



Evaluasi Program SQUAD Dewan : Suara Kita untuk Demokrasi di Provinsi Jawa Timur

Alif Fitriana Effendi^{1*}, Eny Haryati², Widyawati³

¹⁻³Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Dr. Sutomo, Indonesia

*Penulis Korespondensi : alief.queen.7@gmail.com

Abstract. *This research aims to evaluate the SQUAD Dewan (Suara Kita Untuk Demokrasi/Our Voice for Democracy) program implemented by the Secretariat of East Java Provincial Legislative Council (DPRD). The SQUAD Dewan program is an innovative initiative designed to enhance public participation in the legislative process and strengthen democratic practices at the provincial level. Using the CIPP (Context, Input, Process, Product) evaluation model developed by Stufflebeam, this study examines the program's effectiveness, efficiency, and sustainability. This qualitative research employs a descriptive approach, with data collected through in-depth interviews, focus group discussions, observation, and documentation at the Secretariat of the DPRD of East Java Province. Informants include program managers, legislative council members, public participants, and community representatives. The results indicate that the SQUAD Dewan program has successfully increased public engagement in legislative activities, with a 45% increase in public hearing participation and 60% growth in policy input submissions from 2022 to 2023. The program has effectively utilized digital platforms for broader outreach, reaching over 150,000 citizens through online forums and social media campaigns. However, challenges remain in terms of geographic coverage inequality, limited participation from rural communities, and the need for more sustainable funding mechanisms. This study recommends strengthening digital infrastructure in rural areas, developing capacity-building programs for community facilitators, establishing permanent funding allocations, and creating feedback mechanisms to enhance program responsiveness to public needs.*

Keywords: *Democracy; Legislative Council; Program Evaluation; Public Participation; SQUAD Dewan.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi program SQUAD Dewan (Suara Kita Untuk Demokrasi) yang diimplementasikan oleh Sekretariat DPRD Provinsi Jawa Timur. Program SQUAD Dewan merupakan inisiatif inovatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi publik dalam proses legislasi dan memperkuat praktik demokrasi di tingkat provinsi. Menggunakan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) yang dikembangkan oleh Stufflebeam, penelitian ini mengkaji efektivitas, efisiensi, dan keberlanjutan program. Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam, diskusi kelompok terfokus, observasi, dan studi dokumentasi di Sekretariat DPRD Provinsi Jawa Timur. Informan meliputi pengelola program, anggota DPRD, peserta publik, dan perwakilan masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program SQUAD Dewan telah berhasil meningkatkan keterlibatan publik dalam kegiatan legislatif, dengan peningkatan partisipasi rapat dengar pendapat sebesar 45% dan pertumbuhan pengajuan masukan kebijakan sebesar 60% dari tahun 2022 ke 2023. Program ini telah memanfaatkan platform digital secara efektif untuk jangkauan yang lebih luas, menjangkau lebih dari 150.000 warga melalui forum daring dan kampanye media sosial. Namun demikian, tantangan masih ada dalam hal ketimpangan jangkauan geografis, keterbatasan partisipasi dari masyarakat pedesaan, dan kebutuhan mekanisme pendanaan yang lebih berkelanjutan. Penelitian ini merekomendasikan penguatan infrastruktur digital di daerah pedesaan, pengembangan program peningkatan kapasitas fasilitator komunitas, penetapan alokasi pendanaan permanen, dan penciptaan mekanisme umpan balik untuk meningkatkan responsivitas program terhadap kebutuhan publik.

Kata kunci: Demokrasi; DPRD; Evaluasi Program; Partisipasi Publik; SQUAD Dewan.

1. LATAR BELAKANG

Demokrasi partisipatif merupakan pilar penting dalam sistem pemerintahan modern yang menekankan keterlibatan aktif warga negara dalam proses pengambilan keputusan publik. Di Indonesia, pasca reformasi 1998, terjadi transformasi signifikan dalam sistem pemerintahan yang memberikan ruang lebih luas bagi partisipasi masyarakat dalam proses legislasi dan

pengawasan kebijakan publik (Marijan, 2020). Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan secara eksplisit mengamanatkan pelibatan masyarakat dalam setiap tahapan proses legislasi (Republik Indonesia, 2014; 2011).

Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) sebagai lembaga perwakilan rakyat di tingkat daerah memiliki peran strategis dalam menyerap, menampung, dan menindaklanjuti aspirasi masyarakat. Fungsi legislasi, anggaran, dan pengawasan yang melekat pada DPRD mengharuskan adanya komunikasi dua arah yang efektif antara wakil rakyat dengan konstituennya (Asshiddiqie, 2021). Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat partisipasi masyarakat dalam proses legislasi di tingkat daerah masih relatif rendah, dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kurangnya akses informasi, rendahnya kesadaran politik, dan minimnya saluran partisipasi yang tersedia (Pratikno & Lay, 2020).

Provinsi Jawa Timur sebagai provinsi dengan jumlah penduduk terbesar kedua di Indonesia memiliki tantangan tersendiri dalam memastikan partisipasi publik yang bermakna dalam proses legislasi. Dengan 38 kabupaten/kota dan populasi lebih dari 40 juta jiwa, DPRD Provinsi Jawa Timur perlu mengembangkan mekanisme yang inovatif untuk menjembatani aspirasi masyarakat dengan kebijakan legislatif (BPS Jawa Timur, 2023). Merespons tantangan tersebut, Sekretariat DPRD Provinsi Jawa Timur meluncurkan program SQUAD Dewan (Suara Kita Untuk Demokrasi) pada tahun 2021 sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi publik dalam proses legislasi.

Program SQUAD Dewan merupakan inovasi pelayanan publik yang mengintegrasikan berbagai kanal partisipasi, baik konvensional maupun digital, untuk memfasilitasi keterlibatan masyarakat dalam kegiatan legislatif. Program ini mencakup penyelenggaraan forum publik, rapat dengar pendapat umum (RDPU), konsultasi kebijakan daring, dan platform media sosial interaktif yang memungkinkan masyarakat menyampaikan aspirasi secara langsung kepada anggota DPRD (Sekretariat DPRD Provinsi Jawa Timur, 2023). Sejak diluncurkan, program ini telah menjangkau ribuan warga dan menjadi model bagi daerah lain dalam pengembangan demokrasi partisipatif.

Gap analysis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun telah banyak penelitian tentang partisipasi publik dalam proses legislasi, namun kajian evaluasi secara komprehensif terhadap program SQUAD Dewan di Provinsi Jawa Timur dengan menggunakan model evaluasi CIPP belum pernah dilakukan. Penelitian ini menjadi penting untuk menilai sejauh mana program tersebut berhasil mencapai tujuannya, mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat, serta merumuskan rekomendasi perbaikan untuk keberlanjutan

program. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi program SQUAD Dewan di Provinsi Jawa Timur dengan fokus pada aspek konteks, input, proses, dan produk.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori Evaluasi Program

Evaluasi program merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menggunakan informasi dalam rangka menjawab pertanyaan tentang efektivitas dan efisiensi suatu program atau kebijakan. Menurut Patton (2021), evaluasi program bertujuan untuk memberikan informasi yang berguna bagi pengambilan keputusan tentang kelanjutan, modifikasi, atau penghentian suatu program. Evaluasi yang baik tidak hanya mengukur hasil akhir (outcomes), tetapi juga proses implementasi dan konteks di mana program tersebut dijalankan. Rossi, Lipsey, dan Henry (2019) mendefinisikan evaluasi program sebagai penggunaan metode penelitian sosial untuk menyelidiki secara sistematis efektivitas program intervensi sosial dengan cara yang disesuaikan dengan lingkungan politik dan organisasional serta dirancang untuk menginformasikan tindakan sosial dengan cara yang dapat meningkatkan kondisi sosial.

Model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) yang dikembangkan oleh Daniel Stufflebeam merupakan salah satu model evaluasi yang komprehensif dan banyak digunakan dalam evaluasi program publik. Model ini didasarkan pada filosofi bahwa tujuan utama evaluasi bukan untuk membuktikan (prove), tetapi untuk meningkatkan (improve). CIPP menyediakan kerangka kerja sistematis untuk mengevaluasi program pada empat tahap yang berbeda namun saling terkait (Stufflebeam & Zhang, 2017). Pertama, Evaluasi Konteks (Context Evaluation) bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, aset, dan peluang dalam lingkungan program. Evaluasi ini menjawab pertanyaan mengapa program diperlukan dan apa tujuan yang ingin dicapai. Kedua, Evaluasi Input (Input Evaluation) menilai kapasitas sistem, strategi alternatif, desain prosedural, rencana anggaran, dan jadwal untuk mencapai tujuan program.

Ketiga, Evaluasi Proses (Process Evaluation) memantau, mendokumentasikan, dan menilai aktivitas program. Evaluasi ini memberikan umpan balik tentang sejauh mana kegiatan program dilaksanakan sesuai dengan rencana dan mengidentifikasi hambatan yang dihadapi selama implementasi (Stufflebeam, 2020). Keempat, Evaluasi Produk (Product Evaluation) mengukur, menginterpretasikan, dan menilai pencapaian program, termasuk dampak yang diharapkan dan tidak diharapkan. Keempat komponen evaluasi ini saling melengkapi dan

memberikan gambaran holistik tentang efektivitas program (Mahmudi, 2021). Model CIPP dipilih dalam penelitian ini karena kemampuannya memberikan evaluasi yang komprehensif dari berbagai aspek program SQUAD Dewan, mulai dari latar belakang kebutuhan hingga dampak yang dihasilkan.

Teori Partisipasi Publik

Partisipasi publik dalam konteks pemerintahan merujuk pada keterlibatan warga negara dalam proses pengambilan keputusan yang mempengaruhi kehidupan mereka. Arnstein (dalam Cornwall, 2020) mengembangkan tangga partisipasi (*ladder of participation*) yang membedakan delapan tingkat partisipasi dari manipulasi (*manipulation*) dan terapi (*therapy*) di tingkat bawah yang bersifat non-partisipasi, hingga kemitraan (*partnership*), delegasi kekuasaan (*delegated power*), dan kendali warga (*citizen control*) di tingkat atas yang mencerminkan partisipasi sejati. Model ini menjadi kerangka klasik untuk menilai kualitas partisipasi publik, apakah hanya bersifat simbolis atau tokenisme, atau benar-benar memberikan kekuasaan kepada masyarakat dalam pengambilan keputusan.

Dalam perkembangan selanjutnya, teori partisipasi publik mengalami elaborasi untuk menjawab kompleksitas *governance modern*. *International Association for Public Participation* (IAP2) mengembangkan spektrum partisipasi publik yang mencakup lima tingkatan: *inform* (menginformasikan), *consult* (berkonsultasi), *involve* (melibatkan), *collaborate* (berkolaborasi), dan *empower* (memberdayakan). Setiap tingkatan memiliki tujuan partisipasi yang berbeda dan memerlukan teknik *engagement* yang berbeda pula (Quick & Bryson, 2022). Dalam konteks legislatif, partisipasi bermakna (*meaningful participation*) terjadi ketika masukan masyarakat secara nyata dipertimbangkan dan mempengaruhi substansi kebijakan, bukan sekadar formalitas prosedural (Fischer, 2021).

Fung (2020) mengembangkan kerangka analisis *participatory governance* yang mengidentifikasi tiga dimensi kritis partisipasi: siapa yang berpartisipasi (*who*), bagaimana partisipan berkomunikasi dan mengambil keputusan (*how*), dan hubungan antara diskusi publik dengan kebijakan dan tindakan publik (*what*). Kerangka ini berguna untuk menganalisis desain institusional program partisipasi seperti SQUAD Dewan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas partisipasi.

Teori Demokrasi Deliberatif

Demokrasi deliberatif merupakan model demokrasi yang menekankan pentingnya proses deliberasi atau musyawarah rasional dalam pengambilan keputusan politik. Berbeda dengan model demokrasi agregatif yang hanya menghitung preferensi melalui voting, demokrasi deliberatif mensyaratkan adanya pertukaran argumen dan alasan di ruang publik sebelum

keputusan diambil. Menurut Habermas (dalam Dryzek, 2022), legitimasi keputusan politik ditentukan oleh kualitas proses deliberasi yang mendahuluinya. Keputusan yang sah adalah keputusan yang dihasilkan melalui proses komunikasi yang bebas dari dominasi, di mana setiap partisipan memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan argumen.

Prinsip-prinsip demokrasi deliberatif yang relevan dengan program SQUAD Dewan meliputi: inklusivitas (semua pihak yang terdampak memiliki akses untuk berpartisipasi), kesetaraan (setiap suara memiliki bobot yang sama), publisitas (proses deliberasi terbuka dan transparan), akuntabilitas (pengambil keputusan bertanggung jawab kepada publik), dan reasonableness (keputusan didasarkan pada argumen yang dapat diterima secara publik) (Gutmann & Thompson, 2021). Program partisipasi publik yang baik harus dirancang untuk memenuhi prinsip-prinsip ini agar menghasilkan keputusan yang legitimate dan diterima masyarakat.

Dalam konteks Indonesia, nilai-nilai musyawarah mufakat yang telah mengakar dalam budaya politik memberikan landasan yang kuat bagi praktik demokrasi deliberatif. Namun, tantangan muncul dalam memastikan bahwa forum-forum deliberasi tidak didominasi oleh kelompok elite dan bahwa suara kelompok marginal dapat terakomodasi secara setara. Dryzek dan Stevenson (2022) menekankan pentingnya desain institusional yang memungkinkan representasi berbagai perspektif dan mencegah terjadinya dominasi kelompok tertentu dalam proses deliberasi.

Teori E-Participation (Partisipasi Elektronik)

E-participation atau partisipasi elektronik merujuk pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk memfasilitasi keterlibatan warga dalam proses pemerintahan. Menurut Macintosh (2020), e-participation mencakup tiga tingkatan: e-enabling (menyediakan informasi yang mudah diakses untuk memungkinkan partisipasi), e-engaging (konsultasi daring untuk mengumpulkan masukan warga), dan e-empowering (pengambilan keputusan partisipatif berbasis teknologi yang memberikan pengaruh langsung pada kebijakan). Ketiga tingkatan ini menggambarkan spektrum dari partisipasi pasif hingga partisipasi aktif yang dimediasi teknologi.

Dalam kerangka United Nations E-Government Survey, e-participation dipandang sebagai komponen integral dari e-government yang mencakup e-information (penyediaan informasi kebijakan), e-consultation (konsultasi elektronik), dan e-decision making (keterlibatan langsung warga dalam pengambilan keputusan). Norris (2021) menekankan bahwa e-participation dapat menjembatani kesenjangan akses dan meningkatkan inklusi politik dengan mengurangi hambatan waktu, jarak, dan biaya yang sering menghalangi partisipasi

konvensional. Namun, tantangan digital divide tetap harus diatasi untuk memastikan bahwa teknologi tidak justru menciptakan ketimpangan baru dalam partisipasi.

Kurniawan dan Puspitasari (2022) mengidentifikasi empat faktor kritis yang mempengaruhi keberhasilan e-participation: infrastruktur teknologi (ketersediaan akses internet dan perangkat), literasi digital masyarakat, desain platform yang user-friendly, dan komitmen institusi untuk merespons masukan yang diterima. Program SQUAD Dewan yang mengintegrasikan kanal digital dalam strategi partisipasinya perlu memperhatikan faktor-faktor ini untuk memaksimalkan jangkauan dan efektivitasnya.

Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu tentang partisipasi publik dalam proses legislasi menunjukkan hasil yang beragam dan memberikan konteks empiris bagi penelitian ini. Widodo dan Santoso (2021) dalam penelitiannya tentang partisipasi generasi milenial dalam proses kebijakan publik menemukan bahwa penggunaan platform digital dapat meningkatkan partisipasi generasi muda secara signifikan. Penelitian tersebut menggunakan metode survei terhadap 500 responden dan menemukan bahwa 68% responden lebih memilih berpartisipasi melalui kanal digital dibandingkan forum tatap muka. Temuan ini relevan dengan program SQUAD Dewan yang mengandalkan platform digital sebagai salah satu kanal utama partisipasi.

Sementara itu, penelitian Handayani (2023) tentang inovasi pelayanan legislatif di era digital menunjukkan bahwa program partisipasi publik yang terstruktur dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap lembaga perwakilan. Dengan menggunakan metode studi kasus di tiga DPRD provinsi, penelitian tersebut menemukan bahwa transparansi proses dan responsivitas terhadap masukan masyarakat menjadi faktor kunci dalam membangun trust. Setiawan dan Rahmawati (2022) dalam penelitiannya tentang inovasi layanan DPRD di era digital menemukan bahwa integrasi teknologi dalam proses legislasi dapat meningkatkan transparansi dan akuntabilitas lembaga perwakilan, dengan catatan bahwa diperlukan komitmen kuat dari pimpinan dan dukungan sumber daya yang memadai.

Prasetyo (2023) mengidentifikasi determinan keberhasilan program partisipasi publik di lembaga legislatif daerah melalui penelitian komparatif di lima provinsi. Temuannya menunjukkan bahwa keberhasilan program sangat ditentukan oleh tiga faktor: komitmen pimpinan lembaga, ketersediaan sumber daya yang memadai, dan dukungan regulasi yang jelas. Wahyuni dan Kusuma (2021) juga menekankan pentingnya membangun kepercayaan (trust) antara masyarakat dengan lembaga perwakilan sebagai prasyarat partisipasi yang efektif. Berdasarkan tinjauan literatur tersebut, penelitian ini mengisi gap dengan melakukan

evaluasi komprehensif terhadap program SQUAD Dewan menggunakan model CIPP yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan evaluatif. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menginterpretasikan fenomena secara mendalam, khususnya terkait implementasi dan dampak program SQUAD Dewan di Provinsi Jawa Timur. Pendekatan evaluatif memungkinkan peneliti untuk menilai secara sistematis efektivitas, efisiensi, dan keberlanjutan program berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam model evaluasi CIPP (Creswell & Creswell, 2022; Patton, 2021).

Lokasi penelitian bertempat di Sekretariat DPRD Provinsi Jawa Timur yang berlokasi di Jalan Pahlawan, Surabaya. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa Sekretariat DPRD merupakan penyelenggara utama program SQUAD Dewan. Selain itu, penelitian juga dilakukan di beberapa kabupaten/kota yang menjadi lokasi implementasi program untuk mendapatkan perspektif dari tingkat lokal. Penelitian dilaksanakan selama enam bulan, dari bulan Januari hingga Juni 2024.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan kunci yang terdiri dari: Sekretaris DPRD Provinsi Jawa Timur, Kepala Bagian Persidangan dan Perundang-undangan, pengelola program SQUAD Dewan, anggota DPRD dari berbagai fraksi, peserta program dari kalangan masyarakat (sebanyak 15 orang), aktivis masyarakat sipil, dan akademisi. Data sekunder diperoleh dari dokumen-dokumen resmi seperti peraturan tentang partisipasi publik, laporan tahunan program, data statistik partisipasi, dan dokumen pendukung lainnya (Miles, Huberman, & Saldana, 2020).

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam (in-depth interview), diskusi kelompok terfokus (focus group discussion/FGD), observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur yang dikembangkan berdasarkan empat dimensi model evaluasi CIPP. FGD dilaksanakan dengan melibatkan peserta program dari berbagai latar belakang untuk menggali pengalaman dan persepsi mereka. Observasi dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan program seperti forum publik dan rapat dengar pendapat. Studi dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data-data pendukung dari berbagai sumber tertulis (Yin, 2022).

Analisis data menggunakan model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana yang terdiri dari tiga tahap: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Data dianalisis berdasarkan empat dimensi evaluasi CIPP untuk menghasilkan temuan yang komprehensif. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber (membandingkan data dari berbagai informan), triangulasi teknik (membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi), dan member check (konfirmasi temuan dengan informan) untuk memastikan kredibilitas hasil penelitian (Lincoln & Guba dalam Moleong, 2021).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Program SQUAD Dewan

Program SQUAD Dewan (Suara Kita Untuk Demokrasi) diluncurkan oleh Sekretariat DPRD Provinsi Jawa Timur pada Oktober 2021 sebagai respons terhadap kebutuhan peningkatan partisipasi publik dalam proses legislasi. Program ini memiliki visi mewujudkan demokrasi partisipatif yang inklusif dan responsif terhadap aspirasi masyarakat Jawa Timur. Program SQUAD Dewan mengintegrasikan berbagai kanal partisipasi yang meliputi: Forum Publik Berkala yang diselenggarakan di berbagai wilayah, Rapat Dengar Pendapat Umum (RDPU) terbuka, Platform Digital SQUAD (website dan aplikasi mobile), Media Sosial Interaktif (Instagram, Twitter/X, Facebook, YouTube), dan Layanan Pengaduan dan Aspirasi Online (Sekretariat DPRD Provinsi Jawa Timur, 2023).

Evaluasi Konteks (Context Evaluation)

Evaluasi konteks bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan relevansi program dengan kondisi lingkungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program SQUAD Dewan dilatarbelakangi oleh beberapa kondisi kontekstual yang mendukung. Pertama, terdapat gap yang signifikan antara harapan masyarakat terhadap kinerja DPRD dengan realitas yang dirasakan. Survei internal DPRD tahun 2020 menunjukkan bahwa hanya 35% masyarakat yang merasa aspirasinya terakomodasi dalam kebijakan legislatif. Kedua, perkembangan teknologi digital membuka peluang untuk menjangkau masyarakat secara lebih luas dan efisien. Ketiga, adanya tuntutan regulasi dari UU Nomor 12 Tahun 2011 dan Peraturan DPRD tentang Tata Tertib yang mengamankan partisipasi publik dalam proses legislasi. Temuan ini sejalan dengan teori evaluasi konteks Stufflebeam yang menekankan pentingnya mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan peluang sebagai dasar pengembangan program (Stufflebeam & Zhang, 2017).

Tabel 1. Data Partisipasi Masyarakat dalam Program SQUAD Dewan Tahun 2021-2023.

Tahun	Forum Publik	RDPU	Platform Digital	Media Sosial	Total
2021	2.450	1.850	15.200	45.000	64.500
2022	4.120	2.780	35.600	85.500	128.000
2023	5.850	4.030	52.400	150.200	212.480

Sumber: Sekretariat DPRD Provinsi Jawa Timur (2023)

Evaluasi Input (Input Evaluation)

Evaluasi input menilai ketersediaan dan kecukupan sumber daya untuk pelaksanaan program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari aspek sumber daya manusia, program SQUAD Dewan didukung oleh tim khusus yang terdiri dari 12 orang staf dengan latar belakang komunikasi publik, teknologi informasi, dan administrasi publik. Namun demikian, rasio staf dengan cakupan wilayah masih belum ideal mengingat luasnya wilayah Jawa Timur dengan 38 kabupaten/kota. Dari aspek anggaran, alokasi dana untuk program SQUAD Dewan pada tahun 2023 sebesar Rp 2,8 miliar, meningkat dari tahun 2022 yang hanya Rp 2,1 miliar. Peningkatan ini menunjukkan komitmen lembaga terhadap keberlanjutan program dan sejalan dengan teori input evaluation yang menekankan pentingnya ketersediaan sumber daya yang memadai untuk mencapai tujuan program (Stufflebeam, 2020).

Dari aspek infrastruktur teknologi, program telah dilengkapi dengan platform digital yang responsif dan terintegrasi dengan sistem informasi DPRD. Website SQUAD Dewan mencatat rata-rata 15.000 kunjungan per bulan dengan tingkat bounce rate yang relatif rendah (35%), menunjukkan engagement yang baik dari pengunjung. Aplikasi mobile SQUAD Dewan juga telah diunduh lebih dari 25.000 kali sejak diluncurkan. Temuan ini mendukung teori e-participation dari Macintosh (2020) bahwa penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai merupakan prasyarat bagi keberhasilan partisipasi digital. Namun, tantangan masih ada dalam hal keterjangkauan akses internet di beberapa daerah pedesaan yang menghambat partisipasi masyarakat dari wilayah tersebut, sebagaimana dikemukakan oleh Kurniawan dan Puspitasari (2022) tentang digital divide.

Evaluasi Proses (Process Evaluation)

Evaluasi proses mengkaji pelaksanaan kegiatan program dan hambatan yang dihadapi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses implementasi program SQUAD Dewan telah berjalan sesuai dengan SOP yang ditetapkan. Forum publik diselenggarakan secara berkala di berbagai wilayah dengan rata-rata 4-6 kegiatan per bulan. Rapat Dengar Pendapat Umum (RDPU) diintegrasikan dengan jadwal pembahasan rancangan peraturan daerah, memungkinkan masyarakat memberikan masukan pada tahap yang tepat dalam proses

legislasi. Platform digital dikelola secara aktif dengan waktu respons terhadap aspirasi masyarakat rata-rata 3-5 hari kerja. Berdasarkan teori demokrasi deliberatif Habermas (dalam Dryzek, 2022), proses deliberasi yang berkualitas mensyaratkan adanya kesempatan yang setara bagi semua pihak untuk menyampaikan argumen, dan program SQUAD Dewan telah berupaya mewujudkan hal tersebut melalui berbagai kanal partisipasi.

Namun demikian, beberapa hambatan teridentifikasi dalam proses implementasi. Pertama, koordinasi dengan pemerintah kabupaten/kota untuk penyelenggaraan forum publik di daerah masih menghadapi tantangan birokrasi. Kedua, partisipasi masyarakat masih didominasi oleh kelompok tertentu seperti akademisi, LSM, dan kelompok profesional, sementara partisipasi dari masyarakat umum dan kelompok marginal masih terbatas. Temuan ini relevan dengan kritik Arnstein (dalam Cornwall, 2020) tentang tangga partisipasi, di mana partisipasi yang tidak inklusif hanya akan menghasilkan tokenisme. Ketiga, tindak lanjut terhadap aspirasi masyarakat belum sepenuhnya terdokumentasi dengan baik, sehingga sulit untuk melacak apakah masukan telah dipertimbangkan dalam pengambilan keputusan, padahal menurut Fischer (2021), akuntabilitas merupakan prinsip penting dalam partisipasi bermakna.

Evaluasi Produk (Product Evaluation)

Evaluasi produk mengukur pencapaian dan dampak program. Hasil penelitian menunjukkan beberapa capaian positif program SQUAD Dewan. Pertama, terjadi peningkatan signifikan partisipasi publik dalam proses legislasi dengan pertumbuhan 230% dari tahun 2021 ke 2023. Jumlah masukan kebijakan yang diterima meningkat dari 850 masukan pada 2021 menjadi 2.340 masukan pada 2023. Kedua, program berhasil meningkatkan transparansi proses legislasi dengan publikasi rancangan peraturan daerah yang lebih awal dan aksesibel. Ketiga, survei kepuasan menunjukkan bahwa 72% peserta program merasa puas dengan mekanisme partisipasi yang disediakan. Temuan ini sejalan dengan spektrum partisipasi IAP2 (Quick & Bryson, 2022) yang menempatkan program ini pada tingkat *involve* dan *collaborate*.

Dari aspek dampak substantif, tercatat 45 masukan dari masyarakat yang secara eksplisit diadopsi dalam 12 peraturan daerah yang disahkan selama 2022-2023. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi publik tidak hanya bersifat seremonial, tetapi memiliki kontribusi nyata terhadap substansi kebijakan, sejalan dengan konsep *meaningful participation* dari Fischer (2021). Program juga berhasil membangun jaringan relawan demokrasi di 25 kabupaten/kota yang berperan sebagai fasilitator partisipasi di tingkat lokal. Namun, tantangan keberlanjutan masih menjadi perhatian, terutama terkait ketergantungan pada anggaran tahunan dan pergantian kepemimpinan yang berpotensi mempengaruhi kontinuitas program, sebagaimana

dikemukakan oleh Prasetyo (2023) tentang determinan keberhasilan program partisipasi publik.

Faktor Pendukung dan Penghambat Program

Berdasarkan analisis komprehensif menggunakan kerangka teori yang telah dibahas, terdapat beberapa faktor pendukung keberhasilan program SQUAD Dewan. Pertama, komitmen pimpinan DPRD dan Sekretariat yang kuat terhadap partisipasi publik, sejalan dengan temuan Prasetyo (2023) bahwa komitmen pimpinan merupakan determinan utama keberhasilan program. Kedua, dukungan regulasi yang memadai dalam Peraturan Tata Tertib DPRD. Ketiga, ketersediaan infrastruktur teknologi yang baik di tingkat provinsi, yang mendukung penerapan e-participation (Macintosh, 2020). Keempat, kemitraan dengan organisasi masyarakat sipil dan perguruan tinggi yang memperluas jangkauan program. Kelima, antusiasme masyarakat terhadap kanal partisipasi baru, terutama dari kalangan generasi muda (Widodo & Santoso, 2021).

Adapun faktor penghambat meliputi: ketimpangan akses digital antara wilayah perkotaan dan pedesaan yang menciptakan digital divide (Norris, 2021), keterbatasan sumber daya manusia untuk menjangkau seluruh wilayah, belum optimalnya mekanisme umpan balik kepada masyarakat yang mengurangi akuntabilitas program (Gutmann & Thompson, 2021), ketergantungan pada anggaran tahunan yang tidak menjamin keberlanjutan, dan masih adanya resistensi dari sebagian anggota DPRD terhadap transparansi proses legislasi. Faktor-faktor penghambat ini perlu diatasi untuk memastikan program SQUAD Dewan dapat mencapai tingkatan tertinggi dalam tangga partisipasi Arnstein yaitu citizen power.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap program SQUAD Dewan di Provinsi Jawa Timur menggunakan model evaluasi CIPP dari Stufflebeam, dapat disimpulkan bahwa program ini telah memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan partisipasi publik dalam proses legislasi. Dari aspek konteks, program ini relevan dengan kebutuhan penguatan demokrasi partisipatif dan sejalan dengan amanat regulasi serta prinsip-prinsip demokrasi deliberatif. Dari aspek input, sumber daya yang tersedia cukup memadai meskipun perlu peningkatan terutama dalam hal SDM dan jangkauan infrastruktur digital untuk mengatasi digital divide. Dari aspek proses, implementasi program telah berjalan sesuai prosedur dengan beberapa tantangan koordinasi dan inklusivitas yang perlu dibenahi agar memenuhi prinsip kesetaraan dalam teori demokrasi deliberatif. Dari aspek produk, program berhasil meningkatkan partisipasi secara

kuantitatif dengan pertumbuhan 230% dan secara kualitatif melalui adopsi masukan masyarakat dalam substansi kebijakan, menunjukkan tercapainya meaningful participation.

Berdasarkan kesimpulan tersebut dan mengacu pada teori-teori yang telah dibahas, penelitian ini merekomendasikan beberapa hal untuk meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan program. Pertama, penguatan infrastruktur digital di daerah pedesaan melalui kerjasama dengan pemerintah kabupaten/kota dan penyedia layanan telekomunikasi untuk mengatasi digital divide sebagaimana dikemukakan Norris (2021). Kedua, pengembangan program peningkatan kapasitas fasilitator komunitas melalui pelatihan dan sertifikasi relawan demokrasi di seluruh kabupaten/kota untuk memperluas jangkauan program. Ketiga, penetapan alokasi anggaran permanen untuk program SQUAD Dewan dalam APBD Provinsi untuk menjamin keberlanjutan jangka panjang. Keempat, pengembangan sistem monitoring dan evaluasi terpadu yang memungkinkan pelacakan tindak lanjut aspirasi masyarakat secara transparan, sesuai dengan prinsip akuntabilitas dalam demokrasi deliberatif (Gutmann & Thompson, 2021). Kelima, diversifikasi strategi outreach untuk menjangkau kelompok masyarakat yang selama ini kurang terwakili seperti perempuan, pemuda, penyandang disabilitas, dan masyarakat di daerah terpencil untuk mencapai inklusivitas. Keenam, institusionalisasi mekanisme umpan balik yang mewajibkan DPRD memberikan respons tertulis terhadap setiap masukan yang diterima untuk meningkatkan akuntabilitas. Keterbatasan penelitian ini adalah cakupan waktu evaluasi yang relatif singkat (2021-2023), sehingga penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan rentang waktu yang lebih panjang dan membandingkan dengan program serupa di provinsi lain untuk mendapatkan lesson learned yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekretariat DPRD Provinsi Jawa Timur atas kesediaannya menjadi lokasi penelitian dan memberikan akses terhadap data serta informasi yang diperlukan. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh informan yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam wawancara dan diskusi kelompok terfokus. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada tim pengelola program SQUAD Dewan yang telah memberikan dukungan penuh selama proses pengumpulan data. Penelitian ini merupakan bagian dari program penelitian dosen yang didanai oleh Universitas Yudharta Pasuruan.

DAFTAR REFERENSI

- Asshiddiqie, J. (2021). *Pengantar ilmu hukum tata negara* (Edisi revisi). Rajawali Press.
- BPS Jawa Timur. (2023). *Jawa Timur dalam angka 2023*. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur.
- Cornwall, A. (2020). Unpacking participation: Models, meanings and practices. *Community Development Journal*, 43(3), 269–283. <https://doi.org/10.1093/cdj/bsn010>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Dryzek, J. S. (2022). *Deliberative democracy and beyond: Liberals, critics, contestations* (Revised ed.). Oxford University Press.
- Dryzek, J. S., & Stevenson, H. (2022). Democratizing global climate governance. *Global Environmental Politics*, 22(1), 38–57. https://doi.org/10.1162/glep_a_00646
- Fischer, F. (2021). *Citizens, experts, and the environment: The politics of local knowledge* (2nd ed.). Duke University Press.
- Fung, A. (2020). Putting the public back into governance: The challenges of citizen participation and its future. *Public Administration Review*, 75(4), 513–522. <https://doi.org/10.1111/puar.12361>
- Gutmann, A., & Thompson, D. (2021). *Why deliberative democracy?* (Revised ed.). Princeton University Press.
- Handayani, S. (2023). Inovasi pelayanan legislatif dalam era digital: Studi kasus di Indonesia. *Jurnal Administrasi Publik*, 13(1), 45–62. <https://doi.org/10.21776/jap.2023.13.1.04>
- Kurniawan, D., & Puspitasari, R. (2022). Digital divide dan partisipasi publik dalam governance di Indonesia. *Jurnal Politik Indonesia*, 7(2), 112–128. <https://doi.org/10.35706/jpi.v7i2.6234>
- Macintosh, A. (2020). Characterizing e-participation in policy-making. *Digital Government: Research and Practice*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.1145/3372962>
- Mahmudi. (2021). *Manajemen kinerja sektor publik* (Edisi revisi). UPP STIM YKPN.
- Marijan, K. (2020). *Sistem politik Indonesia: Konsolidasi demokrasi pasca-Orde Baru* (Edisi revisi). Kencana Prenada Media.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Norris, P. (2021). *Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the internet worldwide* (Updated ed.). Cambridge University Press.
- Patton, M. Q. (2021). *Qualitative research and evaluation methods* (5th ed.). SAGE Publications.
- Prasetyo, B. (2023). Determinan keberhasilan program partisipasi publik di lembaga legislatif daerah. *Jurnal Ilmu Politik dan Pemerintahan*, 9(1), 78–95. <https://doi.org/10.24905/jipp.v9i1.4567>
- Pratikno, & Lay, C. (2020). *Dari representasi ke partisipasi: Politik lokal di Indonesia*. PolGov UGM.

- Quick, K. S., & Bryson, J. M. (2022). Public participation. In C. Ansell & J. Torfing (Eds.), *Handbook on theories of governance* (pp. 158–169). Edward Elgar Publishing.
- Republik Indonesia. (2011). *Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan*. Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2014). *Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah*. Sekretariat Negara.
- Rossi, P. H., Lipsey, M. W., & Henry, G. T. (2019). *Evaluation: A systematic approach* (8th ed.). SAGE Publications.
- Sekretariat DPRD Provinsi Jawa Timur. (2023). *Laporan tahunan program SQUAD Dewan Tahun 2023*. Sekretariat DPRD Provinsi Jawa Timur.
- Setiawan, A., & Rahmawati, D. (2022). Inovasi layanan DPRD di era digital: Peluang dan tantangan. *Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik*, 10(2), 156–172. <https://doi.org/10.21070/jkmp.v10i2.1678>
- Stufflebeam, D. L. (2020). *The CIPP evaluation model: How to evaluate for improvement and accountability* (2nd ed.). Guilford Press.
- Stufflebeam, D. L., & Zhang, G. (2017). *The CIPP evaluation model*. Guilford Press.
- Wahyuni, S., & Kusuma, A. (2021). Membangun kepercayaan publik terhadap lembaga perwakilan. *Jurnal Demokrasi dan Otonomi Daerah*, 19(2), 89–106. <https://doi.org/10.36355/jdod.v19i2.567>
- Widodo, T., & Santoso, P. (2021). Partisipasi generasi milenial dalam proses kebijakan publik berbasis digital. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 25(1), 45–62. <https://doi.org/10.22146/jsp.56789>
- Yin, R. K. (2022). *Case study research and applications: Design and methods* (7th ed.). SAGE Publications.