiapkan karena siswa memang membutuhkan keterampilan digital yang sekarang sangat dibutuhkan di dunia kerja maupun studi lanjut.” (Guru)

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dalam program keterampilan multimedia berorientasi pada pengembangan kemampuan praktis yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital. Berdasarkan dokumentasi program, keterampilan yang dikembangkan meliputi desain grafis, pengolahan video, pengembangan media digital, serta keterampilan pendukung lainnya yang relevan dengan perkembangan industri kreatif. Penelitian menunjukkan bahwa Program Keterampilan Multimedia memiliki landasan yang selaras dengan visi dan misi madrasah dalam menghasilkan lulusan yang unggul secara akademik, religius, dan memiliki keterampilan adaptif. Program ini telah menjadi bagian dari upaya pengembangan mutu pendidikan madrasah dan memiliki tujuan yang jelas dalam meningkatkan kompetensi digital peserta didik.

Dokumen program menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan telah dirancang secara terstruktur melalui pembelajaran di kelas, kegiatan praktik, Praktik Kerja Lapangan (PKL), dan Uji Kompetensi Keterampilan (UKK). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa program tidak hanya berorientasi pada pemberian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa masih terdapat perbedaan pemahaman mengenai tujuan program di antara beberapa pemangku kepentingan sehingga diperlukan penguatan komunikasi dan sosialisasi program secara berkelanjutan.

Evaluasi Input Program Keterampilan Multimedia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi guru menjadi salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan Program Keterampilan Multimedia. Berdasarkan hasil wawancara dan studi dokumentasi, guru keterampilan multimedia memiliki latar belakang pendidikan yang relevan dengan bidang teknologi informasi dan pengalaman mengajar pada bidang multimedia. Selain itu, guru terlibat secara aktif dalam membimbing peserta didik dalam penyelesaian proyek multimedia, pelaksanaan PKL, dan persiapan Uji Kompetensi Keterampilan (UKK). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki kapasitas yang memadai untuk mendukung pencapaian tujuan program.

“Fasilitas sudah cukup mendukung, tetapi software dan perangkat harus terus diperbarui karena teknologi cepat berubah.” (Guru)

Berdasarkan hasil observasi, guru tidak hanya menyampaikan materi secara teoritis, tetapi juga mendampingi peserta didik dalam pelaksanaan praktik multimedia. Peran guru terlihat dalam proses pengarahan penggunaan perangkat lunak, penyelesaian proyek, serta pemberian umpan balik terhadap hasil karya peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap Program Keterampilan Multimedia. Indikasi tersebut terlihat dari keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan praktik, antusiasme dalam menyelesaikan tugas berbasis proyek, serta partisipasi dalam kegiatan PKL dan UKK. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta didik menunjukkan ketertarikan untuk mengeksplorasi berbagai aplikasi multimedia dan menghasilkan karya digital secara mandiri maupun berkelompok.

Kurikulum yang digunakan mencakup materi desain grafis, editing video, dan pengembangan media digital yang mendukung pencapaian tujuan program. Berdasarkan dokumentasi pembelajaran, materi yang diberikan disusun untuk mendukung penguasaan kompetensi yang dibutuhkan dalam bidang multimedia. Selain itu, kegiatan pembelajaran didukung oleh ketersediaan laboratorium komputer, perangkat multimedia, dan akses internet yang digunakan selama proses praktik berlangsung. Fasilitas tersebut memungkinkan peserta didik melaksanakan berbagai aktivitas pembelajaran seperti desain grafis, pengeditan video, dan pengembangan media digital. Meskipun demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa pembaruan perangkat keras dan perangkat lunak masih diperlukan agar fasilitas yang digunakan tetap sesuai dengan perkembangan teknologi multimedia.

Evaluasi Proses Pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan melalui kombinasi teori dan praktik dengan penekanan pada pengalaman belajar langsung. Guru menerapkan pembelajaran berbasis proyek sehingga peserta didik dapat menghasilkan berbagai produk multimedia berupa desain grafis, video promosi, poster digital, dan konten media sosial sesuai dengan materi yang dipelajari.

“Kami lebih suka praktik karena bisa langsung membuat desain dan video sendiri.” (Siswa)

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan praktik multimedia. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide,

mengembangkan kreativitas, dan menghasilkan karya digital secara mandiri maupun kelompok.

Pelaksanaan PKL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman kerja secara langsung di lingkungan industri. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dapat mengenal budaya kerja, tanggung jawab profesional, serta penerapan keterampilan multimedia dalam situasi nyata. Selain itu, Uji Kompetensi Keterampilan (UKK) dilaksanakan sebagai bentuk pengukuran capaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti program. Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa UKK menjadi bagian penting dalam memastikan ketercapaian standar kompetensi yang telah ditetapkan dalam program.

Meskipun pelaksanaan program berjalan sesuai perencanaan, penelitian menemukan beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan awal peserta didik dan perkembangan teknologi yang berlangsung sangat cepat. Kondisi tersebut menuntut adanya penyesuaian dan pengembangan program secara berkelanjutan.

Evaluasi Produk (Product) Program Keterampilan Multimedia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Program Keterampilan Multimedia memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi digital peserta didik, khususnya dalam bidang desain grafis, editing video, dan produksi konten digital. Peningkatan kompetensi tersebut ditunjukkan oleh kemampuan peserta didik dalam menggunakan aplikasi desain grafis, melakukan pengeditan video, membuat produk media digital, serta menyelesaikan proyek multimedia secara mandiri maupun kolaboratif.

“Setelah ikut program ini, saya lebih percaya diri membuat konten digital.” (Siswa)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa manfaat program tidak hanya dirasakan pada aspek penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga pada aspek psikologis berupa meningkatnya kepercayaan diri peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik mampu menghasilkan berbagai karya multimedia seperti desain grafis, video pembelajaran, video promosi, poster digital, dan bentuk media digital lainnya yang menunjukkan perkembangan kemampuan mereka selama mengikuti program.

Selain peningkatan kompetensi teknis, hasil penelitian juga menunjukkan adanya perkembangan kreativitas peserta didik. Melalui berbagai tugas praktik dan proyek multimedia, peserta didik diberikan kesempatan untuk menuangkan ide, mengembangkan konsep desain, serta menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik media digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa program tidak hanya berorientasi pada penguasaan perangkat teknologi, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan proyek multimedia secara mandiri maupun kolaboratif. Kemampuan bekerja dalam tim, mengelola waktu penyelesaian tugas, serta menyampaikan hasil karya kepada orang lain menjadi keterampilan tambahan yang berkembang selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa program turut berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21 yang mencakup komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis.

Dari aspek kesiapan kerja, kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan Uji Kompetensi Keterampilan (UKK) memberikan pengalaman yang membantu peserta didik memahami tuntutan dunia kerja. Melalui PKL, peserta didik memperoleh kesempatan untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dalam lingkungan kerja nyata, sedangkan UKK menjadi sarana untuk mengukur tingkat penguasaan kompetensi sesuai standar yang telah ditetapkan. Pengalaman tersebut memberikan gambaran yang lebih nyata mengenai kebutuhan industri serta kompetensi yang harus dimiliki oleh calon tenaga kerja di bidang multimedia.

Berdasarkan studi dokumentasi, pelaksanaan program juga memberikan nilai tambah bagi peserta didik dalam mempersiapkan diri untuk melanjutkan pendidikan maupun memasuki dunia kerja. Kompetensi yang diperoleh melalui program menjadi bekal penting dalam menghadapi perkembangan industri kreatif digital yang semakin berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa Program Keterampilan Multimedia tidak hanya menghasilkan capaian pembelajaran jangka pendek, tetapi juga berpotensi memberikan manfaat yang lebih luas terhadap pengembangan karier dan masa depan peserta didik.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penguatan kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri masih perlu ditingkatkan untuk memperluas pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, belum tersedianya sistem pelacakan lulusan (*tracer study*) secara khusus menyebabkan dampak program terhadap keberhasilan lulusan setelah menyelesaikan pendidikan belum dapat teridentifikasi secara komprehensif. Oleh karena itu, pengembangan kemitraan industri dan sistem evaluasi lulusan menjadi aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan program pada masa mendatang.

Pembahasan

Evaluasi Konteks (Context) Program Keterampilan Multimedia

Temuan penelitian menunjukkan bahwa Program Keterampilan Multimedia diselenggarakan berdasarkan kebutuhan nyata peserta didik terhadap kompetensi digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa program telah memenuhi prinsip evaluasi konteks dalam model CIPP yang menekankan pentingnya identifikasi kebutuhan sebagai dasar pengembangan program (Stufflebeam & Zhang, 2017). Dalam perspektif evaluasi program, suatu kegiatan akan memiliki tingkat relevansi yang tinggi apabila dirancang berdasarkan kebutuhan sasaran yang jelas. Oleh karena itu, keberadaan Program Keterampilan Multimedia dapat dipandang sebagai bentuk respons institusional madrasah terhadap perubahan sosial dan perkembangan teknologi yang semakin memengaruhi kehidupan peserta didik.

Relevansi program terhadap perkembangan teknologi digital juga menunjukkan adanya upaya madrasah dalam menyesuaikan layanan pendidikan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Temuan ini sejalan dengan UNESCO (2021) yang menegaskan bahwa literasi digital dan keterampilan teknologi merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat digital. Dengan demikian, program tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga sebagai instrumen untuk mempersiapkan peserta didik

menghadapi perubahan lingkungan pendidikan, sosial, dan dunia kerja yang semakin terdigitalisasi.

Kesesuaian Program Keterampilan Multimedia dengan visi dan misi madrasah menunjukkan bahwa pengembangan program tidak dilakukan secara insidental, melainkan menjadi bagian dari strategi kelembagaan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam perspektif evaluasi konteks model CIPP, keselarasan antara tujuan program dan arah pengembangan institusi merupakan indikator penting yang menentukan keberlanjutan program. Temuan ini mengindikasikan bahwa madrasah telah menerapkan prinsip *strategic alignment*, yaitu penyelarasan antara kebutuhan peserta didik, tujuan program, dan visi lembaga. Kondisi tersebut berpotensi meningkatkan efektivitas implementasi program karena seluruh komponen organisasi bergerak menuju tujuan yang sama.

Evaluasi Input Program Keterampilan Multimedia

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan Program Keterampilan Multimedia tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan sarana dan prasarana, tetapi juga oleh kualitas sumber daya manusia yang terlibat dalam pelaksanaannya. Dalam kerangka evaluasi input model CIPP, kesiapan sumber daya menjadi faktor penting karena menentukan kemampuan program dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dominannya peran guru dalam temuan penelitian mengindikasikan bahwa kompetensi pendidik masih menjadi faktor yang lebih menentukan dibandingkan ketersediaan fasilitas semata. Walaupun laboratorium dan perangkat multimedia tersedia, proses pembelajaran tidak akan berjalan optimal tanpa kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran digital sejalan dengan konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* yang dikemukakan oleh Mishra dan Koehler (2006). Guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kompetensi guru menjadi modal utama dalam membantu peserta didik mengembangkan keterampilan multimedia yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan teknologi.

Selain faktor guru, tingginya motivasi peserta didik menunjukkan bahwa program memiliki daya tarik yang kuat dan mampu menjawab kebutuhan belajar siswa. Motivasi yang tinggi menjadi faktor penting karena berpengaruh terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, penyelesaian proyek, serta penguasaan keterampilan yang diajarkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan program tidak hanya dipengaruhi oleh faktor penyedia layanan pendidikan, tetapi juga oleh kesiapan peserta didik sebagai penerima layanan.

Di sisi lain, kebutuhan pembaruan perangkat dan perangkat lunak menunjukkan bahwa program berbasis teknologi memerlukan dukungan sumber daya yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengelolaan program multimedia tidak cukup hanya berfokus pada penyediaan fasilitas, tetapi juga harus memperhatikan keberlanjutan dan relevansi teknologi yang digunakan. Tanpa adanya pembaruan yang memadai, terdapat kemungkinan terjadinya kesenjangan antara kompetensi yang dipelajari peserta didik dengan kebutuhan dunia industri. Selain itu,

kemitraan dengan dunia usaha dan dunia industri memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan memperkuat keterkaitan antara pendidikan dan kebutuhan dunia kerja. Melalui kemitraan tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami standar kerja profesional sekaligus mengembangkan kompetensi yang lebih sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Evaluasi Proses Pelaksanaan Program Keterampilan Multimedia

Pelaksanaan pembelajaran yang mengombinasikan teori dan praktik menunjukkan bahwa program berorientasi pada pengembangan keterampilan yang aplikatif. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman langsung dalam menerapkan keterampilan multimedia. Dalam pendidikan berbasis keterampilan, keseimbangan antara teori dan praktik menjadi faktor penting karena kompetensi tidak hanya diukur dari pengetahuan, tetapi juga kemampuan menerapkannya dalam situasi nyata.

Penggunaan pendekatan *project-based learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan menghasilkan karya nyata. Temuan ini sejalan dengan Bell (2010) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah. Melalui proyek multimedia, peserta didik tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga belajar mengelola proses kerja, menyelesaikan permasalahan, dan menghasilkan produk yang memiliki nilai fungsional. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proyek multimedia menunjukkan terjadinya pergeseran dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning*. Pergeseran ini penting karena kompetensi multimedia tidak dapat berkembang secara optimal melalui pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi memerlukan pengalaman langsung dalam menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk digital. Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran dalam penelitian ini tidak hanya ditentukan oleh penggunaan model *project-based learning*, tetapi juga oleh kemampuan program menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan kontekstual bagi peserta didik.

Pelaksanaan PKL dan UKK juga memperkuat proses pembelajaran karena memberikan pengalaman langsung mengenai standar kompetensi yang berlaku di dunia kerja. PKL berfungsi sebagai media untuk menghubungkan pengalaman belajar di madrasah dengan praktik profesional di lapangan, sedangkan UKK menjadi sarana untuk mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik secara lebih objektif. Dengan demikian, kedua kegiatan tersebut berperan penting dalam menjamin kualitas proses pembelajaran dan hasil yang dihasilkan. Namun demikian, tantangan berupa perbedaan kemampuan awal peserta didik dan perkembangan teknologi yang cepat menunjukkan perlunya evaluasi dan penyesuaian program secara berkelanjutan. Temuan ini menunjukkan bahwa pengelolaan program multimedia memerlukan fleksibilitas yang tinggi agar mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kebutuhan peserta didik maupun perkembangan teknologi yang terus berlangsung.

Temuan ini mengindikasikan bahwa PKL dan UKK tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap program, tetapi menjadi mekanisme yang menghubungkan pembelajaran di

madrasah dengan kebutuhan dunia kerja. Kehadiran kedua kegiatan tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga kompetensi yang dikembangkan tidak berhenti pada penguasaan teori, tetapi juga mencakup kemampuan menerapkan keterampilan dalam situasi profesional yang nyata.

Evaluasi Produk (Product) Program Keterampilan Multimedia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital peserta didik menunjukkan bahwa Program Keterampilan Multimedia telah menghasilkan keluaran yang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan pada tahap perencanaan. Temuan ini mengindikasikan adanya keterhubungan yang kuat antara konteks kebutuhan program, kesiapan sumber daya, kualitas proses pembelajaran, dan hasil yang dicapai peserta didik. Dalam kerangka model CIPP, kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan produk tidak muncul secara terpisah, melainkan merupakan akumulasi dari efektivitas komponen context, input, dan process yang telah berjalan secara sinergis.

Peningkatan kompetensi digital yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa program telah memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan tuntutan perkembangan teknologi. Kompetensi digital tidak lagi dipahami hanya sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mengakses, mengelola, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi melalui media digital secara efektif. Oleh karena itu, keberhasilan program dalam meningkatkan kompetensi digital peserta didik menjadi indikator penting bahwa madrasah telah berupaya menyesuaikan layanan pendidikan dengan kebutuhan masyarakat digital saat ini.

Selain peningkatan kemampuan teknis, hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan kreativitas peserta didik selama mengikuti Program Keterampilan Multimedia. Melalui berbagai kegiatan praktik dan penyelesaian proyek, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan ide, mengeksplorasi berbagai bentuk media digital, serta menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maupun kebutuhan pengguna. Kondisi ini menunjukkan bahwa program tidak hanya berorientasi pada transfer keterampilan teknis, tetapi juga mendorong terbentuknya kemampuan berpikir kreatif dan inovatif yang menjadi salah satu kompetensi penting abad ke-21.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa program memberikan dampak terhadap peningkatan kepercayaan diri peserta didik. Kepercayaan diri yang berkembang melalui pengalaman menghasilkan karya digital menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keyakinan yang lebih kuat terhadap kemampuan yang dimilikinya. Dalam konteks pendidikan keterampilan, aspek ini memiliki peran penting karena kepercayaan diri dapat memengaruhi kesiapan peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan pendidikan yang lebih tinggi maupun dunia kerja. Dengan demikian, manfaat program tidak hanya bersifat akademik dan teknis, tetapi juga mencakup aspek pengembangan personal peserta didik.

Dari aspek kesiapan kerja, pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan Uji Kompetensi Keterampilan (UKK) memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkuat pengalaman belajar peserta didik. Melalui PKL, peserta didik memperoleh

kesempatan untuk memahami budaya kerja, disiplin, tanggung jawab, serta standar kompetensi yang berlaku di dunia usaha dan dunia industri. Sementara itu, UKK berfungsi sebagai sarana untuk mengukur tingkat penguasaan kompetensi yang telah diperoleh selama mengikuti program. Kedua kegiatan tersebut menunjukkan bahwa Program Keterampilan Multimedia tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar di lingkungan madrasah, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang sesungguhnya.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa pendidikan berbasis keterampilan digital memiliki kontribusi terhadap peningkatan employability atau kesiapan kerja lulusan. Kompetensi multimedia yang dimiliki peserta didik dapat menjadi modal penting dalam menghadapi perkembangan industri kreatif digital yang semakin berkembang. Oleh karena itu, Program Keterampilan Multimedia memiliki potensi strategis dalam meningkatkan daya saing lulusan madrasah, baik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi maupun untuk memasuki dunia kerja.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penguatan kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri masih perlu ditingkatkan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas dan sesuai dengan perkembangan kebutuhan industri. Selain itu, belum tersedianya sistem tracer study secara khusus menyebabkan dampak program terhadap keberhasilan lulusan setelah menyelesaikan pendidikan belum dapat diketahui secara komprehensif. Keberadaan tracer study penting untuk memberikan informasi mengenai relevansi kompetensi yang diperoleh peserta didik dengan kebutuhan dunia kerja maupun pendidikan lanjutan.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi produk menunjukkan bahwa Program Keterampilan Multimedia telah memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kompetensi digital, kreativitas, kepercayaan diri, dan kesiapan kerja peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa program tidak hanya berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat teknis, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk peserta didik yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi tantangan masa depan.

Berdasarkan hasil evaluasi context, input, process, dan product, Program Keterampilan Multimedia di MAN 2 Bantul menunjukkan keterkaitan yang saling mendukung antarkomponen evaluasi. Kesesuaian program dengan kebutuhan kompetensi digital peserta didik (context) didukung oleh ketersediaan sumber daya yang memadai (input), kemudian diimplementasikan melalui pembelajaran berbasis praktik, PKL, dan UKK (process), yang pada akhirnya menghasilkan peningkatan kompetensi digital, kreativitas, kepercayaan diri, dan kesiapan kerja peserta didik (product). Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan program tidak hanya ditentukan oleh satu komponen tertentu, tetapi oleh keterpaduan seluruh komponen dalam model CIPP.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, penelitian dilakukan pada satu madrasah sehingga temuan yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan pada seluruh madrasah aliyah yang menyelenggarakan program keterampilan multimedia. Kedua, evaluasi produk

dalam penelitian ini lebih berfokus pada capaian peserta didik selama mengikuti program dan belum didukung oleh data tracer study lulusan sehingga dampak jangka panjang program terhadap keberhasilan lulusan dalam dunia kerja maupun pendidikan lanjutan belum dapat diidentifikasi secara komprehensif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak lokasi penelitian serta mengkaji keberhasilan lulusan melalui pendekatan tracer study agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas program.

Tabel 1. Sintesis Hasil Evaluasi Program Keterampilan Multimedia Berdasarkan Model CIPP

Komponen	Temuan Utama	Interpretasi
Context	Program sesuai dengan kebutuhan pengembangan kompetensi digital peserta didik dan sejalan dengan visi madrasah	Program memiliki relevansi yang tinggi terhadap kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi
Input	Guru memiliki kompetensi yang relevan, peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik, sarana prasarana tersedia, dan terdapat kemitraan dengan dunia usaha dan dunia industri	Sumber daya program secara umum mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran
Process	Pembelajaran berbasis proyek, praktik, PKL, dan UKK terlaksana sesuai tujuan program	Proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan berorientasi pada keterampilan
Product	Terjadi peningkatan kompetensi digital, kreativitas, kepercayaan diri, dan kesiapan kerja peserta didik	Program memberikan dampak positif terhadap pengembangan kompetensi dan kesiapan peserta didik

Berdasarkan sintesis hasil evaluasi tersebut, dapat diketahui bahwa seluruh komponen dalam model CIPP menunjukkan keterkaitan yang saling mendukung. Kesesuaian program dengan kebutuhan peserta didik (context) didukung oleh ketersediaan sumber daya yang memadai (input), kemudian diimplementasikan melalui proses pembelajaran berbasis praktik, PKL, dan UKK (process), sehingga menghasilkan peningkatan kompetensi digital dan kesiapan kerja peserta didik (product). Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan Program Keterampilan Multimedia merupakan hasil dari sinergi seluruh komponen program yang berjalan secara terpadu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan model CIPP, Program Keterampilan Multimedia di MAN 2 Bantul menunjukkan tingkat relevansi, kesiapan sumber daya, kualitas pelaksanaan, dan capaian hasil yang mendukung penguatan kompetensi digital peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa program keterampilan berbasis multimedia dapat menjadi strategi pengembangan pendidikan madrasah yang responsif terhadap kebutuhan masyarakat digital dan dunia kerja. Keberhasilan program tidak hanya ditentukan oleh kualitas pembelajaran, tetapi juga oleh keterpaduan antara perencanaan program, dukungan sumber daya, kemitraan dengan dunia usaha dan dunia industri, serta

pengalaman belajar berbasis praktik yang berkelanjutan. Implikasi penelitian ini menunjukkan pentingnya integrasi pendidikan keterampilan digital dalam pengembangan program madrasah sebagai upaya meningkatkan relevansi pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Oleh karena itu, madrasah perlu memperkuat kemitraan dengan dunia usaha dan dunia industri, melakukan pembaruan sarana dan teknologi pembelajaran secara berkala, serta mengembangkan sistem evaluasi dan tracer study untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas program. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji dampak jangka panjang program terhadap keberhasilan lulusan dalam pendidikan lanjutan maupun dunia kerja sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusi program keterampilan multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Antariksa, W. F., Fattah, A., & Utami, M. A. P. (2022). Evaluasi Program Pendidikan Pesantren Mahasiswa Model Cipp (Context, Input, Process, Product). *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.32478/Evaluasi.V6i1.848>
- Agustiandi, F., Suratno, S., & Indryani, I. (2022). Evaluasi Model Cipp Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kompetensi Keahlian Multimedia. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*. <https://doi.org/10.33557/Jedukasi.V15i2.2120>
- Bahri, Z& Sukamto (2017). Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan PHP dan MySQL. *JUPI*, 2(2), hlm.55-64. doi: <https://doi.org/10.29100/jupi.v2i2.365>
- Citariani, N. M., Ketut, I., Santi, L., Made, I., Riawan, O., & Kunci, K. (2025). Efektivitas Model Evaluasi CIPP dalam Program Pendidikan: Kajian Literatur Sistematis. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21009/jep.v16i2.58457>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Ernawati, E., Rasyid, M. N. A., & Mania, S. (2025). Evaluasi Model Cipp Pada Program Pendidikan Inklusif Di Sd. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.51878/Learning.V5i2.4869>
- European Commission. (2022). *The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp 2.2)*. Publications Office of the European Union.
- Faqihuddin, A., Muflih, A., & Syarifudin, I. (2024). Vocational Education and Training (VET) Bidang Media Pembelajaran PAI Berbasis Digital melalui Program Praktisi Mengajar. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*. <https://doi.org/10.17509/t.v11i1.69406>
- Ferjan, M., & Bernik, M. (2024). Digital Competencies in Formal and Hidden Curriculum. *Organizacija*, 57, 261 - 273. <https://doi.org/10.2478/orga-2024-0019>
- Hermansah, B., Setywati, H., Nasuka, N., & Setiawaty, E. (2025). Enhancing Digital Competencies through Technology Integration in Vocational Education. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*. <https://doi.org/10.33050/mentari.v4i1.906>

- Irwanti, Y. D. & Sudita, P. (2014). Evaluasi Uji Kompetensi Siswa Keahlian Multimedia di SMK Se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(3), hlm. 420-433. doi:10.21831/jpv.v4i3.2564
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Mattar, J., Piovezan, M. B., Souza, S., Santos, C., & Santos, A. (2020). Critical presentation of the European Digital Competence Framework (DigComp) and related frameworks. *Research, Society and Development*, 9, 172943062. <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i4.3062>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Mustaffa, M., Tawil, N. M., Selvaratnam, D. P. S., Techanamurthy, U., & Affandi, H. M. (2024). Empowering Digital Entrepreneurship in Technical and Vocational Education and Training (TVET) Education. *Jurnal Kejuruteraan*. [https://doi.org/10.17576/jkukm-2024-36\(4\)-11](https://doi.org/10.17576/jkukm-2024-36(4)-11)
- OECD. (2023). *OECD Skills Outlook 2023: Skills for a resilient green and digital transition*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/27452f29-en>
- Rulismi, D. (2023). CIPP Model In Utilizing Interactive Multimedia-Based Teaching Materials (Evaluation Study On Pertiwi 1). *Indonesian Journal of Basic Education*. <https://doi.org/10.37728/ijobe.v5i3.642>
- Safarinah, D. (2025). Evaluation of the Implementation of Competency Certification Tests for Students in the Multimedia Expertise Program by LSP-P1 at SMK Negeri 40 Jakarta Using the CIPP Evaluation Model. *Journal of Pedagogi*. <https://doi.org/10.62872/swqg2p76>
- Stufflebeam, D. L., & Zhang, G. (2017). *The CIPP evaluation model: How to evaluate for improvement and accountability*. Guilford Press.
- Tampubolon, P. D. S. R., Rantung, D. A., & Naibaho, L. (2023). KAJIAN PENTINGNYA BELAJAR MENGEVALUASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL EVALUASI CIPP. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.757>
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- UNESCO-UNEVOC. (2022). *Transforming TVET for successful and just transitions*. UNESCO-UNEVOC International Centre.

- Yulistina, N., Rahmi, U., Eldarni, E., & Yusri, M. A. K. (2024). Evaluasi Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Powtoon Bagi Guru SD Muhammadiyah Berok Menggunakan Model CIPP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1589>
- Zulkifli, Z. (2023). Evaluation of Multimedia Learning to Improve the Quality of Learning Using the Context, Input, Process, and Product (CIPP) Models. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i1.340>