

# DESAIN PELATIHAN MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK JALANAN

**Nadhirotul Laily**

Universitas Muhammadiyah Gresik

Email : [elly\\_nlaily@yahoo.com](mailto:elly_nlaily@yahoo.com)

## **Abstrak**

*Penulisan ini bertujuan untuk membuat Desain Pelatihan Motivasi Belajar untuk anak-anak PUSAKA Tambak Wedi dampingan Yayasan SPMAA Surabaya.*

*Hasil assesment menunjukkan bahwa anak jalanan yang ada di PUSAKA Tambak Wedi paling rendah motivasi belajarnya. Hal ini tercermin dari hasil assesment pada saat *participative and education children outbound*. Rendahnya motivasi belajar ini juga bisa dilihat dari jumlah angka drop out anak-anak jalanan di PUSAKA Tambak Wedi yang relatif lebih tinggi daripada PUSAKA lainnya (dari 39 anak jalanan yang ada di PUSAKA, 25 diantaranya drop out dari sekolah). Disamping itu fasilitas yang ada juga dirasakan kurang sesuai bagi mereka.*

*Teori yang dirujuk sebagai dasar dalam mengatasi masalah, adalah konsep teori dari Pintrich & Schunk (dalam Eggen & Kauchak, 2004 : 351), tentang tiga jenis teori motivasi. Pertama, motivasi dengan pendekatan perilaku yang memfokuskan pada perubahan perilaku yang diperoleh dari pengalaman dalam lingkungan individu. Kedua, teori motivasi dengan pendekatan humanistik yang menekankan pada usaha untuk memenuhi potensi keseluruhan siswa sebagai manusia. Didalamnya terdapat dua unsur proses belajar mengajar yang penting untuk meningkatkan motivasi, yaitu hubungan yang kuat antara guru dan murid, dan iklim kelas yang kondusif. Ketiga, teori motivasi dengan pendekatan kognitif yang mengevaluasi kepercayaan, harapan, dan usaha siswa untuk memahami bagaimana dunia kerja.*

*Pemecahan permasalahannya adalah perlu diupayakan tindakan untuk mendekonstruksi cara berfikir dan membuka wawasan anak-anak jalanan yang ada di PUSAKA Tambak Wedi (Suyanto, 2004 : 130) melalui sebuah pelatihan motivasi belajar yang menggunakan teori dari Pintrich & Schunk (dalam Eggen & Kauchak, 2004 : 351). Hasil yang diharapkan dari pelatihan ini adalah anak-anak jalanan tersebut mengetahui kelebihan dan kelemahan diri, memiliki *self-efficacy*, memiliki tanggungjawab sosial, dan memiliki nilai guna keterampilan sehingga motivasi belajar anak-anak tersebut bisa meningkat.*

*Desain intervensi Pelatihan Motivasi Belajar ini memiliki kemungkinan yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar mengingat : (1) Desain intervensi ini adalah yang paling relevan untuk mengatasi persoalan motivasi belajar yang rendah (2) Desain intervensi ini disesuaikan dengan kondisi anak.*

*Berhubung Desain Pelatihan Motivasi Belajar ini belum diaplikasikan, maka disarankan : (1) Di *role play* kan terhadap subyek lain untuk melihat tingkat efektifitas dari desain tersebut (2). Mencari faktor penyebab lain dari terhambatnya proses belajar yang ada di PUSAKA Tambak Wedi.*

**Kata kunci :** *Desain pelatihan, motivasi belajar, anak jalanan*

## **PENDAHULUAN**

Salah satu hak dasar anak adalah memperoleh pendidikan. Namun pada kenyataannya hak dasar ini tidak diperoleh hampir sebagian besar anak jalanan. Dari survey yang dilakukan oleh Suyanto dkk (2003 : 52 dan 2004 : 57) di kota Surabaya, diperoleh data bahwa sekitar separo (50%) anak jalanan yang menjadi responden ternyata saat ini tidak sekolah lagi dan belum pernah sekolah. Dari 2.310 anak jalanan terdapat 925 anak (40%) yang tidak lagi melanjutkan sekolah. Sementara sebanyak 230 anak (10%) belum pernah sekolah. Dari segi umur, anak jalanan yang ada di kota Surabaya paling banyak berusia antara 12 tahun hingga di bawah 16 tahun yaitu 35,7%.

Menurut Hurlock (1988 : 257), pada masa ini pengalaman sosial awal di luar rumah melengkapi pengalaman di dalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan perilaku anak. Jika hubungan mereka dengan teman sebaya dan orang dewasa di luar rumah menyenangkan, mereka akan menikmati hubungan sosial dan ingin mengulanginya. Hubungan sosial ini akan berdampak pada perkembangan kepribadiannya. Pada usia tersebut, sangat penting untuk memperoleh masukan yang berkaitan dengan pembinaan yang menanamkan nilai-nilai normatif dan ilmu pengetahuan.

Fenomena yang terjadi pada kasus anak jalanan, banyak dari mereka justru waktunya dipenuhi dengan kegiatan mencari nafkah di jalan yang tentu saja banyak resiko yang dihadapi dan pengorbanan besar yang harus mereka berikan adalah hilangnya usia emas mereka untuk mengenyam pendidikan (Kalida, 2005 : 28). Dengan berbagai faktor yang melatarbelakangi mereka turun ke jalan, mereka merasa nyaman dengan komunitas mereka karena dunia jalanan adalah sebuah wilayah yang sangat terbuka sebagai tempat tujuan untuk memecahkan masalah bagi para korban sebuah persoalan.

Sejak tahun 2000 Yayasan SPMAA Surabaya (Sumber Pendidikan Mental Agama Allah) menangani anak jalanan melalui *street base*. Yaitu penanganan anak jalanan dengan cara memberikan kegiatan pendidikan di tempat mereka beraktifitas di jalan. Namun metode ini dirasa kurang efektif, kegiatan belajar terasa kurang nyaman karena sengatan terik matahari ketika musim kemarau, guyuran hujan ketika musim hujan. Suara kendaraan yang lalu lalang juga membuat anak-anak kurang bisa konsentrasi. Sehingga sejak tahun 2003, Yayasan SPMAA mulai mengarahkan intervensinya melalui *community base*. Yaitu penanganan anak jalanan yang berbasiskan komunitas. Beberapa kegiatan, terutama pendidikan dilakukan ditempat anak-anak jalanan bertempat tinggal. Intervensi melalui *community base* ini sangat penting

untuk menumbuhkan partisipasi masyarakat dalam menangani anak jalanan.

Hingga saat ini yayasan SPMAA Surabaya (Sumber Pendidikan Mental Agama Allah) telah dan sedang mengembangkan PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) di 9 lokasi yang ada di kota Surabaya yang berjumlah 246 anak dengan perincian 122 anak laki-laki dan 124 anak perempuan. Sembilan lokasi tersebut ada di Panjang Jiwo, Bratang Perintis, Ngagel Sungai, Ngagel Makam, Menur, Gebang, Petojo, Pacar Keling dan Tambak Wedi.

Sejak didirikan pada tahun 2000, kegiatan PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) belum pernah di evaluasi secara menyeluruh. Berdasarkan hal itulah, penulis melakukan observasi dan wawancara di sembilan lokasi PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) tersebut. Adapun hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan di 9 lokasi PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) didapatkan beberapa masalah sebagai berikut :

Tabel 1. Ringkasan Masalah

No	Nama PUSAKA	Masalah
1	Panjang Jiwo	- Bosan dengan materi pelajaran - Tidak menyukai pendampingnya - Belum memiliki pengurus PUSAKA
2	Bratang Perintis	- Tidak mau belajar pelajaran sekolah - Lebih banyak bermain di studio musik - Belum memiliki pengurus PUSAKA
3	Ngagel Sungai	- Belum memiliki tempat belajar - Belum memiliki pengurus
4	Ngagel Makam	- Kurang nyaman belajar di PUSAKA - Kurang menyukai pendampingnya yang sekarang - Belum memiliki pengurus
5	Menur	- Tidak bisa mengikuti kegiatan musik dan teater yang dilakukan di sekretariat karena terlalu jauh - Bosan dengan materi pelajaran - Belum memiliki pengurus
6	Gebang	- Sering tidak ada kegiatan

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belum bisa pentas teater</li> <li>- Belum memiliki pengurus</li> </ul>
7.	Petojo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mayoritas anaknya tidak sekolah</li> <li>- Belum ada panduan mengajar yang jelas</li> </ul>
8.	Pacar Keling	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beberapa bulan ini tidak ada kegiatan</li> <li>- Belum memiliki pengurus</li> </ul>
9.	Tambak Wedi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belum ada panduan mengajar untuk anak-anak yang tidak sekolah</li> <li>- Mayoritas anaknya tidak sekolah.</li> <li>- Belum memiliki pengurus</li> <li>- Kehadiran anak sangat minim.</li> <li>- Enggan sekolah formal meski diberi beasiswa.</li> </ul>

Setelah melakukan observasi dan wawancara, penulis kemudian melakukan kegiatan evaluasi partisipatif yang dilakukan pada saat *Children Participation and Education Outbound* di Tirtawana Dander Bojonegoro pada tanggal 14-16 Juli 2005 (anak-anak PUSAKA Pacar Keling tidak bisa ikut dalam kegiatan ini karena beberapa alasan dan ada satu PUSAKA baru yang ikut dalam kegiatan ini yaitu PUSAKA Lamongan tapi tidak dijadikan obyek penulisan ini), diperoleh data sebagai berikut :

1). Kegiatan yang disukai anak :

Ketika anak diminta untuk memilih kegiatan yang disukai dan kegiatan yang tidak disukai dengan alasannya, delapan PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) mengemukakan alasan berdasarkan manfaat yang diperoleh tapi alasan yang diberikan PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Tambak Wedi cenderung karena faktor kejenuhan dan kebosanan (data diambil dari sesi "Program Favorit").

2). Gambaran PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) saat ini :

Kondisi PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) saat ini yang berkaitan dengan fasilitas yang ada, anak PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Panjang Jiwo mengatakan baik sekali, PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Petojo mengatakan baik, PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Ngagel Sungai cukup baik, PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Bratang Perintis cukup baik, PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Menur baik, PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Gebang

cukup baik, PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Ngagel Makam cukup baik, dan PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Tambak Wedi dalam kondisi buruk.

3). Permasalahan dan harapan anak

Permasalahan dan harapan anak yang di ungkap adalah jenis kegiatan, materi pelajaran, sarana, dan kriteria pendamping. Dari delapan PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) yang ikut, permasalahan dan harapan mereka relatif sama, misalnya masih ada sarana yang dirasa kurang sehingga mereka ingin dilengkapi, materi pelajaran yang harus ditambah, dan pendamping harus lebih dekat dan aktif lagi.

4). Kepengurusan tiap PUSAKA

Berdasarkan *asement* sebelumnya bahwa semua PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) kecuali wilayah Petojo belum memiliki pengurus, maka pada saat *Participative and Education Children Outbound* dibentuk kepengurusan PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak). Masing-masing PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) sudah terbentuk pengurus yang terdiri dari ketua, sekretaris dan bendahara. Pengurus ini diharapkan mengkoordinir kegiatan teman-temannya sehingga kegiatan bisa lebih aktif.

Menurut Sukmadinata (2004 : 44), usaha dan keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut dapat bersumber pada diri individu atau dari lingkungannya.

Sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai, terkelola dengan baik, diliputi suasana akademis yang wajar, akan sangat mendorong semangat belajar para siswanya. Kenyataannya, apa yang dilakukan dalam PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) menunjukkan bahwa anak-anak merasa tidak nyaman dengan kondisi tempat belajar, kurang menyukai dengan guru (pendamping) dan hubungan yang kurang terkoordinir dengan anak didik yang lain.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari sembilan lokasi PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) yang ada, PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Tambak Wedi menunjukkan ke khasan daripada PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) di wilayah lainnya. Anak jalanan yang ada di wilayah Tambak Wedi lebih rendah motivasi belajarnya. Hal ini tercermin dari hasil asesment pada saat *participative and education children oubond*. Rendahnya motivasi ini juga bisa dilihat dari jumlah angka drop out anak-anak Tambak wedi yang relatif lebih tinggi daripada PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) lainnya (dari 39 anak yang ada di PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Tambak Wedi, 25 diantaranya *drop out* dari

sekolah) Disamping itu fasilitas yang ada juga dirasakan kurang sesuai bagi mereka.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Anak Jalanan**

Sampai saat ini belum ada satu kesepakatan pengertian tentang anak jalanan, namun beberapa ahli memberikan definisi mengenai anak jalanan. Menurut Kalida (2005 : 18), pengertian anak jalanan secara sederhana bisa diartikan dengan istilah anak yang hidup di jalanan, terlepas mereka bekerja atau hanya bermain-main sehingga merampas hak yang sesungguhnya. Departemen Sosial mendefinisikan anak jalanan adalah anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk mencari nafkah dan berkeliaran di jalanan dan tempat-tempat umum lainnya.

Pengertian anak jalanan dijelaskan lebih rinci lagi oleh Surbakti dkk. (dalam Suyanto dkk, 2003 : 8 dan 2004 : 10) dengan membedakan anak jalanan menjadi tiga kategori, yaitu :

Pertama, *children on the street*, yakni anak-anak yang memiliki kegiatan ekonomi di jalan, namun masih memiliki hubungan yang kuat dengan orang tua mereka. Sebagian penghasilan mereka di jalan diberikan kepada orang tuanya. Fungsi anak jalanan pada kategori ini adalah untuk membantu perekonomian keluarganya karena beban atau tekanan kemiskinan yang mesti ditanggung tidak dapat diselesaikan sendiri oleh kedua orangtuanya.

Kedua, *children of the street*, yakni anak-anak yang berpartisipasi penuh di jalanan, baik secara sosial maupun ekonomi. Beberapa diantara mereka masih mempunyai hubungan dengan orang tuanya, tetapi frekuensi pertemuan mereka tidak menentu. Banyak diantara mereka adalah anak-anak yang karena suatu sebab lari atau pergi dari rumah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa anak-anak pada kategori ini sangat rawan terhadap perlakuan salah, baik secara sosial-emosional, fisik maupun seksual.

Ketiga, *children from families of the street*, yaitu anak-anak yang berasal dari keluarga yang hidup di jalanan. Walaupun anak-anak ini mempunyai hubungan kekeluargaan yang cukup kuat, tetapi hidup mereka terombang-ambing dari satu tempat ke tempat yang lain dengan segala resikonya.

Selain pengertian di atas, salah satu hasil *Annual Retreat* Pendamping Anak Jalanan 2002 juga memberikan pengertian tentang anak jalanan, yaitu anak di bawah 18 tahun yang menghabiskan

sebagian waktunya dengan melakukan kegiatan di jalanan (Moeliono & Adananto, 2004 : 7). Ada dua kategori anak jalanan, yaitu :

Anak jalanan *high risk* adalah anak-anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya di jalan, sangat minim kontak atau bahkan tidak ada lagi kontak dengan orang tua. Umumnya mereka sudah lebih dari dua tahun berada di jalan, berusisa antara 15-18 tahun, putus sekolah, berperilaku serta menghadapi resiko yang relatif tinggi secara fisik maupun psikis.

*Anak Jalanan Vulnerable*. Kelompok *vulnerable* adalah anak-anak yang bekerja di jalanan tetapi masih tinggal dengan orang tua, cenderung lebih muda (dibawah 15 tahun), masih bersekolah, dan relatif belum berperilaku resiko tinggi.

Jika dikaitkan dengan beberapa pengertian anak jalanan diatas, anak jalanan yang ada di PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Tambak Wedi adalah anak-anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya di jalan, tetapi masih tinggal dengan orang tua (meski frekuensi pertemuan mereka tidak menentu) karena itu penghasilan mereka di jalan diberikan kepada orang tuanya untuk membantu perekonomian keluarga. Umumnya mereka sudah lebih dari dua tahun dijalan, putus sekolah dan berperilaku serta menghadapi resiko yang relatif tinggi secara fisik maupun psikis.

### **Masalah yang dihadapi Anak Jalanan**

Ada berbagai masalah yang dihadapi anak jalanan, menurut Suyanto dkk. (2003 : 51 dan 2004 : 57) salah satunya adalah mengenai pendidikan. Salah satu hak anak, tak terkecuali anak jalanan sebenarnya adalah untuk menikmati pendidikan, tapi kelangsungan pendidikan anak-anak jalanan yang ada di kota Surabaya dapat dikatakan memprihatinkan. Dari data survei yan di lakukan oleh Suyanto dkk, ( 2003 : 52 dan 2004 : 57) ditemukan separo lebih anak jalanan yang menjadi responden penelitiannya belum pernah sekolah dan sudah tidak sekolah lagi. Dari 2.310 responden terdapat 925 anak (40%) yang tidak lagi melanjutkan sekolah, Sementara sebanyak 230 anak (10%) belum pernah sekolah yang pada umumnya masih berada di bawah 18 tahun. Seperti halnya yang terjadi pada anak jalanan di PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Tambak Wedi, dari 39 anak yang ada, 25 diantaranya *drop out* dari sekolah.

Hal ini merupakan fenomena yang bertolak belakang dengan kemudahan yang diberikan pemerintah selama masa krisis, apalagi dilihat dari hak anak untuk memperoleh pendidikan. Asumsinya kemudahan yang diberikan pemerintah itu sebagai sarana untuk

semakin memperkecil jumlah anak-anak yang tidak dapat menikmati pendidikan terutama di tingkat dasar. Tetapi kenyataan berbicara lain, khususnya di kalangan anak jalanan di Surabaya, lebih-lebih anak perempuan.

### **Faktor Penyebab Menjadi Anak Jalanan**

Sebenarnya ada banyak faktor yang menyebabkan anak-anak terjerumus dalam kehidupan di jalanan, seperti kesulitan keuangan keluarga atau tekanan kemiskinan, ketidakharmonisan rumah tangga orang tua, dan masalah khusus yang menyangkut hubungan anak dengan orang tua. Kombinasi dari faktor-faktor ini sering kali memaksa anak-anak mengambil inisiatif mencari nafkah atau hidup mandiri di jalanan (Suyanto dkk, 2003 : 15 dan 2004 : 17).

Pada batas-batas tertentu, memang tekanan kemiskinan merupakan kondisi yang mendorong anak-anak hidup di jalanan. Namun, bukan berarti kemiskinan merupakan satu-satunya faktor determinan yang menyebabkan anak lari dari rumah dan terpaksa hidup di jalanan. Menurut penjelasan Baharsyah (dalam Suyanto dkk, 2003 : 16 dan 2004 : 17), kebanyakan anak jalanan bukanlah atas kemauan mereka sendiri, melainkan sekitar 60% di antaranya karena dipaksa oleh orang tuanya. Biasanya, anak-anak yang memiliki keluarga, orang tua penjudi dan peminum alkohol, relatif lebih rawan untuk memperoleh perlakuan yang salah.

Menurut Suyanto dkk (2003 : 16 dan 2004: 18) studi yang dilakukan UNICEF (*United Nation International Children of Fund*) pada anak-anak yang dikategorikan *children of the street*, menunjukkan bahwa motivasi mereka hidup di jalanan bukanlah sekedar karena desakan kebutuhan ekonomi rumah tangga, melainkan juga karena terjadinya kekerasan dan keretakan kehidupan rumah tangga orang tuanya. Bagi anak-anak ini, kehidupan di jalanan sebenarnya tidak kalah keras, namun bagaimana pun dinilai lebih memberikan alternatif dibandingkan dengan hidup dalam keluarganya yang penuh dengan kekerasan yang tidak dapat mereka hindari.

Selain karena faktor tersebut di atas, ada dua faktor lain yang juga menjadi latar belakang anak turun ke jalan, yaitu karena coba-coba (iseng) dan ajakan teman (Kalida 2005 : 46). Sedangkan Kontjoro (dalam Kalida, 2005 : 41) memberikan pendapat yang berbeda tentang latar belakang anak turun ke jalan. Anak yang turun ke jalanan merupakan sebuah bentuk upaya pemecahan masalah. Hal ini dapat dipandang dari empat sisi, yaitu :



1. Sebagai jalan keluar dari problematika keluarga atau sebagai akibat diusir oleh keluarganya, sehingga seseorang terpaksa harus hidup dan bekerja di jalanan.
2. Turun ke jalanan merupakan sebuah pengambilan keputusan sementara yang bisa berlanjut. Misalnya, di tengah sulitnya mencari pekerjaan maka mencari uang di jalanan melalui mengamen atau jualan di jalanan adalah keputusan yang logis dan rasional.
3. Koping dalam perspektif kaum hedonis yang malas. Sifat hedonis dan kemalasan yang ada dalam individu dibungkus alasan pemicu krisis ekonomi yang kemudian menjadi motif utamanya, yaitu hedonis dan malas. Hal ini ditunjukkan pada semakin maraknya kasus orang dewasa yang turun ke jalanan untuk mengamen dan mengemis.
4. Sebagai dampak kebijakan pemerintah yang salah dalam menangani anak-anak jalanan. Terlalu banyak dana yang dikeluarkan untuk membina anak-anak jalanan, yang tidak diimbangi dengan pembinaan pada kelompok usia sebaya yang tidak turun ke jalanan. Banyaknya proyek yang hanya dipartisipasikan untuk anak jalanan sehingga mereka mendapat perhatian yang jauh lebih besar. Akibatnya, anak-anak kampung terpengaruh untuk menjadi anak jalanan.

Apapun latar belakang yang menjadi penyebab anak turun ke jalan, dampaknya adalah anak mengalami partisipasi sosial yang berlebihan. Dalam kondisi yang demikian, mereka akan cenderung bersosialisasi dengan ngawur dalam arti bahwa mereka akan bersedia berada bersama anak jalanan lain semata-mata demi hubungan sosial itu sendiri tanpa mengindahkan kecocokan minat apalagi norma masyarakat pada umumnya (Hurlock, 1988 : 275).

### **Pendidikan Non Formal PUSAKA (Pusat Partisiapsi dan Kreasi Anak)**

Anak tidak pernah hadir sebagai individu yang mandiri. Kehadirannya selalu dikaitkan dengan institusi yang secara tradisional dianggap “bertanggungjawab” atas anak. Institusi tersebut adalah keluarga, sekolah atau lembaga pendidikan dan masyarakat. Anak jalanan adalah anak yang sehari-hari cenderung terjauhkan dari institusi-institusi yang seharusnya dekat dengan mereka. Karenanya, program atau kegiatan untuk anak jalanan haruslah merupakan upaya untuk mendekatkan anak kepada ketiga institusi tersebut (Moeliono & Adi A., 2004 : 38). Berkaitan dengan institusi sekolah atau lembaga pendidikan, kegiatan pendidikan yang ditujukan untuk anak jalanan mempunyai tiga tujuan yaitu :

- 1). Membantu menjaga iklim bersekolah bagi anak jalanan yang masih sekolah (*vulnerable street children*) agar tetap bisa mengikuti kegiatan belajar di sekolah.
- 2). Membantu menghadirkan kegiatan belajar bagi anak jalanan yang sudah terlanjur lepas dari sekolah (*highrisk street children*). Kepada anak jalanan *high risk* ditawarkan kegiatan pendidikan yang sifatnya alternatif seperti musik, teater, ketrampilan. Model magang juga ditawarkan dalam rangka menjawab kebutuhan individual anak sekaligus pengantar menuju alih kerja. Pendidikan luar sekolah dengan menghadirkan Kejar paket A, B, dan ujian persamaan.
- 3). Mengurangi jam anak jalanan berada di jalanan. Dengan melakukan kegiatan tersebut secara otomatis anak akan berkurang jamnya berada di jalan. Pengaruh-pengaruh nilai-nilai "jalanan" yang potensial mengganggu perkembangan diri seorang anak pun bisa berkurang.

Adapun ciri-ciri dari pendidikan non formal sebagaimana di jelaskan oleh Joesof (1999 : 72) dan Faisal (1981 : 51) adalah sebagai berikut :

- 1). Pada umumnya tidak dibagi atas jenjang.
- 2). Waktu penyampaian deprogram lebih pendek.
- 3). Usia siswa di suatu kursus tidak perlu sama
- 4). Para siswa umumnya berorientasi studi jangka pendek, praktis, agar segera dapat menerapkan hasil pendidikannya dalam praktek kerja (berlaku dalam masyarakat sedang berkembang).
- 5). Materi pelajaran pada umumnya lebih banyak yang bersifat praktis dan khusus.
- 6). Merupakan response dari pada kebutuhan khusus yang mendesak.
- 7). *Credentials* (ijazah, dan sebagainya) umumnya kurang memegang peranan penting terutama bagi penerimaan siswa.

### **Tujuan PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak)**

Adapun tujuan dari pendidikan alternatif PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) adalah :

- 1). Mengisi kesenjangan sistem pendidikan konvensional dengan karakteristik dan kebutuhan anak.
- 2). Memberikan sarana kreasi anak untuk mengembangkan bakat dan potensinya.
- 3). Memberikan tempat bagi kelompok belajar anak.
- 4). Memberikan sarana partisipasi anak dalam keterlibatannya pada proses tumbuh kembang anak.

5). Menyediakan layanan informasi edukatif bagi anak

### **Bentuk Kegiatan PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak)**

Kegiatan dari PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) adalah

- 1). Forum diskusi anak.
- 2). Bimbingan belajar.
- 3). Dongeng dan pemutaran film untuk anak-anak.
- 4). Kampanye isu-isu aktual.
- 5). Kreasi seni dan ketrampilan.
- 6). Aksi pelestarian lingkungan.

### **Sasaran PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak)**

Sasaran yang mendapatkan layanan PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) adalah :

- 1). Anak-anak jalanan
- 2). Anak-anak *drop out* sekolah
- 3). Anak usia sekolah yang ada di komunitas setempat
- 4). Anak yang membutuhkan perlindungan khusus

### **Sarana PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak)**

Sarana yang di sediakan oleh PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) diantaranya adalah :

- 1). Tempat belajar dengan model terbuka.
- 2). Perpustakaan.
- 3). Alat-alat bermain.
- 4). Sarana diskusi.
- 5). Sarana berkreasi (musik dan ketrampilan).

### **Belajar**

Menurut Ahmadi, A. & Supriyono, W (2004 :128), belajar adalah suatu proses usaha yang dapat dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Menurut Santrock (2004 : 210) belajar didefinisikan sebagai kekuatan dalam diri sendiri untuk mempengaruhi secara permanen kebiasaan, pengetahuan, dan kemampuan berfikir yang datang melalui pengalaman.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman

individu tersebut dalam interaksi dengan lingkungan dimana hasil perubahan tingkah laku itu bersifat permanen, bukan sekedar respon dasar atau kematangan organisme yang bersifat sementara.

### **Ciri-ciri Hasil Belajar**

Perubahan yang terjadi dalam diri individu ada banyak sekali baik sifat maupun jenisnya, karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri individu merupakan perubahan dalam arti belajar. Ahmadi, A. & Supriyono, W. (2004 : 128) menjelaskan bahwa ada enam ciri-ciri perubahan tingkah laku yang berasal dari hasil belajar, yaitu :

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar, yaitu siswa menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya siswa merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, yaitu perubahan yang terjadi dalam diri siswa berlangsung terus menerus dan tidak statis.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, yaitu perubahan hasil belajar tersebut senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan yang bersifat sementara atau temporer yang terjadi hanya sesaat saja tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam arti belajar. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
- 5) Perubahan dalam belajar harus bertujuan atau terarah, bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, yaitu jika siswa belajar sesuatu, sebagai hasilnya siswa akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, ketrampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

### **Motivasi**

Motivasi adalah kekuatan yang mendorong timbulnya suatu perilaku (Santrock, 2004 : 414).

Elliot, dkk (2000) berpendapat bahwa motivasi yang diimplikasikan dalam pendidikan terdapat dua faktor penting, yaitu sikap dan kebutuhan. Sikap mengacu kepada apa yang dirasakan siswa tentang mereka sendiri, sekolah mereka, dan guru-guru mereka.

### **Teori-teori Motivasi Belajar**

Ada 3 jenis teori motivasi (Pintrich & Schunk dalam Eggen & Kauchak : 2004), yaitu :

1). Teori motivasi dengan pendekatan perilaku

Teori motivasi memfokuskan pada perubahan perilaku yang diperoleh dari pengalaman dalam lingkungan individu. Teori perilaku memandang motivasi sebagai hasil perubahan perilaku yang diperoleh berdasarkan pengalaman dari lingkungan . Seperti diketahui, *reinforcers* dapat meningkatkan perilaku dan meningkatkan motivasi. Pujian, nilai ujian yang tinggi dan nilai yang baik adalah *reinforcers* di kelas. Strategi penggunaan *reward* dalam ruang kelas adalah sebagai berikut :

- a. Gunakan *reward* untuk tugas-tugas yang pada dasarnya tidak menarik
- b. Berikan *reward* berdasarkan pada kualitas pekerjaan, bukan pada partisipasi dalam aktifitas belajar.
- c. Gunakan *reward* untuk meningkatkan kompetensi siswa.

2). Teori motivasi dengan pendekatan humanistik

Teori humanistik menekankan pada usaha untuk memenuhi seluruh potensi siswa sebagai manusia. Perspektif ini cukup populer baik di sekolah maupun di tempat kerja. Terdapat dua unsur proses belajar mengajar yang penting untuk meningkatkan motivasi, yaitu hubungan yang kuat antara guru dan murid, dan iklim kelas yang kondusif. Berikut ini prinsip-prinsip panduan guru membangun hubungan dan iklim-iklim :

- a. Memperlakukan siswa sebagai orang pertama dan kedua murid.
- b. Menyiapkan siswa dengan hal-hal positif dengan memisahkan perilaku siswa dari nilai intrinsik mereka.
- c. Menciptakan kelas yang rapi dan aman dimana para siswa percaya bahwa mereka mampu belajar dan mereka diharapkan untuk melakukannya.
- d. Mempertimbangkan pengalaman belajar-mengajar dari pandangan siswa.

3). Teori motivasi dengan pendekatan kognitif

Prinsip dalam teori kognitif ini adalah menguji kepercayaan dan harapan siswa dan usaha mereka untuk memahami bagaimana dunia kerja. Beberapa prinsip pandangan guru :

- a. Mencoba untuk meningkatkan pelajar *self efficacy* dengan *model efficacy* dan menyediakan bukti pemenuhan.
- b. Mendorong *internal attributions* untuk keberhasilan dan dapat mengontrol attributions untuk kegagalan.
- c. Meningkatkan nilai guna ketrampilan.

- d. Mengembangkan minat siswa dengan *modelling* yang diminati, kepuasan perseorangan, menyediakan contoh nyata, menyertakan para siswa, dan berbagai pilihan.
- e. Meningkatkan tujuan belajar dan tanggungjawab sosial, strategi efektif dan meta kognitif.

### **Pelatihan**

Pelatihan motivasi adalah suatu kesempatan pendidikan dimana peserta dapat mempelajari keahlian-keahlian yang sangat pribadi sifatnya dan yang langsung berguna bagi diri peserta dalam kehidupan selanjutnya. Pelatihan motivasi merupakan bentuk belajar melalui pengalaman, maka hal itu merupakan suatu pengalaman yang sangat pribadi (Tim Lembaga Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia : 1995)

### **Metode Pelatihan**

paya tujuan pelatihan bisa tercapai, maka metode pelatihan yang akan digunakan tidak hanya satu jenis saja. Ada beberapa metode pelatihan yang bisa digunakan, yaitu sebagai berikut (Kroehnert G., 2003 : 75) :

- 1) Metode demonstrasi, memberikan pertunjukan yang dapat menunjukkan kemampuan *skill* peserta seperti wawancara dan konseling.
- 2) Metode siswa membaca, dapat digunakan dengan efektif atau justru sia-sia jika tidak tepat sasaran. Lebih cocok pada kelompok diskusi dan latihan.
- 3) Metode diskusi kelompok, adalah sebuah diskusi diantara para peserta untuk membahas masalah.
- 4) Metode *role play*, metode permainan yang melibatkan karakter peserta yang ditentukan oleh peserta sendiri.
- 5) Metode simulasi, yaitu metode perwakilan / tiruan dari kondisi yang ada. Pelatih memutuskan hasil tindakan itu sebagai cermin, apa yang terjadi jika peserta pada posisi pekerjaan tersebut.
- 6) Metode pertandingan, metode pertandingan diciptakan untuk bersaing, peserta harus fokus pada pencarian pemenang dan yang kalah.
- 7) Metode menonton video, yaitu metode yang dilakukan dengan cara menonton video yang berisi film atau tontonan yang menarik.
- 8) Metode kunjungan lapangan, metode ini sangat bermanfaat jika peserta berfikir bahwa memang cocok untuk keluar kelas.

- 9) Metode tanya jawab, metode ini melibatkan beberapa peserta yang ikut berpartisipasi dan hal tersebut dapat memberikan indikasi kepada pelatih apakah peserta dapat menerima materi yang diberikan atau belum.

### **Metode Asesmen yang Digunakan**

Ada tiga metode yang digunakan dalam melakukan asesmen terhadap PUSAKA, yaitu observasi, wawancara, dan evaluasi partisipatif. Jenis wawancara yang digunakan adalah menggunakan petunjuk umum wawancara. Sebelum melakukan wawancara, menentukan topik-topik yang akan digunakan dalam wawancara.

### **Evaluasi Partisipatif**

Evaluasi partisipatif yang dilakukan selama tiga hari pada tanggal 14 - 16 Juli 2005 bertempat di Pesanggrahan Tirtawana Dander Bojonegoro. Peserta yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 63 orang. Dari sembilan PUSAKA yang direncanakan ikut, ada satu PUSAKA yang tidak bisa ikut yaitu PUSAKA Pacar Keling karena ada hambatan dari pihak orang tua anak.

Tujuan dari evaluasi partisipatif ini adalah untuk mengetahui kegiatan yang disukai anak, mengetahui gambaran kondisi PUSAKA saat ini, menggali permasalahan anak dan harapan-harapannya serta membentuk kepengurusan tiap PUSAKA dan jaringan.

### **Desain Intervensi**

Untuk mengatasi minat dan kelangsungan pendidikan anak jalanan yang relatif rendah dan terbatas seperti yang dialami anak-anak jalanan di PUSAKA Tambak wedi, Suyanto dkk (2003 : 85 dan 2004 : 129) berpendapat ada beberapa program intervensi yang bisa diberikan. Program-program intervensi tersebut adalah program pendidikan alternatif bagi anak jalanan, pemberian beasiswa di jenjang pendidikan dasar, dan pemberian bantuan alat-tulis sekolah dan sepatu.

Selain itu ada empat hal pokok yang bisa digunakan dalam upaya permasalahan di atas, yaitu :

1. Mendekonstruksi cara berfikir anak jalanan.

Untuk mempersiapkan anak jalanan menyongsong masa depan yang lebih baik adalah membuka wawasan dan mendekonstruksi ulang cara berfikir dan sikap sosial-psikologis mereka agar lebih *positif thinking*, lebih jujur, menggugah sisi otak kanan mereka, dan mengembalikan lagi kepercayaan, harga diri, serta keyakinan

bahwa mereka mampu meraih masa depan yang lebih baik atas usaha mereka sendiri.

2. Membuka wawasan anak jalanan.  
Memberikan dan memperkenalkan alternatif pemikiran serta menawarkan dunia lain kepada anak jalanan agar mereka tidak hidup layaknya katak dalam tempurung yang cuma paham dunia di lingkugnan kecilnya saja yang serba terbatas.
3. Membuka kesadaran masyarakat.  
Menggugah kesadaran masyarakat yang terkadang masih mengembangkan sikap syakwasangka dan proses stigmatisasi terhadap anak jalanan, sering kali justru melahirkan mentalitas anti-kemampuan di kalangan anak jalanan atau semacam sikap resisten terhadap kelompok atau pihak di luar komunitas anak jalanan.
4. Kesiediaan masyarakat untuk memberikan peluang kepada anak jalanan.  
Di luar berbagai program dan bantuan yang selayaknya diberikan kepada anak jalanan, bagian yang tak kalah penting adalah bagaimana memberi kesempatan dan kepercayaan kepada mereka untuk “masuk” pada kehidupan masyarakat.

## **DESAIN INTERVENSI**

### **Desain Intervensi yang Digunakan**

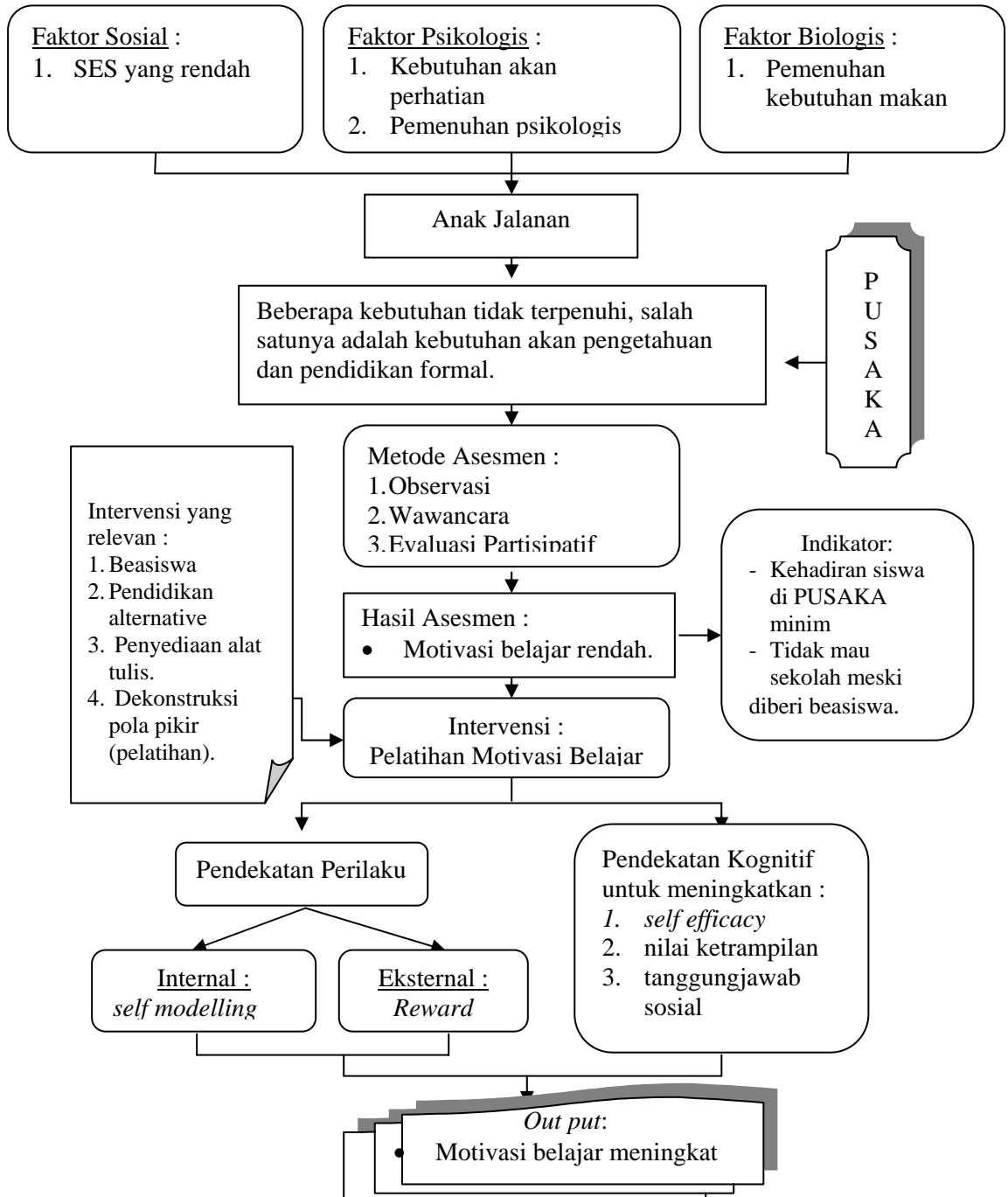
Untuk mengatasi minat dan kelangsungan pendidikan anak jalanan yang relatif rendah, ada beberapa program intervensi yang bisa diberikan, yaitu, memberikan pendidikan alternatif, memberikan beasiswa, pemberian bantuan berupa peralatan sekolah, mendekonstruksi cara berfikir, membuka wawasan, membuka kesadaran masyarakat, dan kesiediaan masyarakat untuk memberikan peluang kepada anak jalanan.

Anak jalanan yang ada di PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Tambak Wedi sudah memperoleh pendidikan alternatif, beasiswa, dan bantuan peralatan sekolah yang terlayani oleh PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak), maka intervensi yang perlu diberikan kepada mereka adalah mendekonstruksi cara berfikir dan membuka wawasan mereka melalui pelatihan motivasi belajar.

Teori motivasi belajar yang dipakai adalah teori motivasi dari Pintrich & Schunk (dalam Eggen & Kauchak, 2004 : 351) yang terdiri dari motivasi belajar dengan pendekatan perilaku (internal yang berupa *self modelling* dan eksternal yang berupa *reward*) dan motivasi belajar dengan pendekatan kognitif yang bertujuan untuk meningkatkan *self efficacy*, nilai guna ketrampilan dan tanggung jawab sosial.



**Kerangka Konseptual**



Gambar 1. Kerangka Konseptual

### **Rancangan Kegiatan Intervensi**

Rancangan intervensi ini berupa *outbound training* yang akan dilaksanakan selama dua hari.

Tujuan umum dari pelatihan ini adalah meningkatkan motivasi belajar peserta sehingga :

1. Peserta mengetahui kelebihan dan kelemahan diri.
2. Peserta dapat meningkatkan *self efficacy*.
3. Peserta dapat meningkatkan tanggungjawab sosial
4. Peserta dapat meningkatkan nilai guna ketrampilan.

Tujuan khusus dari pelatihan adalah :

1. Peserta diberi kesempatan untuk menggunakan daya khayalnya, untuk menunjukkan bagaimana membentuk ide-ide dan situasi sesuai dengan keinginan peserta, sehingga mampu mengetahui kelebihan dan kelemahan diri.
2. Peserta belajar melakukan sesuatu hal dengan kehati-hatian dan pertimbangan agar tercapai tujuan.
3. Peserta dapat memupuk kemampuan dalam mengobservasi.
4. Peserta dapat melatih ketelitian.
5. Peserta menyadari bahwa menyelesaikan pekerjaan yang baik bukan hanya membutuhkan kekuatan fisik saja melainkan kekuatan hati untuk bekerja bersama dalam suka maupun duka serta kekuatan pikiran untuk menentukan langkah-langkah yang tepat.
6. Peserta dapat melatih kerja sama antar kelompok.
7. Peserta dapat belajar bahwa aspek-aspek lain di luar dirinya amat penting bagi kebebasan seseorang.
8. Peserta menyadari usaha dan kemampuan masing-masing pribadi yang dipadukan menjadi kekuatan tim, akhirnya membuahkan keberhasilan.
9. Peserta dapat melatih diri bekerja secara hati-hati karena dampaknya akan dirasakan orang lain.
10. Peserta menyadari bahwa ada anak jalanan yang bisa berhasil.
11. Peserta dapat meningkatkan motivasi untuk meraih kehidupan yang lebih baik lagi.

### **Rancangan Evaluasi Intervensi**

Untuk mengetahui hasil dari intervensi pelatihan motivasi belajar, perlu diberikan evaluasi terhadap kegiatan tersebut. Indikator keberhasilan berdasarkan teori motivasi yang dikemukakan oleh Pintrich & Schunck (dalam Eggen & Kauchak, 2004 : 351).

Adapun rancangan evaluasinya adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Rancangan Evaluasi Pelatihan Motivasi Belajar

No.	Indikator	Baseline	Middle	Final
1.	Kesadaran akan kelebihan dan kelemahan diri	1 (20%)	3 (60%)	5 (100%)
2.	Peningkatan <i>self efficacy</i>	1 (33%)	2 (66%)	3 (100%)
3.	Peningkatan tanggungjawab sosial	5 (33%)	10 (66%)	15 (100%)
4.	Peningkatan nilai guna ketrampilan.	1 (33%)	2 (66%)	3 (100%)

Keterangan :

1. Indikator Kesadaran akan kelebihan dan kelemahan diri dianggap berhasil pada tahap *baseline* (20%) jika peserta dapat menyebutkan 1 kelebihan diri dan 1 kelemahan diri, berhasil pada tahap *middle* (60%) jika peserta dapat menyebutkan 3 kelebihan diri dan 3 kelemahan diri, dan berhasil pada tahap *final* (100%) jika peserta dapat menyebutkan 5 kelebihan diri dan 5 kelemahan diri.
2. Indikator Peningkatan *self efficacy* dianggap berhasil pada tahap *baseline* (33%) jika peserta memiliki 1 cita-cita yang akan di realisasikan, berhasil pada tahap *middle* (66%) jika peserta memiliki 2 cita-cita yang akan direalisasikan, dan berhasil pada tahap *final* (100%) jika peserta memiliki 3 cita-cita yang akan direalisasikan.
3. Indikator Peningkatan tanggungjawab sosial dianggap berhasil pada tahap *baseline* (33%) jika peserta difavoritkan oleh 5 peserta lainnya, berhasil pada tahap *middle* (66%) jika peserta difavoritkan oleh 10 peserta lainnya, dan berhasil pada tahap *final* (100%) jika peserta difavoritkan oleh 15 peserta lainnya.
4. Indikator Peningkatan nilai guna keterampilan dianggap berhasil pada tahap *baseline* (33%) jika peserta dapat menyebutkan 1 keterampilan yang dimiliki beserta manfaatnya, berhasil pada tahap *middle* (66%) jika peserta dapat menyebutkan 2 keterampilan yang dimiliki beserta manfaatnya, dan berhasil pada tahap *final* (100%) jika peserta dapat menyebutkan 3 keterampilan yang dimiliki beserta manfaatnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Persoalan motivasi belajar yang rendah pada anak-anak jalanan yang ada di PUSAKA Tambakwedi ini menyebabkan proses belajar yang ada di PUSAKA Tambakwedi menjadi terhambat. Untuk itu perlu dilakukan Pelatihan Motivasi Belajar karena memiliki kemungkinan yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar mengingat :

1. Desain Pelatihan Motivasi Belajar ini adalah intervensi yang paling relevan untuk mengatasi persoalan motivasi belajar yang rendah karena tujuan dari Pelatihan Motivasi Belajar ini adalah supaya anak-anak jalanan yang ada di PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Tambak Wedi dapat mengetahui dan kelemahan diri, meningkatkan *self efficacy*, meningkatkan tanggungjawab sosial, dan meningkatkan nilai guna ketrampilan.
2. Desain Pelatihan Motivasi Belajar ini di rancang khusus untuk anak-anak jalanan yang ada di PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Tambak Wedi sehingga Desain Pelatihan Motivasi Belajar ini benar-benar sesuai untuk mengatasi permasalahan yang ada.

### **Saran**

Berhubung Desain Pelatihan Motivasi Belajar ini belum diaplikasikan, maka disarankan sebagai berikut :

1. Desain ini di *role play* kan terhadap subyek lain untuk melihat sejauhmana efektifitas dari desain tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, kekurangan dari desain ini dapat diperbaiki sehingga benar-benar efektif untuk meningkatkan motivasi belajar ketika di aplikasikan pada anak-anak jalanan di PUSAKA (Pusat Partisipasi dan Kreasi Anak) wilayah Surabaya.
2. Mencari faktor penyebab lain dari terhambatnya proses belajar yang ada di PUSAKA Tambakwedi sehingga solusi yang diberikan semakin komprehensif. Sedangkan kenyataan yang diperoleh sampai saat ini di PUSAKA Tambak Wedi penyebabnya adalah motivasi belajar yang rendah dan fasilitas belajar yang belum memadai. Oleh karena itu dimungkinkan untuk mencari faktor penyebab lain, seperti : materi pelajaran yang kurang sesuai, bentuk kegiatan yang kurang variatif, dan pola pengajaran oleh pendamping yang kurang cocok bagi anak-anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, A. & Supriyono, W. 2004. *Psikologi Belajar*. Edisi Revisi. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Cakupan Program Pendidikan Masyarakat*. Diakses 8 Oktober 2004 dari <http://www.dikmas.depdiknas.go.id/05-program.htm>
- Eggen, P., & Kauchak, D. 2004. *Educational Psychology (Windows on Classroom)*. New Jersey : Pearson Education.
- Elliot, S.N., Kratochwill, T.R., Cook, J.L. & Travers, J.F. 2000. *Educational Psychology : Effective Teaching, Effective Learning, Third Edition*. Singapore : McGraw-Hill Book Co.
- Faisal, S. 1981. *Pendidikan Luar Sekolah di dalam Sistem Pendidikan dan Pembangunan Nasional*. Surabaya : Usaha Nasional
- Hurlock, E.B. 1988. *Perkembangan Anak. Jilid I Edisi Keenam*. Jakarta : Erlangga
- Imelda, J.D. & MacLaren, L. 2002. *Evaluasi Partisipatif Urban Street Children Empowerment and Support*. Jakarta : Save the Children
- Joesoef, S. 1999. *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara
- Kroehnert, G. 2003. *Basic training for Trainers. A Handbook for New Trainers. Third Edition*. Australia : Mc Graw Hill.
- Moeliono, L. & Dananto Adi. 2004. *Pendampingan Anak Jalanan Menurut Para Pendamping Anak Jalanan. Laporan dari Annual Retreat 2003 Pendamping Anak Jalanan Proyek Urban Street Children Empowerment and Support (USCES), Save the Children - US*. Jakarta : Pusat Kajian Pembangunan Masyarakat Unika Atma Jaya.
- Mulyono, FX. T. & Winarna, C. S.H. 2002. *Bermain, Belajar, Bersikap. Kumpulan Permainan Untuk Dinamika Kelompok*. Surabaya : PLAN Indonesia Surabaya.
- Nadhir, M., 2003. *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kelompok Swadaya Masyarakat (KSM). Makalah Pelatihan TOT Pendamping KSM. Oleh Asosiasi BDS (Business Development Services) Korwil. Jawa Timur tanggal 17 - 18 Oktober 2003*
- Noe, R.A. 2002. *Employee Training & Development. Second Edition*. New York : Mc Graw Hill.

- Santrock, J.W. 2004. *Educational Psychology. Second Edition*. New York : The McGraw-Hill Companies.
- Shabodien, F., Herizal Effendi & Nori Andriyani, 2004. *Manual Pemantauan dan Evaluasi*. Jakarta : CSSP USAID
- Subari, Sirmadji Tjondro Pragolo, Purnomo, Huseiyn Pasaribu, Otong Abdurrahman, dan Winarno Yusdi. 2002. *Panduan Penguatan Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Kelurahan (LPMK)*. Surabaya : Pemerintah Propinsi Jawa Timur, CARE International Indonesia, CSSP, dan USAID
- Suyanto, B., Septi Ariadi, Yan Yan Cahyana, Sudarso, Rahma Sugihartati, Helmi Prasetyo, dan Karnaji. 2004. *Life Dynamic Basic Training Bagi Kelompok Anak Jalanan dan Anak Nakal di Kota Surabaya*. Dinas Sosial dan Pemberdayaan Perempuan Kota Surabaya.
- Suyanto, B., Karnaji, Septi Ariadi, Sudarso, Rahma Sugihartati, dan Helmi Prasetyo. 2003. *Pendataan Masalah Sosial Anak Jalanan di Kota Surabaya : Isu Prioritas dan Program Penanganannya*. Lembaga Penelitian Universitas Airlangga dan Dinas Sosial dan Pemberdayaan Perempuan Kota Surabaya.
- Tim Lembaga Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. 1995. Penilaian Diri Sendiri. *Makalah Pelatihan Manajemen Organisasi Kemasyarakatan Pemuda*. Oleh Menpora (Menteri Pemuda dan Olahraga) dan Lembaga Manajemen Fakultas ekonomi Universitas Indonesia di Wisma Karsa Pemuda Kantor Menpora Jakarta, 31 Juli - 05 Agustus 1995.
- Wragg, E.C., 1997. *An Introduction to Classroom Observation*. Canada : Routledge