

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam memasuki era globalisasi bangsa Indonesia harus mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Untuk itu perlu dilakukan pembenahan di berbagai sektor yang salah satu diantaranya adalah pembenahan sistem pendidikan, sarana dan prasarana dan juga sumber daya manusianya. Pendidikan merupakan aspek yang tidak terlepas dari kehidupan manusia, sangat menentukan dan sejajar dengan kemampuan suatu bangsa. Hal ini dapat kita lihat di beberapa negara di dunia ini. Jika suatu negara sudah maju maka pendidikan di negara tersebut juga sudah maju dan sebaliknya jika suatu negara masih dalam keadaan berkembang, maka pendidikan juga masih dalam keadaan sedang berkembang. Indonesia salah satu negara yang sedang berkembang masih mempunyai masalah yang beraneka ragam. Oleh karena itu pemerintah telah melakukan usaha peningkatan disegala bidang di antaranya adalah melakukan usaha peningkatan dalam sektor pendidikan.

Sehubungan dengan di atas, pembangunan bidang pendidikan yang bertujuan mempersiapkan sumber daya manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan salah

satu adalah dalam bentuk kelompok bermain sebagai bentuk pendidikan anak usia dini

Dalam pengembangan anak usia dini menurut pasal 28 UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 digambarkan ada empat unsur yang harus dipenuhi di dalamnya yakni; Pertama, pembinaan anak usia dini merupakan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Kedua, pengembangan anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Ketiga, pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan pengembangan jasmani dan rohani. Dan keempat pengembangan dan pendidikan anak usia dini merupakan persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kelompok bermain adalah salah satu bentuk layanan pendidikan dini bagi anak dini usia khususnya usia tiga sampai enam tahun. Kegiatan di kelompok bermain diarahkan untuk mengembangkan potensi anak seoptimal mungkin sesuai tahap tumbuh kembang anak melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Oleh karena itu, program kelompok bermain tidak secara khusus untuk mempersiapkan anak masuk sekolah, walaupun peningkatan potensi diri yang mencakup aspek pengembangan anak secara tidak langsung juga membantu mereka ketika memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun dalam aspek-aspek kesehatan, gizi dan psikososial (kognitif, sosial dan emosional) yang dilakukan oleh lingkungan yang berpengaruh besar pada proses tumbuh kembang anak yaitu keluarga, sekolah lembaga dan tempat

pengasuhan anak serta teman sebaya yang salah satunya adalah kelompok bermain. Dalam masa perkembangan anak usia dini, proses belajar anak dilalui dengan kegiatan yang menyenangkan melalui bermain. Kesenangan melalui bermain memungkinkan anak belajar tanpa tekanan, sehingga disamping motoriknya, kecerdasan kognitif, sosial emosional, spiritual dan kecerdasan lainnya akan berkembang secara optimal. Dengan bermain, anak mendapat masukan-masukan untuk diproses bersama dengan pengetahuan yang dimilikinya. Melalui bermain sambil belajar memberi kesempatan pada anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Sumber daya yang memegang peran penting dalam pengelolaan pendidikan di kelompok bermain adalah pimpinan yang dikenal dengan pengelola program dan guru yang dikenal sebagai tenaga pendidik. Pengelola program bertanggung jawab melakukan perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran di kelompok bermain. Hal ini dilandasi bahwa penyelenggaraan pendidikan di kelompok bermain bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan pengetahuan, keterampilan, daya cipta dan sikap yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan pertumbuhan selanjutnya.

Untuk mendukung perkembangan kecerdasan anak tersebut diperlukan tenaga pendidik yang dapat menciptakan kegiatan bermain dalam kelompok dengan pemilihan alat permainan selektif yang bersifat merangsang perkembangan fisik,

imajinasi, seni, pengetahuan, bahasa, kognitif dan konstruksi pada anak sesuai dengan tingkat perkembangan usianya. Pendidikan anak usia dini merupakan usaha penting untuk memperbaiki mutu pendidikan anak di masa depan. Hal inilah yang nantinya akan mempengaruhi tingkat kecerdasan anak. Seperti yang telah dibuktikan oleh peneliti di Baylor College of Medicine yang menemukan bahwa apabila anak jarang memperoleh rangsangan pendidikan, maka perkembangan otaknya lebih kecil 20 sampai 30 persen dari otak ukuran normal anak seusianya. (Jalal dalam: www.pelita.or.id).

Tenaga pendidik sebagai salah satu komponen pada organisasi pendidikan harus mempunyai tanggung jawab dalam kemajuan peserta didik. Tenaga pendidik dalam pendidikan di kelompok bermain diharapkan mampu mewujudkan proses kegiatan yang efektif, sehingga menghasilkan perubahan nyata bagi anak didik.

Tenaga pendidik harus mampu menciptakan proses belajar mengajar secara efektif. Slameto (2003:97) mengemukakan guru sebagai tenaga pendidik adalah mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi anak didik untuk mencapai tujuan. Demikian juga halnya dengan tenaga pendidik pada kelompok bermain tidak hanya memiliki tugas untuk mengajar peserta didik, tetapi harus dapat memberikan stimulasi yang tepat dalam upaya optimalisasi tumbuh kembang anak usia dini.

Tenaga pendidik memegang peran penting dalam keberhasilan tumbuh kembang anak. Tenaga pendidik yang profesional harus mampu mengemban tugas

dan selalu berusaha merancang sedemikian rupa setiap usaha pendidikan bagi anak-anak didik sehingga sesuai dengan tahap perkembangan dan juga tugas-tugas perkembangan setiap anak. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk bermain, bernyanyi dan bergerak bebas. Tenaga pendidik harus mampu membangun suasana kelas yang penuh kekeluargaan, hangat dan akrab, penuh kasih sayang, pengertian, kerelaan dan kesabaran. Dengan demikian akan menghasilkan peserta didik yang patuh secara aktif dan dinamis.

Pendidik lebih bersikap demokratis dan menempatkan dirinya sebagai fasilitator, memberikan suasana pembelajaran yang merdeka, sehingga hasil pendidikannya adalah siswa yang kreatif, mandiri, cerdas, taat pada hati nurani, bertanggung jawab dan tetap ceria.

Tenaga pendidik perlu memperhatikan teori dan praktek dalam pengelolaan kegiatan di kelompok bermain, karena tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengelola satuan pendidikan menuntutnya agar berusaha meningkatkan kualitas proses kegiatan dan hasil kegiatan anak didik. Dengan demikian tugas yang dipikul oleh tenaga pendidik harus ditunjang dengan pengetahuan tentang konsep belajar melalui bermain, pengalaman dan ketrampilan, sehingga mampu menghasilkan kegiatan yang sesuai dengan konsep belajar melalui bermain dan mampu membuat pengelolaan kelas yang efektif. Untuk itu dibutuhkan tenaga pendidik yang memiliki kemampuan mewujudkan unjuk kerja melalui pengelolaan kelas dan merealisasikan

fungsi dan tanggung jawabnya seoptimal mungkin serta mampu melaksanakan tugasnya secara profesional.

Peranan pengelola sebagai pemimpin dalam penyelenggaraan kelompok bermain sangat besar mewarnai motivasi kerja dan juga pengelolaan kelas yang dilakukan oleh tenaga pendidik. Dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya tenaga pendidik sering menghadapi masalah baik dalam bidang edukatif, administrasi, sarana dan juga komunikasi dengan orangtua serta masyarakat, yang membutuhkan pemecahan masalah. Kenyataan ini menunjukkan bahwa tenaga pendidik membutuhkan pembinaan yang dilaksanakan oleh pengelola melalui penggunaan keterampilan dasar dalam menentukan sasaran dan program pembinaan bagi tenaga pendidik dengan strategi yang dipilih dengan sasaran pembinaan pada peningkatan kemampuan tenaga pendidik. Pembinaan yang dilakukan pengelola terhadap pendidik dikatakan efektif bila pembinaan tersebut mampu meningkatkan kemampuan, kemauan dan motivasi tenaga pendidik dalam melaksanakan tugasnya mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelompok bermain.

Penelitian yang dilakukan oleh Tedjasaputra (2001) di kelompok bermain, kegiatan di Kelompok Bermain atau Taman Kanak-Kanak pada umumnya tidak menarik dan berlebihan, karena pada usia dini anak sudah dituntut untuk mengerjakan tugas yang bersifat akademis seperti menulis, membaca dan berhitung. Sementara Santoso (2002) mengungkapkan bahwa rendahnya mutu pendidikan anak usia dini saat ini disebabkan oleh sedikitnya jumlah tenaga pendidik yang berkualitas dan kurangnya sarana bermain serta kurangnya media dalam pembelajaran.

Demikian juga dikelompok bermain yang ada di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) se Sumatera Utara dan Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BPPLSP) Regional I Medan, serta kelompok bermain lainnya, pada umumnya masih sama. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada tenaga pendidik dengan mengutamakan kegiatan yang mendukung anak untuk dapat bisa cepat membaca, menulis dan berhitung, tanpa memperhatikan tahap tumbuh kembang masing-masing anak. Berkenaan dengan fenomena-fenomena di atas penulis merasa tertarik untuk menjadikan efektivitas manajemen kelas pada kelompok bermain dan faktor pembinaan pengelola serta motivasi kerja tenaga pendidik yang dirumuskan dengan judul “ Kontribusi Pembinaan Pengelola dan Motivasi Kerja Tenaga Pendidik terhadap Efektivitas Manajemen Kelas Kelompok Bermain (Studi Kasus pada Kelompok Bermain binaan BPPLSP dan SKB di Sumatera Utara)”.

B. Identifikasi Masalah

Proses belajar mengajar di kelompok bermain merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan tenaga pendidik sebagai pemegang peranan penting, terutama terlihat pada pengelolaan kelas yang efektif. Banyak faktor yang saling berkaitan yang dapat mendukung upaya pencapaian manajemen kelas secara efektif. Melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka faktor-faktor yang diduga memberikan kontribusi terhadap efektivitas manajemen kelas di kelompok bermain, dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1) kemampuan

tenaga pendidik merencanakan kegiatan pembelajaran; 2) kemampuan tenaga pendidik melaksanakan manajemen kelas; 3) disiplin kerja tenaga pendidik; 4) motivasi kerja tenaga pendidik; 5) pembinaan pengelola terhadap tenaga pendidik; 6) terbatasnya alat permainan edukatif yang dapat merangsang tumbuh kembang anak. 7) belum tersedianya alat permainan edukatif yang efektif sesuai dengan tahap perkembangan anak; 8) belum adanya petunjuk penggunaan alat permainan edukatif; 9) kemampuan tenaga pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar; 10) rasa tanggung jawab tenaga pendidik dalam pelaksanaan kegiatan belajar; 11) ketersediaan fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar di kelompok bermain.

C. Pembatasan Masalah

Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap efektivitas manajemen kelas seperti yang terlihat dalam identifikasi masalah merupakan hal yang sangat kompleks. Penelitian tentang faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap efektivitas manajemen kelas tidak dapat dilakukan sekaligus karena hal ini menuntut kompetensi yang handal, membutuhkan waktu, tenaga dan uang yang cukup banyak. Melihat kompleksnya permasalahan yang mencakup aspek-aspek yang berkontribusi terhadap efektivitas manajemen kelas pada kelompok bermain, sebagaimana diutarakan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah pada penelitian dibatasi pada Pembinaan Pengelola, Motivasi Kerja Tenaga Pendidik, dan Efektivitas Manajemen Kelas pada Kelompok Bermain.

D. Rumusan Masalah

Beranjak dari pembatasan masalah yang mencakup pembinaan pengelola, motivasi kerja tenaga pendidik dan efektivitas manajemen kelas kelompok bermain maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar kontribusi pembinaan pengelola terhadap efektivitas manajemen kelas kelompok bermain binaan BPPLSP dan SKB di Sumatera Utara?
2. Seberapa besar kontribusi motivasi kerja tenaga pendidik terhadap efektivitas mengajar tenaga pendidik di kelompok bermain binaan BPPLSP dan SKB di Sumatera Utara?
3. Seberapa besar kontribusi pembinaan dan motivasi kerja tenaga pendidik secara bersama-sama terhadap efektivitas manajemen kelas di kelompok bermain?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Kontribusi pembinaan pengelola terhadap efektivitas manajemen kelas kelompok bermain binaan BPPLSP dan SKB di Sumatera Utara.
2. Kontribusi motivasi kerja tenaga pendidik terhadap efektivitas manajemen kelas dikelompok bermain binaan BPPLSP dan SKB di Sumatera Utara.
3. Kontribusi pembinaan dan motivasi kerja tenaga pendidik secara bersama-sama terhadap efektivitas manajemen kelas kelompok bermain binaan BPPLSP dan SKB di Sumatera Utara.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan bermanfaat bagi:

1. BPPLSP dan SKB sebagai Pembina penyelenggaraan kelompok bermain, agar dapat meningkatkan penyelenggaraan kelompok bermain kearah yang lebih baik.
2. Para tenaga pendidik di kelompok bermain dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan ketrampilannya dalam mengelola manajemen kelas serta rasa tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelompok bermain.
3. Pengelola kelompok bermain agar dapat melakukan pembinaan kepada tenaga pendidik dalam upaya meningkatkan motivasi kerja tenaga pendidik dalam upaya pencapaian tujuan kelompok bermain.
4. Masyarakat dan lembaga penyelenggara Kelompok Bermain agar dapat meningkatkan kualitas penyelenggaraan kelompok bermain.
5. Memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan Ilmu manajemen khususnya efektivitas manajemen kelas kelompok bermain, demi tercapainya peningkatan mutu pendidikan.