**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Konteks Penelitian**

Menghadapi era globalisasi yang ditandai dengan berbagai perubahan tata nilai akan berdampak pada semua aspek kehidupan manusia. Hal ini akan memberikan peluang tetapi juga sejumlah tantangan dan ancaman bagi beberapa Negara. Mengantisipasi keadaan tersebut diperlukan sumber daya manusia yang handal dan berkualitas sehingga mampu bersaing dengan masyarakat dunia.

Dalam upaya perwujudan sumber daya manusia yang handal, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana untuk membekali ilmu dan keterampilan agar dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Hal tersebut akan tercapai jika penyelenggaraan pendidikan dilakukan secara bermutu.

Warga belajar sebagai calon tenaga kerja dibentuk dari kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam atau di luar kelas. Transformasi ilmu pengetahuan dan etika sebagai kegiatan tutor-peserta didik di lingkungan kelas memberikan bekal yang cukup baik dalam menjemput dan menjelajahi dunia kerja. Walaupun demikian proses pembentukan tersebut tidak selamanya memberikan hasil yang cukup memuaskan. Kita dapat melihat dari sejumlah peserta didik dalam satu kelas bahkan satu angkatan lulusan. Hanya beberapa saja yang dapat dianggap mempunyai kualifikasi sebagai calon tenaga kerja.

1

Efektivitas pembelajaran dapat ditentukan oleh tutor yang efektif di dalam kelas. Menurut Davis dan Thomas (1989) dalam Dewi (diakses 29 April 2013), paling tidak ada empat kelompok besar ciri tutor yang efektif. yaitu memiliki kemampuan terkait dengan iklim belajar di kelas, strategi manajemen pembelajaran, pemberian umpan balik dan penguatan, serta peningkatan diri.

Keefektifan pembelajaran juga didukung oleh komponen pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dan kemampuan tutor dalam mengajar. Komponen tersebut meliputi: perencanaan pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi pembelajaran. Kemampuan tutor mengajar terkait erat dengan standar kompetensi tutor yang dibutuhkan sesuai dengan tanggung jawab sebagai profesi keguruan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di Rumah Singgah anak Jalanan Yayasan Pabata Ummi Kelurahan Tamangapa Kota Makassar teridentifikasi berbagai macam masalah dan kendala dalam kegiatan pembelajarannya. Diantaranya yaitu kurikulum pembelajaran yang diterapkan bersifat seadanya; sumber bahan ajar yang kurang lengkap; tenaga pengajar yang minim dan mayoritas adalah relawan dari para mahasiswa; sarana dan prasarana yang kurang memadai; pendanaan yang kurang tersedia; serta metode pembelajaran yang diterapkan masih belum sempurna. Maka dari itu kegiatan pembelajaran di Rumah Singgah ini memerlukan penanganan yang sangat serius dari berbagai pihak terkait. Bukan hanya dari pengelola Yayasan tapi juga dari pemerintah dan Masyarakat setempat.

Oleh karena itu Rumah Singgah anak jalanan pada Yayasan Pabata Ummi Kelurahan Tamangapa Kota Makassar dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik tertentu mengenai kegiatan pembelajaran yang pada umumnya dikelola oleh yayasan dan simpatisan dari kalangan mahasiswa dengan perpaduan konsep pembelajaran yang beragam dan seadanya.

Bertitik tolak dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan pengkajian yang lebih mendalam tentang efektivitas kegiatan pembelajaran di Rumah Singgah bagi anak jalanan pada Yayasan Pabata Ummi Kelurahan Tamangapa Kota Makassar, yang pada akhirnya diharapkan dapat menjadi masukan bagi seluruh Yayasan pengelola Rumah Singgah di Provinsi Sulawesi Selatan khususnya Kota Makassar dan sekitarnya.

1. **Fokus Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas kegiatan pembelajaran di Rumah Singgah bagi Anak Jalanan pada Yayasan Pabata Ummi Kelurahan Tamangapa Kota Makassar.

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas kegiatan pembelajaran di Rumah Singgah bagi anak Jalanan pada Yayasan Pabata Ummi Kelurahan Tamangapa Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
2. Bagi lembaga pendidikan merupakan bahan informasi khususnya bidang Pendidikan Luar Sekolah terkait dengan pembelajaran di Rumah Singgah.
3. Bagi peneliti menjadi bahan masukan dalam meneliti dan mengembangkan strategi-strategi mengenai efektivitas kegiatan pembelajaran di Rumah Singgah.
4. Sebagai bahan informasi dan masukan bagi Dinas Pendidikan Kota Makassar terkait dengan penyelenggaraan pembelajaran di Rumah Singgah.
5. Manfaat Praktis
6. Bagi Yayasan, menjadi bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Rumah Singgah sehingga dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan kualitas pendidikan khususnya bagi pendidikan non formal di Kota Makassar.
7. Bagi para Pengajar, menjadi bahan masukan dalam peningkatan kualitas proses belajar mengajar.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Konsep Dasar Efektivitas**
3. **Pengertian Efektivitas**

Kata efektivitas (*effectiveness*) biasanya berkaitan dengan kata efesiensi, seperti yang dikemukakan oleh Asten (Dewi, diakses 29 April 2013) bahwa “didalam mencapai efesiensi haruslah dipenuhi salah satu syarat atau ukuran efektif (berhasil guna), yakni untuk menyatakan bahwa kegiatan telah dilaksanakan dengan tepat dan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan”. Jadi efektivitas merupakan ukuran keberhasilan dari pencapaian suatu tujuan.

Efektivitas atau keefektifan adalah usaha, tindakan keberhasilan. Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan tingkatan keberhasilan kegiatan manajemen dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan lebih dahulu. Sedangkan Stoner, Freeman, dan Gilbert (Dewi, diakses 29 April 2013) mengungkapkan bahwa efektivitas adalah “kemampuan untuk menentukan tujuan yang memadai atau melakukan hal yang tepat.”

Selain itu Dewi ( diakses 29 April 2013) mendefenisikan efektivitas sebagai pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya. Lebih lanjut diungkapkan bahwa efektivitas bisa juga diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Sebagai contoh jika sebuah tugas dapat selesai dengan pemilihan cara-cara yang sudah ditentukan, maka cara tersebut adalah benar atau efektif.

5

Dari pengertian-pengertian efektivitas tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut sudah ditentukan terlebih dahulu.

1. **Konsep Dasar Pembelajaran**
2. **Hakikat Pembelajaran**

Menurut Rivai (Dewi, diakses 29 April 2013) Pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang tutor dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara tutor itu sendiri dengan si peserta didik.

Sugandi (2004:9) menyatakan bahwa pembelajaran adalah “Terjemahan dari kata “*instruction*” yang berarti *self instruction* (dari internal) dan *eksternal instructions* (dari eksternal)”. Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari tutor yang disebut *teaching* atau pengajaran. Dalam pembelajaran yang bersifat eksternal prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya akan menjadi prinsip-prinsip pembelajaran.

Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran, dan istilah belajar-mengajar yang dapat kita bedakan, atau kita abaikan saja yang penting makna dari ketiganya. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang tutor atau pendidik untuk membelajarkan peserta didik yang belajar. Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga propesianal yang dipersiapkan untuk itu. Pembelajaran disekolah semakin berkembang, dari pengajaran yang bersifat tradisional sampai pembelajaran dengan sistem moderen. Kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar kegiatan mengajar (pengajaran) yang mengabaikan kegiatan belajar, yaitu sekedar menyiapkan pengajaran dan pelaksanaan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka. Akan tetapi, kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi

Menurut Mudhofir (Ruhimat, 2011) pada garis besarnya ada empat pola pembelajaran. *Pertama*, pola pembelajaran tutor dengan peserta didik tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran ini sangat bergantung pada kemampuan tutor dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada peserta didik. *Kedua*, pola (tutor + alat bantu) dengan peserta didik. Pada pola pembelajaran ini tutor sudah dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran yang disebut alat peraga pembelajaran dalam menjelaskan dan meragakan suatu yang dapat pesan yang bersifat abstrak. *Ketiga*, Pola (tutor) + (media) dengan peserta didik. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan tutor, yang tidak mungkin satu-satunya sumber belajar. Tutor dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sunber belajar yang dapat menggantikan tutor dalam pembelajaran. Jadi pola ini pola pembelajaran bergantian antara tutor dan media dalam berinteraksi dengan peserta didik. Konsekwensi pola pembelajaran ini adalah harus disiapkan bahan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dan *keempat,* pola media dengan peserta didik atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media atau bahan pembelajaran yang disiapkan.

Berdasarkan pola-pola pembelajaran tersebut diatas, maka pembelajaran ini tidak hanya sekedar mengajar (seperti pola satu), karena membelajarkan yang berhasil harus memberikan banyak perlakuan kepada peserta didik. Peranan tutor dalam membelajarkan lebih dari sekedar sebagai pengajar (*informator*) belaka, akan tetapi tutor harus memiliki multi peran dalam pembelajaran. Dan agar pola pembelajaran yang diterapkan juga dapat bervarisi, maka bahan pembelajaran harus dipersiapkan secara bervariasi juga.

Adams dan Dickey (Hamalik, 2005), mengemukakan bahwa:

Peran tutor sesungguhnya sangat luas, meliputi: (1). Tutor sebagai pengajar (*teacher as instructor*), (2). Tutor sebagai pembimbing (*teacher as counselor*), (3). Tutor sebagai ilmuwan (*techer asscientist*), (4). Tutor sebagai pribadi (*teacher as person*).

Bahkan dalam arti luas, dimana sekolah berubah fungsi menjadi penghubung antara ilmu/teknologi dengan masyarakat, dan sekolah lebih aktif ikut dalam pembangunan, maka peran guru menjadi lebih luas. Dalam kaitanya dengan aktivitas belajar sebagai proses mental dan emosional peserta didik dalam mencapai kemajuan tersebut. Tutor harus berperan sebagai motor penggerak terjadinya aktivitas belajar dengan cara memotivasi peserta didik (*motivator*), mengorganisasi kelas (*organisatior*), mengembangkan bahan pembelajaran (*developer*, *desainer*), melalui program-proses-hasil pembelajaran (*evaluator*), memonitor aktivitas peserta didik (*monitor*), dan sebagainya.

1. **Komponen-komponen Pembelajaran**

Gambar 2.1 Hubungan Antar komponen dalam pembelajaran (Fathoni dan Riyana, 2011:148)

1. **Tujuan Pembelajaran**

Menurut Fathoni dan Riyana (2011) Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai, oleh kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini merupakan tujuan dalam mencapai tujuan-tujuan lain yang lebih tinggi tingkatanya, yakni membangun manusia (peserta didik) yang sesuai dengan yang dicita-citakan.

Menurut Sutikno (2013) “tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar.” Sudjana dan Suwaria (Sutikno, 2013) mengemukakan “kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).”

1. **Bahan Pembelajaran**

Bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” arti kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik/sub topik dan rincianya. Karena itu materi pembelajaran menurut Arikunto (Sutikno, 2013) merupakan unsur inti yang ada didalam kegiatan pembelajaran, karena memang materi pembelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh peserta didik. Secara umum isi kurikulum ini dapat dipilah menjadi 3 unsur utama, yaitu: logika (pengetahuan tentang benar-salah; berdasarkan prosedur keilmuan), etika (pengetahuan tentang baik buruk berupa muatan nilai moral, dan estetika (pengetahuan tentang indah jelek) berupa muatan nilai seni. Sedangkan memilahnya berdasarkan taksonomi Bloom (Uno, 2006:35). Bahan pembelajaran itu berupa *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap/nilai), dan *psikomotor* (keterampilan).

1. **Strategi dan Metode Pembelajaran**

Strategi pembelajaran merupakan salah satu komponen didalam sistem pembelajaran, yang tidak dapat dipisahkan dari komponen lain didalam sistem tersebut. Dengan kata lain, strategi pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Menurut Ruhimat (2011:153) Faktor-faktor yang memengaruhi strategi pembelajaran ialah (1) tujuan, (2) materi, (3) siswa. (4) fasilitas. (5) waktu, dan (6) tutor.

Metode dan teknik didalam proses belajar mengajar bergantung pada tingkah laku yang terkandung di dalam rumusan tujuan tersebut. Dengan kata lain, metode dan teknik yang digunakan untuk tujuan yang menyankut pengetahuan, akan berbeda dengan metode dan teknik untuk tujuan yang menyangkut keterampilan atau sikap.

1. **Media pembelajaran**

Menurut Fathoni dan Riyana (2011:162) media pembelajaran dapat dibagi sebagai berikut adalah “a) media visual, b) media audio, c) media audio visual”. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut

1. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para tutor untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual)* dan media yang dapat diproyeksikan (*projected visual)*. Media yang dapat diproyeksikan ini bisa berupa gambar diam (*stiil picture)* atau bergerak (*motion picture*).

1. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk dari media audio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengar. Dari sifat yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

1. Media Audio-Visual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual, atau biasa disebut media pendengar. Dengan menggunakan media ini, penyajian bahan ajar kepada peserta didik akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu dengan media ini, dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan perang dan tugas tutor. Dalam hal ini, tutor tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (*teacher*). Tetapi karena penyajian materi biasa diganti oleh media, maka peran tutor biasa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para peserta didik untuk belajar. Contoh dari media audio visul diantaranya program video/telivisi instruksional, dan program slide suara (*sound Slide*).

Selain cara pengelompokan di atas, Tosti dan Ball dalam Ruhimat (2011) menyusun pengelompokan media menjadi tujuh kelompok media penyaji, yaitu: (a) kelompok kesatu: Grafis, Bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua: media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga: media audio, (d) kelompok keempat : media audio visual, (e) kelompok kelima: media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam: media televisi, dan (g) kelompok ketujuh: multi media.

**c. Perencanaan Pembelajaran**

Pembelajaran yang akan direncanakan memerlukan berbagai teori untuk merancangnya agar rencana pembelajaran yang disusun benar-benar dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran. Untuk itu pembelajaran sebagaimana yang disebutkan oleh Degeng, Reigeluth (Uno, 2006:3) sebagai suatu disiplin ilmu menaruh perhatian pada perbaikan kualitas pembelajaran dengan menggunakan teori pembelajaran deskriptif, sedangkan rancangan pembelajaran mendekati tujuan yang sama dengan berpijak pada teori pembelajaran preskriptif.

Perlunya perencanaan pembelajaran sebagaimana disebutkan di atas, dimaksudkan agar dapat dicapai perbaikan pembelajaran. Menurut Uno (2006:3) upaya perbaikan pembelajaran dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

1. Untuk memperbaiki kualitas pembelajaran perlu diawali dengan perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan adanya desain pembelajaran.
2. Untuk merancang suatu pembelajaran perlu menggunakan pendekatan sistem.
3. Perencanaan desain pembelajaran diacungkan pada bagaimana seseorang belajar.
4. Untuk merencanakan suatu desain pembelajaran diacungkan pada peserta didik secara perorangan.
5. Pembelajaran yang dilakukan akan bermuara pada ketercapaian tujuan pembelajaran, dalam hal ini akan ada tujuan langsung pembelajaran, dan tujuan pengiring dari pembelajaran.
6. Sasaran akhir dari perencanaan desain pembelajaran adalah mudahnya peserta didik untuk belajar.
7. Perencanaan pembelajaran harus melibatkan semua variabel pembelajaran.
8. Inti dari desain pembelajaran yang dibuat adalah penetapan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
9. **Proses Pembelajaran**

Pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik. Konsep tersebut dapat dipandang sebagai suatu sistem, sehingga dalam sistem belajar ini terdapat komponen-komponen siswa atau peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur serta alat atau media yang harus dipersiapkan. Sebagaimana diungkapkan oleh Davis (Ruhimat, 2011:133) bahwa *learning siytem* menyangkut pengorganisasian dari perpaduan antara manusia pengalaman belajar, fasilitas pemeliharaan atau pengontrolan, dan prosedur yang mengatur interaksi perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan. Demikian halnya juga dengan *teching system,* dimana komponen perencanaan mengajar, bahan ajar, tujuan materi, dan metode, serta penilaian, dan langkah mengajar akan berhubungan dengan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan. Kenyataan bahwa dalam proses pembelajaran terjadi pengorganisasian, pengelolaan, dan transformasi informasi oleh dan dari tutor dan kepada peserta didik. Keterampilan mengorganisasi informasi ini dasar kelancaran proses pembelajaran.

Agnew (Ruhimat, 2011:133) mengungkapkan bahwa belajar adalah kemampuan untuk mampu mengorganisasi informasi merupakan hal yang mendasar bagi seseorang peserta didik. Meier (Ruhimat, 2011:133) mengemukakan bahwa semua pembelajaran manusia pada hakikatnya mempunyai empat unsur, yakni persiapan (*preparation*), penyampaian (*presentation*), pelatihan (*practice*), penampilan hasil *(performance*).

Dalam proses pembelajaran meliputi kegiatan dari pembuka sampai menutup pelajaran umumnya kegiatan pembelajaran meliputi: 1) kegiatan awal yaitu: melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan bila dianggap perlu diberikan *pretest;* 2) kegiatan inti, yaitu kegiatan utama yang dilakukan tutor dalam memberikan pengalaman belajar, melalui berbagai strategi dan metode yang dianggap sesuai dengan tujuan dan materi yang akan disampaikan; 3) kegiatan akhir, yaitu: menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah bila dianggap perlu.

Menurut Darmawan dan Permasih (2011:133) rangkaian proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Persiapan (*Preparation*)

Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan peserta belajar untuk belajar. Tanpa itu, pembelajaran akan dapat lambat bahkan akan dapat berhenti sama sekali. Namun karena terlalu bersemangat untuk mendapat materi, tahap ini sering diabaikan, sehingga menggangu pembelajaran yang baik. Pembelajaran jika persiapan matang sesuai dengan karakteristik kebutuhan, materi, metode, pendekatan, lingkungan secara kemampuan tutor, maka hasilnya akan diasumsikan akan lebih optimal. Tahap ini penting mengingat bahwa untuk mendekati situasi belajar, misalnya, peserta belajar harus menghadapi segala macam rintangan yang potensial dapat mengganggu. Seperti tidak merasakan adanya manfaat, takut, gagal, benci pada topik pelajaran, dipaksa hadir, merasa sudah tahu, dan merasa bosan. Semua rintangan ini dan yang lainnya dapat menyebabkan stres, beban otak dan kemerosotan dalam kemampuan belajar.

Lebih lanjut menurut Darmawan dan Permasih (2011:134) bahwa Berdasarkan hal diatas, maka tujuan tahap persiapan adalah untuk menimbulkan minat peserta belajar, memberi mereka perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang dan menempatkannya dalam situasi optimal untuk belajar. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan sugesti positif, memberikan pernyataan yang memberikan manfaat, memberikan tujuan yang jelas dan bermakna. Tahap ini juga membangkitkan rasa ingi tahu, menciptakan lingkungan fisik, emosional sosial yang positif. Menenangkan rasa ingin tahu, menyingkirkan hambatan belajar, banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah, merangsang rasa ingin tahu, dan mengajak belajar penuh dari awal.

Darmawan dan Permasih (2011:134) mengungkapkan bahwa banyak orang mempunyai perasaan negatif tentang belajar. Kenangan tak sadar mereka mengaitkan belajar dengan rasa sakit, terhina, terkurung, dan sebagainya. Jika mereka tidak menggantikan sugesti negatif ini dengan yang positif, maka pembelajaran mereka akan terhalang. Hal ini dikarenakan gambaran negatif ini dengan yang positif, maka pembelajaran mereka akan terhalang. Hal ini dikarenakan gambaran negatif semacam itu cenderung mewarnai pengalaman dengan asumsi.

Asumsi negatif cenderung menciptakan pengalaman negatif dan asumsi pengalaman positif cenderung menciptakan pengalaman positif. Sugesti tidak boleh berlebihan, menimbulkan kesan bodoh, dangkal, tetapi harus realistik, jujur, dan tidak bertele-tele. Dalam kejadian apa pun, jika sudah menetapkan hati untuk mencapai hasil positif, kemungkinan hasil positif yang akan dicapai. Ketika asumsi negatif sudah digantikan dengan yang positif, maka rasa gembira dan lega dapat mempercepat pembelajaran mereka.

Sugesti, baik positif maupun negatif, akan tercipta oleh lingkungan belajar itu sendiri. Pengaturan ruang kelas sering menimbulkan sugesti negatif. Jika lingkungan positif mengilhami perasaan negatif dan mengingatkan orang pada pengalaman yang tidak manusiawi, maka lingkungan itu akan memberikan pengaruh negatif pada pembelajaran. Sehingga diperlukan alternatif lingkungan yang memberi kesan gembira, positif dan membangkitkan semangat. Sebuah lingkungan yang menimbulkan asosiasi positif dan berperasaaan dalam setiap orang. Seperti dengan menata tempat duduk secara dinamis, menghiasi ruang belajar, atau apa yang ada dalam lingkungan belajar yang dapat menanbah warna, keindahan, minat, serta rangsangan belajar peserta didik. Termasuk dengan kehangatan musik, sebagaimana banyak dilakukan inovasi-inivasi pembelajaran saat ini. Pembelajaran memerlukan gambaran yang jelas tentang suatu tujuan suatu pembelajaran dan apa yang dapat mereka lakukan sebagai hasilnya. Hal ini dapat dijelaskan dengan kata, gambar, contoh demo atau apa saja yang dapat membuat tujuan inti tampak nyata dan kongkret bagi peserta belajar.

Ada garis lurus antar tujuan dan manfaat, tetapi tujuan cenderung dikaitkan dengan apa, sedang manfaat dikaitkan dengan “mengapa”. Peserta belajar dapat belajar paling baik jika mereka tahu mengapa mereka belajar dan dapat menghargai bahwa pembelajaran mereka punya relevansi bagi diri mereka sendiri. Jika mereka tidak melihat ada hasilnya, mengapa harus belajar. Oleh karena itu, penting sekali untuk sejak awal menegaskan manfaat belajar sesuatu agar perang merasa terkait dengan topik pembelajaran itu secara positif. Dalam banyak kasus, Persiapan pembelajaran dapat dimulai sebelum dimulai program belajar. Jika dapat diusahakan, peserta belajar diberi sarana persiapan belajar sebelum berisi aneka pilihan peralatan mereka agar siap belajar. Sarana itu dapat membantu menyingkirkan rasa takut, menentukan tujuan menjelaskan manfaat, meningkatkan rasa ingin tahu dan minat, serta menciptakan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang.

Lebih lanjut Darmawan dan Permasih (2011:135) mengatakan untuk membantu mempersiapkan orang untuk mendapatkan pengalaman belajar yang optimal, diperlukan kerja sama sejak awal. Kerja sama membantu peserta belajar mengurangi stres dan lebih banyak memanfaatkan energinya untuk belajar. Kerja sama antar peserta belajar menciptakan sinergi manusiawi yang memungkinkan berbagai wawasan, gagasan, dan informasi mengalir bebas.

Hubungan atau interaksi selama pembalajaran dapat dikatakan sebagai inti kecerdasan. Semakin sering orang saling menghubungkan pengetahuan dan wawasan mereka, semakin cerdaslah ia. Interaksi sangat penting dalam membangun komunitas belajar atau penilaian pengetahuan. Selain itu, aktivitas belajar membutuhkan peran serta semua pihak. Bagaimanapun, belajar bukan hanya menyerap informasi secara pasif, melainkan aktif menciptakan pengetahuan dan keterampilan. Upaya belajar benar-benar bergantung pada peserta belajar dan bukan merupakan tanggung jawab perancang atau fasililitatornya. Salah satu tujuan penyiapan peserta belajar ialah mengajakya memasuki kembali dunia kanak-kanak mereka, sehingga kemampuan bawaan mereka untuk belajar dapat berkembang sendiri.

Dunia kanak-kanak ditandai dengan keterbukaan, kebebasan, kegembiraan, dan rasa ingin tahu yang sangat besar. Inilah yang diasumsikan akan membantu dalam menumbukan dalam percepatan berpikir dan belajar *accelerated learning* Rose dan Ncholl, (Ruhimat, 2011:136). Merangsang rasa ingin tahu peserta belajar sangat membantu upaya mendorong peserta belajar agar terbuka dan siap belajar. Pembelajaran akan mandeg jika tidak ada sesuatu yang menimbulkan rasa ingin tahu. Jika rasa ingin tahu berkembang, maka ini akan membuat individu kembali hidup dan kembali meraka siap melebihi diri mereka sebelumnya dan inilah inti pembelajaran yang baik. Selanjutnya, mereka dapat mencari jalan baru, membuat temuan baru, mempelajari keterampilan baru, dan kembali menjadi manusia yang tumbuh dan berkembang normal.

1. Penyampaian (*presentatipon)*

Menurut Darmawan dan Permasih (2011:136) Tahap penyampaian dalam siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan peserta belajar dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik. Presentasi berarti pertemuan, dimana fasilitator dapat memimpin, tetapi peserta belajar yang harus menjalani pertemuan itu. Pembelajaran berasal dari keterlibatan aktif dan penuh seorang peserta belajar dengan pengajaran, dan bukan dari mendengarkan presentasi dari tutor atau dosen saja. Belajar adalah menciptakan pengetahuan, bukan menelan informasi, maka presentasi dilakukan semata-mata untuk mengawali proses belajar dan bukan dijadikan fokus utama.

Tahap penyampaian dalam belajar bukan hanya sesuatu yang dilakukan fasilatator, melainkan sesuatu yang secara aktif melibatkan peserta belajar dan menciptakan pengetahuan disetiap langkahya. Sedangkan tujuan tahap penyampaian adalah membantu pesrta belajar menemukan materi peserta belajar menemukan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, melibatkan pancainra dan cocok untuk semua gaya belajar. Hal ini dapat dilakukan melalui ujicoba kolaboratif dan berbagai pengetahuan, pengamatan fenomena dunia nyata, pelibatan seluruh otak dan tubuh peserta didik. Selain itu dapat dilakukan presentasi interaktif, melalui aneka macam cara yang yang disesuaikan dan seluruh gaya belajar termasuk melalui proyek belajar berdasarkan-kemitraan dan berdasarkan tim, pelatihan menemukan, atau dengan memberi pengalaman belajar didunia nyata yang kontekstual serta melalui pemecahan masalah.

1. Latihan (*practice*)

Darmawan dan Permasih (2011:137) mengungkapkan tahap ini dalam siklus pembelajaran berpengaruh terhadap 70% atau lebih pengalaman belajar keseluruhan. Pada tahap inilah pembelajaran yang sebenarnya berlangsung. Bagaimanapun, apa yang dipikirkan dan dikatakan serta yang dilakukan pembelajaran yang menciptakan pembelajaran dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan, dan dilakukan instruktur atau pendidik. Peranan pendidik atau tutor hanyalah memprakarsai proses belajar dan menciptakan suasana yang mendukung suasana pelatihan. Dengan kata lain, tugas pendidik atau tutor adalah menyusun konteks peserta belajar sehingga dapat menciptakan isi yang bermakna mengenai materi belajar yang sedang dibahas.

Peranan tutor adalah mengajak peserta belajar yang baru dengan cara yang dapat membantu mereka memadukannya kedalam struktur pengetahuan makna dan keterampilan yang tertanam didalam dirinya. Membangun struktur yang baru dari pengalaman dapat mengambil dari berbagai bentuk dan pengalaman belajar sebelumnya. Yang terbaik adalah jika hal ini melibatkan seluruh aspek sistem tubuh atau pikiran.

Tujuan tahap pelatihan adalah membantu peserta belajar mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Seperti aktifitas pemprosesan, permainan dalam belajar, aktivitas pemecahan masalah, refleksi dan artikulasi individu, dialog perpasangan atau kelompok, pembelajaran dan tujuan kolaboratif termasuk aktifitas praktis, dalam membangun keterampilan lainnya. Dalam hal ini Rose dan Nicholl (Ruhimat, 2011:137), telah banyak menyentuh dalam upaya memberikan perlakuan (*treatmen*) tertentu untuk mempercepat belajar seseorang.

1. Penampilan Hasil (*performance*)

Belajar adalah proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, pemahaman menjadi kearifan, dan kearifan menjadi tindakan. Darmawan dan Permasih (2011:138) mengungkapkan Nilai setiap program belajar terungkap hanya dalam tahap ini. Namun banyak yang mengabaikan tahap ini. Padahal ini sangat penting disadari, bahwa tahap ini merupakan satu kesatuan dengan keseluruhan proses belajar. Tujuan tahap penampilan hasil ini adalah untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap melekat dan berhasil diterapkan. Setelah mengalami tiga siklus pertama dalam tahap pembelajaran, kita perlu memastikan bahwa orang melaksanakan pengetahuan dan keterampilan baru mereka pada pekerjaan mereka, nilai-nilai nyata bagi mereka sendiri, organisasi dan klien organisasi.

Lebih lanjut Darmawan dan Permasih (2011:138) mengungkapkan tujuan tahap penampilan hasil adalah membantu peserta didik menerapkan dan memperluas keterampilan dan pengetahuan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar dan penampilan hasil akan terus meningkat, seperti: penerapan di dunia maya dalam tempo segera, penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi, dan aktivitas penguatan penerapan. Pelatihan terus menerus, usaha balik dan penerapan kerja aktivitas dukungan keadaan, penerapan organisasi lingkungan pendukung. Dengan demikian, sejalan dengan konsep pembelajaran yang berkembang, maka hakikat inovasi pembelajaran dapat ditelusuri dari keempat unsur tersebut. Artinya jika keempat unsur tersebut ada, maka pembelajaran dapat dikatakan berlangsung.

Persoalanya dalam dunia pendidikan dipersekolahan banyak yang menyalahi proses ini. Padahal jika salah satu dari keempat hal tersebut tidak ada, maka pembelajaran pun cenderung merosot atau terhenti sama sekali.

Pembelajaran akan terganggu jika peserta belajar tidak terbuka dan tidak siap untuk belajar, tidak menyadari manfaat belajar itu sendiri, tidak memiliki minat atau terhambat oleh rintangan belajar. Mengenai rintangan ini banyak orang yang menyimpan perasaan negatif mengenai belajar tanpa menyadarinya. Berdasarkan pengalaman masa lalu, mereka mungkin mengaitkan situasi belajar formal dengan pengurangan, kebosanan, hal-hal yang tidak relevan, rasa takut dipermalukan, dan stres. Jika rintangan-rintangan ini tidak diatasi, maka belajar cepat dan efektif akan berhenti sebelum dimulai.

Pembelajaran juga akan terganggu jika orang tidak memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam cara yang bermakna bagi mereka dan yang melibatkan diri mereka sepenuhnya. Jika mereka diperlakukan sebagai konsumen pasif dan bukan kreator aktif dalam proses belajar, kegiatan belajar mereka akan berjalan pincang atau malah berhenti. Hal yang sama terjadi jika gaya belajar pribadi seseorang tidak diperhatikan dalam tahap penyampaian. Misalnya, orang harus bergerak dan aktif ketika sedang belajar tidak akan banyak dari kuliah panjang, kecuali jika disuruh melakukan sesuatu.

Pembelajaran akan terggangu jika orang tidak diberi cukup waktu untuk menyerap pengetahuan dan keterampilan baru kedalam struktur diri mereka saat itu kedalam organisasi internal mereka menyangkut makna, kepercayaan dan keterampilan. Untuk itu belajar yang sebenarnya adalah yang dikatakan dan dilakukan oleh peserta belajar. Dengan demikian, cukup beralasan jika mengajar ditegaskan bukanlah memerintah, bukan pula tindakan komsumtif. Pengetahuan bukan sesuatu yang diserap peserta belajar, tetapi pengetahuan adalah sesuatu yang dicitakan peserta belajar. Maka untuk memperolehya peserta didik akan membutuhkan waktu untuk berintegrasi dengan pengetahuan tersebut.

Sementara itu, konsekwuensi dari pemikiran di atas, maka pembelajaran juga akan terganggu jika orang tidak mempunyai kesempatan untuk segera menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Jika tidak segera menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari tersebut kedalam dunia nyata, maka sebagian besar pengetahuan tersebut akan menguap. Dalam suatu studi dilaporkan bahwa tanpa penerapan segera dan upaya untuk memperkuatnya hanya sekitar 50% dari pelajaran dikelas yang tetap diingat. Akan tetapi, dengan penerapan segera dan bimbingan serta dukungan yang tepat maka 90% pelajaran akan tetap melekat.

1. **Hasil Belajar**

Secara keseluruhan pemahaman terhadap konsep pembelajaran tidak akan sempurna jika berhenti pada defenisi atau proses. Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan, yaitu: *learning to know, learning to be, learning to life together,* dan *learning to do.* Bloom (Uno, 2006:35) menyebutnya dengan tiga ranah hasil belajar yaitu: kognitif efektif dan psiomotor. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutkan tujuh tingkatan, yaitu 1) pengetehuan; 2) pemahaman; 3) pengertian; 4) aplikasi; 5) analisis; 6) sintesis, dan 7) evaluasi. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, efektif maupun psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling komplek, yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

Adapun Bloom yang banyak mendapat pengaru dari Carrol dalam *“model of scool learning”-nya* berusaha mengatakan sejumlah kecil variable yang besar pengaruhnya terhadap hasil belajar *Thesisi Central Model*. Bloom menyatakan bahwa dalam variasi dalam *Cognitive Entry Behaviours, Afektif Entry Charactteristics,* dan kualitas pengajaran mementingkan hasil belajar, Bloom, yakni bahwa variabel kualitas pengajaran yang tercermin dalam penyajian bahan petunjuk latihan (tes formatif), proses balikan, dan perbaikan penguatan partisipasi pesertadidik harus sesuai denagan kebutuhan peserta didik (Uno, 2006:15)

Sementara itu, dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kompetensi, yaitu: kompotensi akademik, kompotensi kepribadian, kompetemsi sosial, dan kompotensi vokasional. Keempat kompotensi tersebut harus dikuasai oleh peserta didik secara menyeluruh/komprehensif, sehingga menjadi pribadi yang utuh dan bertanggung jawab.

1. **Pembelajaran Efektif**
2. Pengertian Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap serta yang membuat siswa senang (Dick & Reiser, 1989) dalam Sutikno (2013:173). Dunne & Wragg (1996) dalam Sutikno (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran efektif memudahkan peserta didik belajar sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai konsep, hidup serasi dengan sesama, atau berupa hasil belajar yang diinginkan. Selanjutnya, Dunnie & Wragg (1996) dalam Sutikno (2013:173) menjelaskan bahwa pendidik/tutor yang efektif mempunyai harapan yang jelas mengenai apa yang harus dicapai peserta didik dan menyampaikan harapan itu pada mereka. Satu cara penyampaianya adalah mendiskusikan dan menjelaskanya dengan peserta didik sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran dilakukan. Istilah-istilah analisis yang digunakan disini akan menyangkut kejelasan pokok bahasan mana yang segera dapat diingat, jenis keterampilan apa yang seharusnya dikuasai, dan konsep mana yang terpenting untuk dipahami.

Dalam proses pembelajaran, seorang tutor dituntut untuk dapat membangkitkan motivasi belajar pada diri peserta didik. Budiono (1998) dalam Sutikno (2013:174) menjelaskan bahwa salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik ialah bahwa seorang tutor dapat menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik menikmati kegiatan pembelajaran.

Setiap keputusan yang diambil oleh tutor selalu mencakup pemberian nilai atau pertimbangan serta pemilihan antara beberapa alternatif yang jarang sekali bersifat benar atau salah, tetapi lebih banyak bersifat “manakah yang akan memberikan hasil yang lebih baik?’’. Dalam proses pembelajaran, tutor selalu menghadapkan kepada pemilihan apa yang harus dilakukan, bagaimanakah cara melakukanya, dan yang lebih penting, mengapa hal tersebut perlu dilakukan.

Untuk dapat mengambil keputusan-keputusan yang tepat, tutor perlu mempunyai landasan pengetahuan yang memadai tentang peserta didik dan karakteristiknya, teoti-teori dan prinsip belajar, perencanaan dan pengembangan sistem pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang efektif, penilaian hasil belajar peserta didik serta masalah-masalah yang mungkin akan dihadapi dalam pengelolaan proses pembelajaran dan cara penaggulanganya. Bekal ini sangat penting artinya bagi guru karena akan memberikan landasan ilmiah tentang langkah-langkah dan keputusan yang diambilnya dalam usaha membantu siswa mengembangkan diri, mengarahkan dan memperlancar proses pembelajaran, mendeteksi adanya masalah pendidikan, serta mencari alternatif pemecahannya.

Pemikiran-pemikiran, persiapan yang sistematik dan pengaturan penyayian yang baik menunjukkan karakteristik pembelajaran yang baik dan seharusnya mengacu pada teori dan hasil-hasil penelitian yang ilmiah. Jadi sebagai seorang profesional, semua tindakan tutor tergantung pada ilmu membelajarkan dan ilmu pengetahuan tentang peserta didik yang dikuasainya, bukan pada intuisi atau pada logikanya saja. Tutor berusaha memahami dan mendiagnosis situasi kelas, kemudian bertindak selektif serta kreatif untuk memperbaiki kondisi sehingga dapat menciptakan situasi pembelajaran yang baik.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif, ialah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.

1. **Indikator Efektivitas Pembelajaran**

Keefektifan pembelajaran merupakan hal yang sangat diharapkan dapat dicapai. Banyak upaya yang dapat dilakukan oleh tutor dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran, seperti penggunaan pendekatan sistem dalam perancangan pembelajaran model Dick & Carey yang terdiri dari sepuluh langkah, yakni identifikasi tujuan pembelajaran dengan analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, identifikasi kemampuan awal dan karakteristik peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran khusus, pengembangan tes acuan patokan, pengembangan strategi pembelajaran, pengembangan dan pemilihan materi pembelajaran, perancangan dan penyelenggaraan evaluasi formatif, revisi serta rancangan dan penyelenggaraan evaluasi sumatif (Dick & Carey, 1990) dalam Sutikno (2013:176).

Setiap penyelengaraan pembelajaran perlu menguasai pelaksanaan langkah-langkah pendekatan sistem perencanaan pembelajaran agar pembelajaran yang dilaksanakan bisa efektif.

Moore (1999) dalam Sutikno (2013:176) menjelaskan 6 langkah yang berkesinambungan dalam suatu model pembelajaran yang efektif, yaitu (1) memahami situasi dalam belajar, (2) merencanakan pelajaran, (3) merencanakan tugas-tugas, (4) melaksanakan kegiatan belajar, (5) mengevaluasi kegiatan belajar, dan (6) menindak lanjuti.

1. Memahami situasi dalam belajar.

Pemilihan kurikulum yang akan diajarkan. Proses pemilihan ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik, masyarakat dan subyek pelajaran. Pada dasarnya seorang tutor harus memahami situasi untuk mengetahui apa saja yang sudah diketahui oleh peserta didik. Dengan demikian tutor mungkin ingin memperjelas beberapa hal dan membelajarkan kembali beberapa konsep.

1. Merencanaan pelajaran.

Setelah memahami situasi, langkah *kedua* adalah merencanakan dan menentukan dengan tepat apa yang akan diajarkan. Dalam hal ini, tutor mempelajari kurikulum yang akan diajarkan dan waktu yang tersedia bagi kurikulum tersebut.

(3) Merencanakan tugas-tugas.

Pada langkah yang *ketiga*, rencana-rencana harian setiap bab dikembangkan. Dengan kata lain, seorang tutor menentukan dengan tepat apa yang harus diketahui oleh peserta didik dan merencanakan kegiatan-kegiatan yang akan mendorong tercapainya hasil yang diharapkan. Pada dasarnya tujuan-tujuan dutuliskan dan strategi pembelajaran dipilih.

1. melaksanakan kegiatan belajar

Langkah *keempat* meliputi pelaksanaan pembelajarankegiatan-kegiatan yang telah direncanakan. Tutor membimbing pesrta didik melalui kegiatan yang terencana dan berusaha memahami keadaan peserta didik, teori pendidikan dan teknik pendidikan yang efektif.

1. mengevaluasi kegiatan belajar

Pada langkah *kelima*, tutor menentukan apakah sudah mencapai maksud dari tugas-tugas, yaitu tutor harus menguji penguasaan peserta didik atas pemahaman-pemahaman tertentu. Hasil dari evaluasi akan memberikan petunjuk apa yang harus dilakukan. Selanjutnya, jika peserta didik memperlihatkan penguasaan yang baik, tutor dapat menilai pelajaran yang berikutnya mulai dari langkah pertama lagi. Jika peserta didik belum menguasai pelajaran, hal itu akan dibutuhkan tindak lanjut.

1. menindak lanjut

Tindak lanjut (*langkah ke-6*) relatif dapat menjadi rangkuman singkat dari pelajaran pada waktu yang lain. Pelaksanaan pembelajaran kembali sebagai tambahan mungkin juga diperlukan. Tambahan tidak lanjut oleh seorang tutor tergantung temuan pada analisis evaluasi.

Dari beberapa penjelasan tentang upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh tutor dalam mengefektifkan pembelajaran, secara garis besar upaya tersebut mencakup tiga tahap, yaitu, (1) persiapan atau perencanaan (2) pelaksanaan, dan (3) penilaian (evaluasi). Sutikno (2011:179) menguraikannya sebagai berikut:

1. Tahap persiapan atau perencanaan

Kegiatan penting dilakukan pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan pembelajaran;
2. Memilih model atau metode pembelajaran yang dapat dipakai dan media pembelajaran yang relevan;
3. Menentukan cara penilaian atau evaluasi yang akan dipakai untuk mengetahui kemajuan belajar siswa;
4. Menentukan waktu pembelajaran dimulai dan tempat pembelajaran itu dilaksanakan bila hal ini oleh bagian pendidikan diserahkan sepenuhnya pada kebijaksanaan dari tutor. Hal ini sangat bergantung pada penggunaan model pembelajaran yang akan digunakan oleh tutor (apakah kegiatan pembelajaran dilaksanakan didalam kelas ataukah diluar kelas);
5. Menentukan buku bacaan wajib dan pilihan, dan
6. Membuat ringkasan informasi atau *handout* yang dibagikan kepada peserta didik.

Selain mempersiapkan hal-hal yang bersifat teknis, tutor perlu melakukan persiapan akademis dalam arti bahwa seorang tutor juga harus belajar dan menguasai apa yang akan diajarkan. Bila tutor khawatir lupa atau khawatir kalau bahan ajar yang diberikan itu tidak sistematis, tutor harus membuat catatan berupa ringkasan bahan ajar atau sekedar garis-gari besar dari apa yang akan diberikan.

1. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, ada beberapa faktor penting yang perlu diperhatikan agar keefektifan pembelajaran dapat ditinkatkan adalah sebagai berikut:

1. Datang Tepat pada Waktu

Orang-orang yang sukses sangat menghayati arti waktu sebagai aset, di tidak mungkin waktu berlalu tanpa arti. “Waktu adalah uang” itilah peribahasa yang sering kita dengar didalam kehidupan sehari-hari.

Suatu kebijaksanaan dari cina berbunyi: “Tidak cukup pergi kesungai dengan keinginaan untuk menankap ikan, orang juga harus membawa jala”. Keinginan untuk meraih sukses saja belum cukup dalam hidup. Orang harus menggunakan segala sarana dan kemungkinaan yang ada sebaik mungkin, termasuk penggunaan waktu. Para Nelayan tahu kebijaksanaan hidup ini: “cepatnya mencapai tujuan tidak tergantung dari kerasnya angin bertiup, tetapi bagaimana memasang layar”. Masalah utama dalam hidup adalah bukan berapa banyak waktu yang dimiliki tetapi bagaimana mengorganisasikan waktu ini. Peserta didik yang dapat memanfaatkan waktunya lebih banyak dalam belajar, maka akan mendapatkan ilmu yang bertambah. Dalam kegiatan pembelajaran dikelas, seorang tutor harus senantiasa mengupayakan untuk hadir selalu tepat waktu atau beberapa menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kehadiran tutor tepat waktu didalam kelas akan menyebabkan waktu tidak terbuang dengan sia-sia dan bahkan dapat menjadi contoh serta motivasi peserta didik untuk selalu hadir lebih awal didalam kelas dan melatih peserta didik agar disiplin terhadap waktu.

1. Upaya Untuk Menumbuhkan Motivasi Pada Peserta Didik

Motivasi adalah tenaga penggerak yang menimbulkan upaya keras untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar adalah jantung kegiatan belajar, suatu pendorong yang memuat seseorang belajar. Segala kesuksesan dalam belajar sangat bergantung pada motivasi. Semakin seseorang merasa tertarik terhadap suatu materi pelajaran, semakin gampang dia akan menguasai dan menyimpanya. Oleh sebab itu, sikap terhadap bahan yang dipelajari adalah satu persyaratan pentig. Siapa yang dengan senang hati melaksanakan suatu, dia akan berhasil mencapai tujuan yang diinginkanya.

Peserta didik dewasa ini hidup dibawah tekanan prestasi, sehingga sering tidak punya waktu lagi untuk membangun suatu sikap pribadi yang positif terhadap materi pelajaran. Penataan sikap positif ini akan lebih mudah apabilah orang besangkutan memiliki minat yang tulus. Apabila siswa hanya belajar secara mekanis, rutin karena kewajiban, tampa rasa akrap terhadap materi pelajaran, maka dia tidak akan mencapai prestasi optimal.

Peserta didik akan termotivasi belajarnya dan akan bergairah untuk belajar serta terhindar dari rasa jenuh jika tutor pandai membangkitkan motivasi belajar, sebaliknya peserta didik akan malas, jenuh, atau lesu dalam belajar jika tutor kurang biasa membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik tersebut.

Sutikno (2011:182) mengatakan di dalam kelas, kadang banyak kita temui siswa yang ngantuk atau ngobrol dengan teman duduknya kalau mereka tidak senang dengan gaya tutor dalam membelajarkan. Dalam hal ini, upaya untuk menumbuhkan motivasi pada peserta didik, dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Tumbuhkan motivasi pada awal pelajaran dimulai. Caranya dapat dilakukan dengan menanyakan pekerjaan rumah atau mengecek apakah pelajaran saat itu sudah diketahui oleh peserta didik atau belum. Dari tutor dapat membaca situasi kelas apakah siswa siap mengikutu pelajaran atau belum.
2. Pada saat membuka pelajaran, Upayakan untuk mengulangi pelajaran minggu lalu/pertemuan sebelumnya dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik.
3. Pada saat menyampaikan materi pelajaran, upayakan untuk menyelipi dengan humor dan atau cerita-cerita lucu.
4. Gunakan multi media.
5. Gunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi baik antara tutor dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainya.
6. Memberikan semangat dan tepuk tangan kepada peserta didik setiap selesai beraktivitas, misalnya setelah peserta didik melaksanakan kegiatan bermain peran, simulasi, komunikasi interaktif ataupun ketika menjawap pertanyaan-pertanyaan dari tutor ataupun pertanyaan teman dalam diskusi, dan lain-lain. (Sutikno, 2013:182)
7. Ciptakan Komunikasi yang Baik interaksi dalam proses pembelajaran

Lebih lanjut Sutikno (2011:183) mengungkapkan Salah satu tugas tutor yang utama dalam mendidik adalah menciptakan iklim belajar yang kondusif. Pada dasarnya dalam suatu intetraksi, yaitu tutor dan peserta didik. Namun sebagai pengendali dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, tutor bertanggung jawab atas pengorganisasian waktu, fasilitas, dan segala sumber yang dimanfaatkan di dalam kelas.

Dalam menyampaikan materi pelajaran, tutor perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Sampaikan materi pelajaran dengan tepat dan jelas;
2. Lontarkan pertanyaan yang cukup memotivasi untuk berfikir, mendidik dan mengenai sasaran;
3. Berikan kesempatan atau ciptakan kondisi yang dapat memunkinkan pertanyaan dari siswa’
4. Berikan materi dan kegiatan dengan variasi-variasi;
5. Sampaikan materi jangan terlalu cepat dan tidak terlalu bertele-tele;
6. Berikan pujian atau penghargaan bagi jawaban-jawaban yang tepat bagi peserta didik dan, sebaiknya, arahkan jawaban yang kurang tepat;
7. Usahakan menyampaikan materi pelajaran dengan menyelipkan kata-kata humor (Sutikno, 2013:183)

Dalam menciptakan interaksi dalam proses pembelajaran, tutor dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat, tentunya harus di disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Jika tujuan yang dicapai agar peserta didik dapat mengembankan konsep-konsep dan keterampilan yang diperlukan pada suatu penampilan pada bidang-bidang tertentu, maka dapat digunakan model pembelajaran simulasi. Jika ingin membelajarkan peserta didik mengenai kerangka hukum sebagai referensi untuk memikirkan dan memecahkan masalah-masalah sosial. Selain model-model tersebut, masih banyak model pembelajaran lain yang dapat menciptakan interaksi dalam proses pembelajaran.

1. Gunakan Media Pembelajaran yang Baik dan bervariasi

Semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa inplikasi meluasnya cakrawala manusia dalam berbagai bidang pengetahuan sehingga setiap generasi penerus harus belajar lebih banyak untuk menjadi manusia terdidik sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini membawa implikasi pada lapangan pendidikan dan latihan yang dapat dilaksanakan lebih efisien dan efektif. Untuk itu, perlu ada media dalam mengkomunikasikan segala macam pengetahuan dan pesan, baik secara verbal maupun non-verbal.

Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara tutor dengan peserta didik. Dalam definisi lain, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pengirim dan menerima pesan itu dapat terbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik dan gambar. Media tidak lagi merupakan hasil pengetahuan manusia, tetapi juga merupakan sarana untuk mengkomunikasikan pengetahuan, keterampilan, seta teknik-teknik baru.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. *Pertama*, media grafis seperti ganbar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster dan kartun. Media grafis sering juga disebut media dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. *Kedua*, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model. *Ketiga*, media proyeksi seperti *slide, film strip,* film, penggunaan LCD/OHP dan lain-lain. *Keempat*, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Menurut Sutikno (2011:185) Beberapa manfaat dari penggunan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh peserta didik. Hal itu memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh tutor, sehingga speserta didik tidak bosan dan tutor tidak kehabisan tenaga apalagi bila tutor mendidik untuk setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian tutor, tetepi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Upayakan untuk menggunakan media pembelajaran secara bervariasi. Misalnya, jangan menggunakan LCD/OHP terus menerus, tetapi selingi dengan media yang lain. Penggunaan media harus disesuaikan dengan pencapaian tujuan. Penggunaan media yang tdak tepat membawa akibat pada pencapaian tujuan pembelajaran yang kurang efektif dan efisien.

1. Gunakan Model Pembelajaran yang Baik dan Bervariasi

Kehidupan akan lebih menarik jika dijalani dengan penuh variasi. Variasi dalam kegiatan pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motifasi para peserta didik serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

Tidak ada suatu model pembelajaran tunggal yang dapat merangkum semua tujuan. Model pembelajaran banyak jenisnya, namun tidak semua model cocok digunakan untuk setiap materi. Model pembelajaran yang baik ialah jika model tersebut dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dan untuk mencapai pembelajaran efektifitas, tutor harus berupaya untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi guna mengurangi kejenuhan.

Sutikno (2011:187) mengungkapkan Hal-hal yang perlu diupayakan oleh tutor sebelum selesai memberikan pelajaran pada peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Memberi ringkasan dari apa yang telah dipelajari.
2. Terus menumbuhkan motivasi, misalnya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.
3. Mengupayakan untuk tersenyum atau menunjukkan tanda gembira, dan menutup pembelajaran, dengan sedikit menyelipkan humor.
4. Mengingatkan kepada peserta didik kapan pembelajaran berikutnya.
5. Mengingatkan peserta didik agar selalu giat dan rajin belajar.
6. Berikan Ringkasan Materi di Akhir Pertemuan dan atau *Hand out*

Agar peseta didik memperoleh intisari dari materi yang telah dijelaskan atau topik yang telah dipelajari, maka sebaiknya tutor selalu mengupayakan untuk menyimpulkan atau memberi ringkasan materi yang telah disampaikan oleh tutor langsung ditulis oleh tutor di papan tulis atau dapat dinyatakan dengan menggunakan OHP setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Ringkasan materi yang diberikan dapat diambil dari penjelasan tutor dan simpulan hasil didkusi kelompok atau interaksi peserta didik saat pelaksanaan pemecahan masalah, kegiatan bermain peran, dan simulasi. Disamping menulis/memberi ringkasan materi pada akhir setiap kali pertemuan/tatap muka, alangkah baiknya, tutor membangikan *handout* sebagai pegangan peserta didik.

1. Tahap Penilaian atau Evaluasi

Mengingat faktor evaluasi juga merupakan salah satu faktor yang utama dalam membentuk siswa yang bermutu. Evaluasi yang baik, tidak hanya diberikan diakhir kegiatan pembelajaran (setelah habis materi), tetapi harus juga dilakukan pada saat berlangsunya proses pembelajaran.

Adapun soal yang diberikan pada saat evaluasi akhir kegiatan pembelajaran, tidak baik menggunakan hanya satu jenis tes saja, misalnya harus divariasikan dalam beberapa jenis tes. Misalnya untuk menguji pemahaman peserta didik tentang penguasaan materi pelajaran matemateka, maka harus diuji dengan menggunakan tes pilihan ganda. Menjodohkan serta menggunakan tes esai. Kenapa sangat diperlukan variasi tes? Sebab masing-masing jenis tersebut mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Jadi untuk menutupi kekurangan-kekurangan tersebut, maka perlu melakukan jenis variasi soal. Yang perlu diingat bahwa soal yang akan diberikan kesiswa harus mencerminkan tujuan pembelajaran yang sudah digariskan dalam rencana pembelajaran.

1. **Konsep Dasar Rumah Singgah**
2. **Pengertian Rumah Singgah**

Dalam pengertian Rumah Singgah secara terminologi “rumah berarti bangunan untuk tempat tinggal” (KBBI, 1990:757), sedangkan “singgah adalah mampir atau berhenti sebentar disuatu tempat dalam waktu yang tidak lama” (KBBI, 1990:843). Sedangkan secara etimologi, menurut BKSN (2000:96) “Rumah singgah adalah suatu wahana yang dipersiapkan sebagai perantara antara anak jalanan dengan pihak-pihak yang membantu mereka”. Dari pengertian diatas Rumah Singgah merupakan proses informal yang memberikan suasana resosialisasi kepada anak jalanan terhadap sistem nilai dan norma yang berlaku di masyarakat setempat. Rumah Singgah merupakan tahap awal bagi seorang anak untuk memperoleh pelayanan selanjutnya, oleh karenanya penting menciptakan Rumah Singgah sebagai tempat yang aman, nyaman, menarik, dan menyenangkan bagi anak jalanan sehinga anak akan selalu di Rumah Singgah .

1. **Fungsi Rumah Singgah**

Menurut BKSN (2000) adapun Rumah Singgah didirikan mempunyai beberapa fungsi:

1. Tempat pertemuan pekerja sosial dengan anak jalanan untuk menciptakan persahabatan, mengkaji kebutuhan, dan melakukan kegiatan.
2. Tempat untuk mengkaji kebutuhan dan masalah anak serta menyediakan rujukan untuk pelayanan lanjutan.
3. Perantara antara anak jalanan dengan keluarga, panti, keluarga pengganti, dan lembaga lainya.
4. Perlindungan bagi anak dari kekerasan/penyalah gunaan seks, ekonomi, dan bentuk lainya yang terjadi di jalanan.
5. Pusat informasi berbagai hal yang berkaitan dengan kepentingan anak jalanan seperti data dan informasi tentang anak jalanan, bursa kerja, pendidikan, kursus keterampilan, dll.
6. Mengembalikan dan menanamkan fungsi sosial anak dimana para pekerja sosial diharapkan mampu mengatasi permasalahan anak jalanan dan menumbuhkan keberfungsisosialan anak. Cara-cara penanganan profesional dilakukan antara lain menggunakan konselor yang sesuai dengan masalahnya.
7. Jalur masuk kepada berbagai pelayanan sosial dimana pekerja sosial membantu anak mencapai pelayanan tersebut
8. Pengenalan nilai dan norma sosial pada anak. Lokasi Rumah Singgah beradah di tengah-tengah linkungan masyarakat sebagai upaya mengenalkan kembali norma, situasi, dan kehidupan bermasyarakat bagi anak jalanan. Pada sisi lain mengarah pada pengakuan, tanggung jawab, dan upaya warga masyarakat terhadap penanganan masalah anak jalanan ini.
9. **Tujuan Rumah Singgah**

Menurut BKSN (2000) tujuan umum Rumah Singgah adalah membantu anak jalanan mengatasi masalah-masalahnya dan menemukan alternatif untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya.

1. Membentuk kembali sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.
2. Mengupayakan anak-anak kembali ke rumah jika memungkinkan atau ke panti dalam lembaga lainya jika diperlukan.
3. Memberikan berbagai alternatif pelayanan untuk pemenuhan kebutuhan anak dan menyiapkan masa depanya sehingga menjadi warga masyarakat yang produktif.

Adapun tujuan Rumah Singgah secara umum dapat dijabarkan sebagai wahana terhadap pembinaan anak-anak jalanan yang dilandasi dengan sikap pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku termasuk pembentukan anak atas nilai-nilai atau norma-norma agama.

1. **Prinsip-prinsip Rumah Singgah**

Menurut BKSN (2000) “Prinsip-prinsip Rumah Singgah disusun sesuai dengan karakteristik pribadi maupun kehidupan anak jalanan untuk mencapai fungsi dan mendukung strategi yang telah disebutkan sebelumnya”.

Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Semi institusional, dalam bentuk ini anak jalanan sebagai penerima layanan boleh bebas keluar masuk baik untuk tinggal sementara maupun hanya mengikuti kegiatan. Sebagai perbandingan, dalam bentuk instutisonal (panti) anak-anak ditempatkan dalam panti dalam suatu jangka waktu tertentu. Dalam bentuk non institusional (non panti) anak-anak tinggal dengan orang tuanya dan pemberi pelayanan mendatangi mereka atau anak mendatangi lembaga.
2. Pusat kegiatan, Rumah Singgah merupakan tempat kegiatan, pusat informasi, dan akses seluruh kegiatan yang dilakukan didalam maupun diluar Rumah Singgah.
3. Terbuka 24 jam, Rumah Singgah terbuka 24 jam bagi anak . Mereka boleh datang kapan saja, siang hari maupun malam hari terutama bagi anak yang baru mengenal Rumah Singgah. Anak-anak yang sedang dibina, dilatih pada jam yang telah ditentukan, misalnya paling malam jam 22.00 waktu setempat. Hal ini memberikan kesempatan kepada anak jalanan untuk memperoleh perlindungan kapanpun. Para pekerja sosial siap di kondisikan untuk menerima anak jalanan 24 jam tersebut, oleh karena itu harus ada pekerja sosial yang tinggal di Rumah Singgah.
4. Hubungan informal (kekeluargaan), Hubungan-hubungan yang terjadi di Rumah Singgah bersifat informal seperti perkawanan atau kekeluargaan. Anak jalanan di bimbing untuk merasa sebagai anggota keluarga besar dimana para pekerja sosial berperan sebagai teman, saudara/kakak atau orang tua. Hubungan ini membuat anak merasa diperlakukan seperti anak lainya dalam sebuah keluarga dan merasa sejajar karena pekerja sosial menempatkan diri sebagai teman dan sahabat. Dengan cara ini diharapkan anak-anak mudah mengadukan keluhan, masalah, dan kesulitannya sehingga memudahkan penanganan masalahnya.
5. Bermain dan belajar, di Rumah Singgah anak dibebaskan untuk bermain, tidur, bercanda, bercengkrama, mandi, belajar kebersihan diri, dsb. Perilaku yang negatif seperti perjudian, merokok, minuman keras, dan sejenisnya harus dilarang. Dengan cara ini diharapkan anak-anak betah dan terjaga dari pengaruh buruk. Peraturan dibuat dan disepakati bersama anak-anak
6. Persinggahan dari jalanan ke rumah atau ke alternatif lain, Rumah Singgah merupakan persinggahan anak jalanan dari situasi jalanan menuju situasi lain yang dipilih dan ditentukan oeh anak, misalnya kembali kerumah, ikut saudara, masuk panti, kembali bersekolah, ali kerja di tempat lain, dsb. Pengertian singgah adalah sebagai berikut:
7. Anak jalanan boleh tinggal sementara untuk tujuan perlindungan, misalnya karena tidak punya rumah, ancaman /kekerasan dari orang tua, dll. Biasanya hal ini dihadapi anak yang hidup di jalanan yang tidak mempunyai tempat tinggal
8. Anak jalanan datang sewaktu-waktu untuk bercakap-cakap, istirahat, bermain, mengikuti kegiatan
9. Rumah singgah tidak memperkenankan anak jalanan untuk tinggal selamanya, misalnya karena tidak bayar
10. Anak jalanan yang masih tinggal dengan orang tua atau saudaranya atau sudah mempuyai tempat tinggal tetap sendirian maupun berkelompok tidak di perkenankan tinggal menetap di Rumah Singgah kecuali ada beberapa situasi yang bersifat darurat. Anak jalanan yang sudah mempunyai tempat tinggal tetap merupakan kondisi yang lebih bagus dibandingkan mereka yang membutuhkan Rumah Singgah sebagai tempat tinggal sementara, seperti kelompok anak yang hidup di jalanan.
11. Partisipasi, kegiatan yang dilakukan di Rumah Singgah didasarkan pada prinsip partisipasi dan kebersamaaan. Pekerja sosial dengan anak memahami masalah, merencanakan, dan merumuskan kegiatan. Anak dilatih belajar mengatasi masalahnya dan merasa memiliki atau memikirkan kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan.
12. Belajar bermasyarakat, anak jalanan seringkali menunjukkan sikap dan perilaku yang berbeda dengan norma masyarakat karena lamanya mereka tiggal di jalanan. Rumah Singgah ditempatkan di tengah-tengah masyarakat agar mereka kembali belajar norma dan menunjukkan sikap dan perilaku yang normatif.

Adapun syarat-syarat menjadi anggota Rumah Singgah antara lain:

1. Laki-laki atau perempuan
2. Usia 6 sampai dengan 18 tahun
3. Masih bersekolah atau tidak
4. Tinggal bersama keluarga atau tidak
5. Mempunyai kegiatan ekonomi atau tidak.
6. **Kerangka Pikir**

Kerangka pikir sebagai landasan konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan kajian teori dan analisis yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran yang meliputi: 1. Perencanaan pembelajaran, 2. Proses belajar mengajar/pelaksanaan pembelajaran, 3. Evaluasi pembelajaran, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Efektivitas Pembelajaran

Evaluasi Pembelajaran

Pelaksanaan Pembelajaran

Perencanaan Pembelajaran

Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode disain deskriptif. Metode deskriptif adalah metode pencarian fakta dengan menginterpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, tata cara yang berlaku tentang hubungan, kegiatan, sikap, pandangan serta proses yang sedang berlangsung.

Menurut Whitney (Nasir, 1998) bahwa:

Penelitian deskriptif adalah metode pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari tentang masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat dan situasi-situasi tertentu termasuk tentang hubungan kegiatan, sikap, pandangan, serta proses yang sedang berlangsung dan pengaruh dari suatu fenomena.

Sebagaimana dikemukakan oleh Moleong (1991:122) “peneliti langsung masuk ke lapangan dan berusaha mengumpulkan data secara lengkap sesuai dengan pokok permasalahan yang berhubungan dengan efektivitas pembelajaran”. Semua data yang dikumpulkan dari penelitian deskriptif yang berupa pernyataan dari responden dan informan digambarkan dalam bentuk narasi, baik tertulis dalam bentuk catatan maupun pernyataan lisan. Begitu pula dengan data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan dokumen yang berhubungan dengan tujuan penelitian yang ditemukan di lokasi penelitian. Semua data-data yang diperoleh ini selanjutnya dipaparkan berdasarkan uraian informasi yang diperoleh dari informan yang mengetahui persis pokok persoalan yang akan diteliti.

48

1. **Kehadiran Peneliti**

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan sebagai instrument aktif dalam upaya mengumpulkan data-data di lapangan, sedangkan instrument pengumpulan data yang lain selain manusia adalah berbagai bentuk alat-alat bantu dan berupa dokumen-dokumen lainnya yang dapat digunakan untuk menunjang keabsahan hasil penelitian, namun berfungsi sebagai instrument pendukung. Oleh karena itu, kehadiran peneliti secara langsung di lapangan sebagai tolak ukur keberhasilan untuk memahami kasus yang akan diteliti, sehingga keterlibatan peneliti secara langsung dan aktif dengan informan dan atau sumber data lainnya di sini mutlak perlu dilakukan.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah bagaimana efektivitas kegiatan pembelajaran di Rumah Singgah bagi Anak Jalanan pada Yayasan Pabata Ummi Kelurahan Tamangapa Kota Makassar.

1. **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Rumah Singgah Yayasan Pabata Ummi Kelurahan Tamangapa Kota Makassar.

1. **Sumber Data**

Untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dalam menjawab permasalahan yang dikaji dalam penelitian, dibutuhkan adanya subjek atau informan penelitian. Dalam penelitian ini, subjek penelitiannya adalah pengelolah yayasan dan para tutor relawan yayasan yang berjumlah 8 orang. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada kriteria bahwa mereka mengetahui betul bagaimana proses pembelajaran yang terjadi di kelas sehingga dapat mengetahui tingkat keefektifannya.

1. **Prosedur Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini instrument penelitian yang utama adalah peneliti itu sendiri, namun setelah sasaran penelitian menjadi jelas maka dikembangkan instrumen penelitian yang menggunakan wawancara secara langsung dan sederhana, yang dapat mempertajam serta melengkapi data hasil pengamatan lansung atau observasi. Untuk kepentingan ini digunakan teknik pengumpulan data. Instrument yang paling utama sebenarnya adalah peneliti sendiri.

Sebagaimana dikemukakan oleh Nasution (1992:55) adalah “dalam penelitian kualitatif tidak ada pilihan lain dari pada menjadikan manusia sebagai instrument penelitian utama” ini mengandung arti bahwa, instrument yang paling utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Dengan demikian, alat-alat yang dipaparkan dibawah ini merupakan pelengkap. Keputusan penggunaan instrument pelengkap ini, didasarkan pada kerangka metode penelitian yang digunakan serta jenis dan karakteristik data yang diperlukan.

Data dikumpulkan berdasarkan atas fakta-fakta sesuai jenis data yang digunakan. Untuk pengumpulan data primer, digunakan teknik wawancara dan observasi lapangan. Untuk data sekunder digunakan teknik dokumentasi.

1. **Observasi**

Nasution (1992:56) “observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.”

Peneliti mengadakan pengamatan langsung terhadap objek permasalahan selama dalam pengamatan, peneliti berada di luar objek (non partisipasi) dengan menggunakan jenis observasi berstruktur, artinya peneliti telah mengetahui aspek-aspek dari aktivitas yang diamati dan relevan dengan masalah yang diteliti.

1. **Teknik Wawancara**

Mulyana (2001:16) menjelaskan bahwa “wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang yang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.” Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh sejumlah informasi dari pikiran, perasaan, pendapat, pengetahuan dari orang-orang yang terlibat dalam Proses Belajar Mengajar.

Teknik wawancara ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi secara langsung dari pengelolah yayasan dan para guru relawan yayasan. Peneliti menggunakan dua jenis wawancara, yaitu wawancara berpedoman (terikat) dan wawancara bebas, pengumpulan data dengan wawancara terikat didasarkan pada daftar pertanyaan lengkap dan terperinci sedangkan wawancara bebas didasarkan pada pedoman wawancara yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan.

1. **Dokumentasi**

Teknik dokumentasi, digunakan untuk memperoleh sejumlah data dan informasi berkenaan dengan gambaran benda-benda yang dijadikan acuan, media, alat atau fasilitas pembelajaran. Subtansi bahan kajian dari setiap dokumen, berkaitan dengan bentuk dan rumusan pembelajaran menyangkut tujuan, fungsi, dan peranannya.

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data konkret mengenai efektivitas pembelajaran di Rumah Singgah anak Jalanan Yayasan Pabata Ummi Kelurahan Tamangapa Kota Makassar.

1. **Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, mengikuti konsep yang diberikan Miles dan Huberman (Sugiyono, 2005:91-99) bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, yaitu reduksi data, penyajian data, kesimpulan dan verifikasi.”

Meruduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teks yang bersifat naratif. Kemudian langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang dibuat akan bersifat kredibel apabila setelah diverifikasi ternyata data-data yang disimpulkan tersebut didukung oleh bukti-bukti valid.

1. **Pengecekan Keabsahan Data**

Menurut Moleong (1991:26) “kriteria keabsahan data ada empat macam yaitu, kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), kepastian (*konfermability*).” Dalam penelitian kualitatif ini memakai 3 macam kriteria keabsahan data antara lain:

1. **Kepercayaan (*credibility*)**

Kredibilitas data dimaksudkan untuk membuktikan data berhasil dikumpulkan sesuai dengan sebenarnya. Ada beberapa teknik untuk mencpai kredibilitas yang baik yaitu, triangulasi, sumber, pengecekan anggota, perpanjangan kehadiran peneliti di lapangan, diskusi teman sejawat, dan pengecekan kecakupan referensi.

1. **Kebergantungan (*depandibility*)**

Kriteria ini digunakan untuk menjaga kehati-hatian akan terjadinya kemungkinan kesalahan dalam mengumpulkan dan menginterpretasikan data sehingga data dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Kesalahan sering dilakukan oleh manusia itu sendiri terutama peneliti karena keterbatasan penglaman, waktu, pengetahuan. Cara untuk menetapkan bahwa proses penelitian dapat dipertanggungjawabkan melalui audit *depandibility* oleh *auditor independent* oleh dosen pembimbing.

1. **Kepastian (*konfermability*)**

Kriteria ini digunkan untuk menilai hasil penelitian yang dilakukan dengan cara mengecek data dan informasi serta interpretasi hasil penelitian yang didukung oleh materi yang ada pelacakan audit.

1. **Tahap-tahap penelitian**

Moleong (1991:134) mengemukakan bahwa “pelaksanaan penelitian ada empat tahap yaitu, tahap sebelum kelapangan, tahap pekerjaan lapangan, tahap analisis data, tahap paenulisan laporan.” Dalam penelitian ini tahap yang ditempuh sebagai berikut:

1. Tahap sebelum ke lapangan, meliputi kegiatan penentuan fokus, penyesuaian paradigma dengan teori. Penjajakan alat peneliti, mencakup observasi lapangan dan permohonan ijin kepada subyek yang diteliti, konsultasi fokus penelitian, penyusunan usulan penelitian.
2. Tahap pekerjaan lapangan. Meliputi pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran di Rumah singgah anak jalanan yayasan pabata ummi Kelurahan Tamangapa Kota Makassar. Data tersebut diperoleh dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.
3. Tahap analisis data, meliputi analisis data baik yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, maupun wawancara yang mendalam dengan Pengelolah Yayasan dan para tutor relawan yayasan serta pihak-pihak yang terkait. Kemudian dilakukan penafsiran data sesuai dengan konteks permasalahan yang diteliti, selanjutnya melakukan pengecekan keabsahan data dengan cara mengecek sumber data yang didapat dan metode perolehan data sehingga data benar-benar valid sebagai dasar dan bahan untuk memberikan makna data yang merupakan proses penentuan dalam memahami konteks penelitian yang sedang diteliti.
4. Tahap penulisan laporan, meliputi kegiatan penyusunan hasil penelitian dari semua rangkaian kegiatan pengumpulan data sampai pemberian makna data. Setelah itu melakukan konsultasi hasil penelitian dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan perbaikan, saran-saran demi kesempurnaan skripsi yang selanjutnya ditindaklanjuti. Langkah terakhir melakukan pengurusan kelengkapan persyaratan ujian skripsi.