

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Efektivitas

Efektivitas merupakan estimasi yang diciptakan berdasarkan dengan prestasi individu, kelompok, dan organisasi (James et al., 1996). Semakin sesuai kinerja mereka dengan kinerja yang diharapkan, maka mereka dapat dikatakan semakin efektif. Menurut (Beni, 2016) efektivitas dapat diartikan sebagai ikatan antara tujuan dan output serta diartikan sebagai parameter seberapa tinggi tingkat output, kebijakan dan prosedur dari organisasi. Efektivitas juga berkaitan terhadap proses tercapainya sasaran atau hasil yang didapat, kegunaan atau manfaat dari output yang dicapai, tingkat daya fungsi unsur atau komponen, dan masalah tingkat kepuasan pengguna klien (Muhidin, 2009). Kemudian disimpulkan menurut (Sintia, 2019) bahwa efektivitas adalah salah satu penggunaan sumber daya sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu untuk mencapai tujuan atau hasil yang didapatkan selaras dengan tujuan yang diinginkan serta hasil yang memuaskan.

Kemampuan suatu organisasi dalam memperoleh target yang diharapkan secara tepat ditunjukkan dengan efektivitas. Tingkat efektivitas dihitung dengan membandingkan antara tingkat hasil pencapaian yang terwujud dengan tujuan yang

sebelumnya telah ditetapkan. Mengukur tingkat efektivitas suatu program menurut (Subagyo, 2000) dapat dihitung dengan perhitungan efektivitas berikut ini.

$$\text{Efektivitas} = \frac{\text{Realisasi}}{\text{Target}} \times 100\%$$

Setelah menghitung efektivitas, bahwa dari data yang telah diolah dan kemudian diukur menggunakan kriteria penilaian efektivitas sebagaimana (Arisandi et al., 2016) menyatakan sebagai berikut.

- a. Jika $k \leq 40\%$ maka termasuk dalam kriteria sangat tidak efektif
- b. Jika $40\% < k \leq 60\%$ maka termasuk dalam kriteria tidak efektif
- c. Jika $60\% < k \leq 80\%$ maka termasuk dalam kriteria cukup efektif
- d. Jika $80\% < k \leq 90\%$ maka termasuk dalam kriteria efektif
- e. Jika $90\% < k \leq 100\%$ maka termasuk dalam kriteria sangat efektif

Selain itu (Budiani, 2007) menyatakan tingkat efektivitas dapat dipengaruhi dan diukur dengan variabel berikut.

(1) Ketepatan Sasaran Program;

(2) Sosialisasi Program, media sosialisasi yang dipakai oleh Program Kota Tanpa Kumuh disebut dengan “Media Warga”, disebutkan demikian karena media warga adalah media yang dibangun dan dioperasikan oleh kelompok masyarakat yang memiliki nilai dan harapan atau keinginan yang sama di sebuah area geografis terbatas, yang bertujuan untuk merubah perilaku masyarakat kearah yang lebih baik (Indria & Risdiyanto, 2019);

(3) Tujuan Program; dan

(4) Pemantauan, adalah sebuah aktivitas menghitung, mencatat, mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi untuk membantu pengambilan keputusan manajemen program (Soekartawi, 1995).

2.2 Program Kota Tanpa Kumuh

2.2.1 Pengertian Program Kota Tanpa Kumuh (Kotaku)

Kota adalah suatu tatanan terbuka secara fisik maupun sosial ekonomi, memiliki karakter yang tidak tetap dan dinamis atau bersifat kondisional (Kabupung, 2012). Program Kota Tanpa Kumuh (Kotaku) merupakan suatu usaha strategis Direktorat Jenderal Cipta Karya Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat dalam meluncurkan penanggulangan permukiman kumuh di Indonesia serta mendukung “Gerakan 100- 0-100”, yaitu 100 persen akses global air minum, 0 persen permukiman kumuh, dan 100 persen akses sanitasi layak (Rachma & Widowati, 2020). Selain itu Program Kota Tanpa Kumuh ini adalah program nasional yang dikerjakan di 313 kabupaten/kota di 34 Provinsi yang menjadi “platform kolaborasi” atau basis penanggulangan permukiman kumuh dengan menggabungkan beragam sumber pendanaan dan sumber daya, yang diantaranya terdapat pemerintah pusat, provinsi, kabupaten/kota, masyarakat, swasta dan pemangku kepentingan lainnya (Nurhasanah, 2019). Menurut (Mahabir et al., 2016) hampir satu miliar orang tinggal di daerah kumuh atau daerah tertinggal di lingkungan kota-kota besar di seluruh dunia. Gambaran kehidupan masyarakat yang nyata terjadi di lingkungan sosial tersebut sudah menjadi isu global, karena berdasarkan temuan (UN-Habitat, 2010) jumlah penduduk kumuh adalah kemungkinan akan tumbuh hingga tiga miliar di seluruh dunia pada tahun 2050.

Maksud dari Program Kota Tanpa Kumuh (Kotaku) adalah untuk membuat sistem yang terstruktur untuk penggulungan permukiman kumuh, dipimpin pemerintah daerah dan bergabung dengan pihak yang memiliki kepentingan dalam perancangan maupun pelaksanaan dan lebih memprioritaskan partisipasi masyarakat (Kholqi, 2020).

2.2.2 Sasaran Program Kota Tanpa Kumuh (Kotaku)

Permukiman kumuh adalah kawasan yang bersifat kumuh tidak beraturan yang berada di kawasan perkotaan (Malau, 2013). Menurut (Rindarjono, 2012) kumuh adalah representasi secara umum tentang tindakan dan perilaku yang rendah dipandang dari standar hidup dan pendapatan rendah. Kumuh dapat didefinisikan sebagai tanda yang ditujukan kelompok atas yang sudah layak kepada kelompok bawah yang belum layak (Pujiyono et al., 2021). Dalam rancangan untuk meningkatkan kualitas permukiman kumuh dan lingkungan perumahan di Kabupaten Pacitan perlu adanya penanganan secara terkoordinasi dan berkelanjutan serta terintegrasi sebagaimana yang tertulis dalam Surat Keputusan (SK) Bupati Pacitan Nomor 188.48/876/KPTS/408.12/2020 tentang Penetapan Lokasi Lingkungan Perumahan Kumuh dan Permukiman Kumuh di Kabupaten Pacitan. Hal tersebut merupakan sasaran dari Program Kota Tanpa Kumuh. Selain itu di dalam SK Bupati ini juga memuat terkait penetapan lokasi pelaksanaan Program Kotaku di Kabupaten Pacitan.

2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Implementasi atau Pelaksanaan Program

Dalam sebuah implementasi atau pelaksanaan suatu program tentu terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan. Dapat disebut juga

sebagai faktor pendukung untuk faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan disebut sebagai faktor penghambat untuk faktor yang mempengaruhi kegagalan. Menurut (Edwards III, 1980) pelaksanaan program dipengaruhi oleh empat faktor berikut: (1) komunikasi; (2) sumberdaya; (3) disposisi; dan (4) struktur birokrasi. Keempat variabel tersebut yang mempengaruhi implementasi dan saling berinteraksi satu sama lain atau saling berkaitan satu sama lain (Subarsono, 2005).

2.3 Bantuan Pemerintah untuk Masyarakat (BPM)

2.3.1 Pengertian Bantuan Pemerintah untuk Masyarakat (BPM)

Dijelaskan pada Surat Edaran Direktorat Jenderal Cipta Karya Nomor 03/SE/DC/2020 tentang Pedoman Teknis Pelaksanaan Kegiatan Padat Karya pada bagian Lampiran G (Kota Tanpa Kumuh) bahwa Bantuan Pemerintah untuk Masyarakat (BPM) adalah bantuan pemerintah yang diberikan dalam bentuk tunai dan termasuk dalam jenis bantuan lainnya yang berkarakteristik Bantuan Pemerintah sesuai dengan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 24/PRT/M/2016. BPM ini diberikan oleh Kementerian PUPR kepada kelembagaan yang dibentuk masyarakat di desa/kelurahan seperti Badan Keswadayaan Masyarakat (BKM) atau Lembaga Keswadayaan Masyarakat (LKM).

Bantuan ini tidak diberikan begitu saja, melainkan terdapat proses pendataan kebutuhan warga yang dilakukan di tingkat bawah. Kemudian hasil dari pendataan tersebut dipetakan serta diajukan dengan persetujuan Kepala Desa/Lurah, sampai dengan terbitnya pengesahan melalui Surat Keputusan Bupati.

Bersumber dari Surat Keputusan inilah suatu kawasan memperoleh bantuan melalui Program Kotaku (Seto Dhona Ananta et al., 2021).

2.3.2 Rincian Jumlah Bantuan

Rincian jumlah BPM Kotaku yang diterima setiap desa/kelurahan telah ditetapkan oleh Direktorat Pengembangan Kawasan Permukiman dalam Surat Edaran Direktorat Jenderal Cipta Karya Nomor 03/SE/DC/2020 sesuai dengan jenis kegiatan:

- 1) BPM Kotaku Reguler sebesar Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah);
- 2) BPM Kotaku Pasca Bencana sebesar Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) sampai dengan Rp 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah) yang kemudian ditetapkan melalui Keputusan Pimpinan Tinggi Pratama di Direktorat Jenderal Cipta Karya; dan
- 3) BPM Kotaku Peningkatan Penghidupan Berkelanjutan (Livelihood) sebesar Rp 1.000.000.00,00 (satu miliar rupiah).

Kemudian terdapat Biaya Operasional (BOP) kegiatan untuk BKM/LKM yang digunakan sebagai biaya pertemuan, biaya ATK dan dokumentasi, biaya komunikasi, biaya pelaporan dan serah-terima pekerjaan, biaya supervisi kegiatan, dan biaya audit. Biaya ini bersumber dari pagu BPM yang didapat, dan besarnya jumlah BOP kegiatan tersebut diatur dengan ketentuan:

- 1) Jika Pagu BPM adalah sebesar Rp 500.000.000,00 sampai dengan Rp 1.000.000.000,00 maka nominal BOP maksimal adalah Rp 5.000.000,00 dari pagu BPM yang didapatkan;

- 2) Jika pagu BPM adalah sebesar Rp 1.500.000.000,00 maka nominal BOP maksimal adalah Rp 7.500.000,00 dari pagu BPM yang didapatkan;
- 3) Jika pagu BPM adalah sebesar Rp 2.000.000.000,00 maka nominal BOP maksimal adalah Rp 10.000.000,00 dari pagu BPM yang didapatkan.

2.3.3 Penyaluran Bantuan Pemerintah Untuk Masyarakat (BPM)

Pencairan BPM Kotaku Reguler untuk Peningkatan Kualitas Permukiman Kumuh Skala Lingkungan, BPM Kotaku untuk Pasca Bencana, dan BPM Kotaku Peningkatan Penghidupan Berkelanjutan (Livelihood) sama-sama dilakukan secara tunai ke rekening BKM/LKM. Dan ketiganya dalam implementasi kegiatan dilaksanakan secara swakelola oleh masyarakat. BPM dicairkan melalui dua tahap, yaitu tahap I sebesar 70 persen dan tahap II sebesar 30 persen.