

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan sepanjang hayat yang dimulai sejak kita lahir. Kegiatan belajar paling pertama dimulai adalah pada jenjang anak usia dini yaitu sejak lahir hingga usia 8 tahun. Untuk anak berusia 0-8 tahun, belajar dapat dikemas dalam bentuk kegiatan bermain. Joan Freeman dan Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.¹ Pendapat tersebut mengungkapkan bahwa belajar untuk anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan anak.

Sama halnya dengan kegiatan belajar pada umumnya, kegiatan belajar untuk anak usia dini tidak terlepas dari pengawasan dan panduan guru. Bermain pada anak usia dini selalu didampingi oleh orang dewasa sebagai teman bermain. Teman bermain anak merupakan sumber belajar terbesar bagi anak. Orang tua dan keluarga merupakan sumber belajar dan teman bermain anak yang utama. Untuk

¹ <http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2015/05/pengertian-bermain-menurut-para-ahli.html>
diakses pada 18 Agustus 2017 pukul 22.15

itu orang tua harus menyediakan waktu untuk dapat menemani bermain dan mendidik anak. Pada kenyataannya, menurut survei yang dilakukan merek wafer Oreo bekerja sama dengan Ipsos, 50 persen orangtua kebanyakan menghabiskan waktunya untuk bekerja dibandingkan memiliki waktu khusus dengan anak-anaknya. Survei ini dilakukan di 20 negara, termasuk Indonesia.² Selain itu, menurut Badan Pusat Statistik yang dikutip di situs Kompasiana³, hasil Susenas pada tahun 2015 menyatakan bahwa sebanyak 31% ibu yang masih menyusui anak usia di bawah dua tahun merupakan ibu yang bekerja.

Berdasarkan data tersebut, banyak orang tua yang menghabiskan waktunya lebih besar untuk bekerja dibandingkan dengan waktu untuk dapat bermain dengan anak. Mengatasi hal itu terdapat beberapa pilihan lain untuk menemani anak bermain, di antaranya menghadirkan teman bermain untuk anak dari lingkungan yang dapat dipercaya oleh orang tua seperti kakek dan nenek atau tempat penitipan anak yang juga memiliki kegiatan bermain untuk anak usia dini. Namun, orang tua tetap dituntut untuk dapat meluangkan

² <http://lifestyle.kompas.com/read/2012/03/10/1450320/Trik.Curi.Waktu.untuk.Orangtua.Sibuk> diakses pada 18 Agustus 2017 22.39

³ http://www.kompasiana.com/tusianti/peran-ganda-ibu-masa-kini-dalam-angka_585c5d5c43afbd27359f62cd diakses pada 18 Agustus 2017 22.48

waktu bermain serta mampu menghadirkan kegiatan bermain yang efektif dengan memasukkan unsur-unsur belajar dalam bermain.

Saat ini banyak bermunculan komunitas yang peduli akan pentingnya bermain dengan anak. Komunitas-komunitas ini mengajak orang tua, khususnya keluarga muda yang berada di daerah Jabodetabek, untuk dapat memahami makna bermain bagi anak serta cara belajar melalui bermain. Komunitas ini menyelenggarakan kegiatan bermain yang diharapkan dapat membantu pemahaman orang tua tentang bermain untuk anak usia dini sesuai dengan kemampuan dan tumbuh kembang anak pada usianya, serta diharapkan kegiatan bermain dapat diteruskan untuk diadaptasi di rumah..

Ayo Main merupakan salah satu komunitas yang mengadakan kegiatan belajar melalui bermain untuk anak usia dini. Ayo Main mengajak orang tua untuk bermain dengan anak melalui kegiatan bermain yang sarat dengan nilai-nilai dan kegiatan yang dapat memperkuat ikatan antara anak dengan orang tua serta menstimulus anak untuk dapat mengenal diri sendiri dan lingkungannya.

Ayo Main memiliki misi untuk dapat mengajak orang tua meluangkan waktu main yang berkualitas sehingga kegiatan bermain tetap efektif, menyenangkan dan berkesan. Ayo Main memiliki program

Ayo Main bersama ayah, Ayo Main bersama tetangga dan Ayo Main bersama batita. Ketiga program ini dilakukan melalui kegiatan *playdate*. *Playdate* pada dasarnya merupakan kegiatan bermain. Kegiatan *playdate* Ayo Main merupakan serangkaian aktivitas bermain yang sebagian besar melibatkan interaksi orang tua dan anak sehingga diharapkan dapat memperkuat ikatan antara anak dan orang tua. Namun ada juga aktivitas dan interaksi dalam *playdate* yang melibatkan teman bermain dengan usia sebaya. Kegiatan bermain ini utamanya ditujukan untuk orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 0-8 tahun.

Dalam setiap kegiatan *playdate*, Ayo Main melibatkan fasilitator bermain yang bertugas sebagai fasilitator dalam menjelaskan dan membantu kegiatan bermain kepada orang tua dan anak agar dapat menyelesaikan misi bermain. Kriteria fasilitator bermain awalnya dipilih berdasarkan latar belakang calon fasilitator bermain yang menganyam Pendidikan Anak Usia Dini. Namun karena banyaknya permintaan kegiatan bermain oleh masyarakat maka fasilitator yang diperlukan bertambah. Pada kenyataannya komunitas ini tidak memiliki sumber daya manusia yang cukup sehingga perlu diadakan penambahan fasilitator bermain.

Penambahan fasilitator bermain biasanya dilakukan dengan melalui seleksi dan *briefing* yang dilakukan oleh tim Ayo Main. Namun waktu yang dimiliki untuk memilih dan melatih fasilitator bermain sangat terbatas sehingga diperlukan adanya cara yang efektif untuk dapat mempersiapkan fasilitator bermain yang kompeten dan membentuk fasilitator bermain yang sesuai dengan visi misi organisasi. Dengan keterbatasan komunitas dalam menyeleksi fasilitator bermain, maka masyarakat yang dilibatkan sebagai fasilitator bermain saat ini ialah orang-orang yang utamanya senang bermain dengan anak-anak dan memiliki keinginan untuk mempelajari perkembangan anak.

Fasilitator yang dimiliki Ayo Main saat ini berusia 18-30 tahun dengan latar belakang pendidikan terakhir diantaranya ialah SMA, sarjana komunikasi, sarjana pendidikan, sarjana hukum, sarjana psikologi dan sarjana seni rupa. Pekerjaan fasilitator bermain beragam mulai dari mahasiswa, karyawan swasta, ibu rumah tangga, guru dan pekerja seni.

Perbedaan usia, latar belakang pendidikan, pekerjaan, pengetahuan, sikap dan kemampuan fasilitator bermain serta tidak mendapatkan pengarahan yang cukup, menimbulkan kendala di lapangan saat kegiatan *playdate*. Hal ini diketahui melalui wawancara kepada 6 orang fasilitator bermain dengan kesimpulan sebagai berikut:

- 5 dari 6 fasilitator bukan berasal dari latar belakang Pendidikan Anak Usia Dini
- 3 dari 6 fasilitator tidak memiliki pengalaman mendidik Anak Usia Dini
- 2 dari 6 fasilitator tidak memahami secara jelas definisi dan kriteria *playdate* Ayo Main
- 4 dari 6 fasilitator pernah mengalami kesulitan saat mengajak bermain anak saat kegiatan *playdate*
- 2 dari 6 fasilitator tidak memahami cara menghadapi anak yang tidak mau diajak bermain saat *playdate*
- 3 dari 6 fasilitator tidak terlalu memahami karakteristik pertumbuhan dan perkembangan Anak Usia Dini sesuai dengan usianya

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diasumsikan bahwa pada umumnya fasilitator bermain di Ayo Main pernah mengalami kesulitan menghadapi anak-anak atau sulit mengajak bermain anak-anak saat kegiatan *playdate*, fasilitator belum benar-benar memahami karakteristik anak usia dini dan bagaimana bermain bagi anak pada usia tersebut karena sebagian besar bukan berasal dari latar belakang Pendidikan Anak Usia Dini.

Adanya kesenjangan pengetahuan yang dimiliki fasilitator bermain menimbulkan terjadinya kesalahpahaman fasilitator bermain dalam menangani masalah yang terjadi saat bermain, mengatasi anak-anak yang tidak terbiasa bermain dengan cara baru atau orang baru, dan nilai-nilai yang dimasukkan di dalam bermain kurang tersampaikan dengan baik sehingga hasil yang ingin dicapai kurang optimal.

Kesenjangan yang terjadi disebabkan karena kendala komunitas terkait kurangnya sumber daya yang dapat memberikan pengarahan, keterbatasan waktu antara pengelola komunitas dan fasilitator bermain untuk melakukan pengarahan, serta belum ditemukan cara yang efektif dan efisien dalam memberikan pengarahan kepada fasilitator bermain. Dengan masalah yang ada serta penyebab masalah itu timbul, pengembang berasumsi bahwa kinerja fasilitator bermain Ayo Main menjadi kurang optimal. Hal ini didukung oleh pengamatan pengembang sejak April 2017 – Juli 2017 ada beberapa anak yang akhirnya tidak mau bermain karena fasilitator bermain tidak mampu mengajak bermain, sehingga misi bermain tidak tercapai dan hal itu berpengaruh terhadap ketercapaian visi misi organisasi.

Teknologi kinerja adalah suatu pendekatan sistematis untuk meningkatkan produktivitas kinerja individu atau organisasi menggunakan seperangkat metode, prosedur dan strategi yang tepat.

Peningkatan teknologi kinerja dapat dilakukan melalui intervensi kategori pembelajaran dan intervensi kategori non pembelajaran. Intervensi kategori pembelajaran merupakan pembelajaran yang dirancang untuk karyawan dan SDM dalam suatu organisasi agar mampu meningkatkan mutu organisasi. Contoh intervensi kategori pembelajaran adalah pelatihan, pelatihan jarak jauh dan pembelajaran mandiri. Intervensi kategori non pembelajaran adalah program atau sistem yang dibuat untuk mengoptimalkan fungsi setiap elemen yang bentuknya selain pembelajaran. Contohnya adalah penerapan budaya organisasi, desain tempat kerja dan fasilitas kerja yang memadai.

Intervensi yang dapat dilakukan untuk membantu kinerja fasilitator bermain berdasarkan latar belakang di atas, diantaranya pelatihan untuk fasilitator bermain, video pembelajaran tentang bagaimana cara menghadapi dan menangani situasi-situasi tak diinginkan pada anak-anak saat bermain, *job aid* sebagai alat bantu fasilitator dalam melaksanakan proses fasilitasi dan buku panduan untuk fasilitator bermain.

Video pembelajaran mengenai penanganan situasi yang sering terjadi adalah bentuk intervensi yang paling mudah dipahami oleh fasilitator, namun proses pembuatan video membutuhkan waktu, orang dan biaya yang tidak memungkinkan baik dari komunitas Ayo Main

maupun dari pengembang. Pelatihan untuk fasilitator bermain merupakan intervensi yang paling sesuai dilakukan namun tidak memungkinkan dari sisi komunitas, fasilitator dan pengembang karena waktu yang tersedia dari komunitas dan fasilitator tidak sesuai. Biaya yang dikeluarkan untuk pelatihan akan besar tetapi efektivitas dan efisiensi pelatihan belum tentu sesuai dengan biaya yang akan dikeluarkan.

Job aid merupakan salah satu intervensi yang dapat dilakukan. *Job aid* sangat diperlukan dalam membantu fasilitator melaksanakan tugasnya sesuai dengan prosedur yang tepat. *Job aid* adalah sumber informasi, proses atau pandangan suatu kelompok kepada seseorang yang dapat mendukung pekerjaan dan aktivitas seseorang melalui pengarahan, bimbingan dan pencerahan kinerja.⁴ Sedangkan menurut Piskurich, *job aid* adalah suatu perangkat online maupun cetak, produk atau alat yang dirancang untuk membantu pekerjaan seseorang sebagai panduan untuk melakukan kinerja atau tugas tertentu.⁵ Berdasarkan pengertian tersebut pengembang menyimpulkan *job aid* ialah alat bantu kerja seseorang dalam melakukan atau

⁴ Rossett and Gautier-Downes, A Handbook of Job Aids, hlm 45. Diunduh dari situs <http://jobaids.info/> pada tanggal 7 Februari 2018

⁵ George M. Piskurich, The ASTD Handbook of Training Design and Delivery, (New York:McGraw-Hill, 2000) hal,. 429

mengoperasikan suatu pekerjaan. Tetapi *job aid* bukanlah intervensi yang dapat mencakup keseluruhan informasi yang dibutuhkan fasilitator, melainkan hanya sebagian informasi yaitu mengenai cara dan proses memfasilitasi saat di lapangan. Sementara informasi yang dibutuhkan oleh komunitas dan fasilitator tidak hanya pada proses memfasilitasi.

Buku panduan untuk fasilitator bermain adalah intervensi yang dianggap sesuai dengan permasalahan dan penyebab yang ada, serta sesuai dengan kemampuan pengembang dalam membuat intervensi. Buku pedoman atau buku panduan adalah suatu naskah tertulis yang berisi keterangan-keterangan, petunjuk-petunjuk, atau peraturan-peraturan untuk menjadi pegangan bagi pegawai dalam melaksanakan tugas pekerjaan pada suatu kerjasama.⁶

Mengacu pada definisi buku panduan tersebut, buku panduan dianggap dapat dijadikan sebagai sumber informasi yang dibutuhkan fasilitator sebagai alternatif pelatihan. Buku panduan tidak hanya memuat informasi mengenai prosedur untuk memfasilitasi kegiatan *playdate*, tetapi juga informasi mengenai definisi *playdate* dan informasi mengenai peserta *playdate*.

⁶ Sutarto. *Dasar-Dasar Organisasi*. 1989. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press) hlm 267

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan buku panduan untuk fasilitator bermain di Ayo Main.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kriteria fasilitator bermain yang sesuai dengan visi misi komunitas Ayo Main?
2. Apa saja pengetahuan dan kemampuan yang harus dimiliki dan diterapkan oleh fasilitator bermain di komunitas Ayo Main?
3. Apa saja intervensi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kinerja fasilitator bermain di Ayo Main?
4. Bagaimana pengembangan panduan untuk fasilitator bermain di komunitas Ayo Main?

C. Pembatasan Masalah

Setelah diidentifikasi beragam masalah yang ada maka peneliti hanya akan berfokus pada bagaimana panduan untuk fasilitator bermain di Ayo Main khususnya pada kegiatan *playdate*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah “Bagaimana mengembangkan buku panduan untuk fasilitator bermain di Ayo Main?”

E. Kegunaan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki kegunaan bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Ayo Main

- a. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas fasilitator bermain.
- b. Menjadikan kualitas bermain sesuai dengan *value* yang ingin dicapai pada kegiatan bermain karena difasilitasi dengan pengetahuan dan kemampuan kinerja fasilitator yang baik.

2. Bagi Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan

- a. Dapat menambah dan memperluas wawasan mengenai pengembangan buku panduan khususnya untuk fasilitator bermain.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan referensi di bidang pengembangan ilmu Teknologi Pendidikan, khususnya konsentrasi teknologi kinerja.

3. Bagi pihak lain

Dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk pengembangan kinerja fasilitator bermain anak.

4. Bagi Peneliti

Meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran sebagai solusi kesenjangan kinerja, di mana ini merupakan salah satu fokus penulis sebagai teknolog kinerja.