

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan cara anak untuk mengeksplorasi dunia. Berbagai bentuk kegiatan bermain dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar dan berinteraksi. *Playdate* merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain yang cukup populer saat ini. Mose (2016) menjelaskan, *playdate* merupakan bentuk kegiatan bermain yang terencana antara dua anak atau lebih, berbeda dengan kegiatan bermain yang terjadi begitu saja. Asa (2023) dan Maulida dkk. (2021) mendefinisikan *playdate* sebagai bentuk kegiatan bermain bersama antara 2 anak atau lebih dengan pertemuan yang diatur, diorganisir dan diawasi oleh orang tua atau pengasuh pada waktu dan tempat tertentu. Cukup sulit untuk menelusuri awal mula istilah *playdate*, karena istilah ini tidak terlalu populer dalam penggunaan sehari-hari hingga awal abad ke-21 (Asa, 2023).

Menurut Lancy (2015), *playdate* dapat dianalogikan dengan *social peer play* atau permainan teman sebaya yang dapat ditemukan baik dalam catatan sejarah maupun antropologis. Sama halnya dengan permainan teman sebaya, *playdate* bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial-kognitif anak. Hal tersebut dikarenakan selama proses bermain, anak-anak diharuskan untuk berpartisipasi dalam pengambilan perspektif, yakni memahami perasaan, keinginan dan pikiran teman sebayanya. Maka dari itu, *playdate* dapat memberikan ruang yang aman dan nyaman bagi anak untuk berekspresi, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan emosi yang berbeda-beda dalam rangka memfasilitasi keterampilan pengenalan emosinya (Sari dkk., 2020; Zhao & Gibson, 2023). Secara sederhana, *playdate* juga dapat bermanfaat untuk melatih kemampuan interaksi sosial dan regulasi emosional anak, serta dapat memberikan kontribusi penting terhadap pembentukan dan pemeliharaan pertemanan (Chambers & Horn, 2010; Frankel & Mintz, 2011; Harris, 2015). *Playdate* merupakan sebuah lingkungan bermain yang unik untuk dapat menumbuhkan kemampuan sosial dan emosional

anak selama masa transisi ke sekolah formal (Lacey dkk., 2023; Mathieson & Banerjee, 2010).

Pada hakikatnya, *playdate* merupakan hal yang lumrah dalam kehidupan bermasyarakat, terlebih dalam kehidupan anak-anak usia pra-sekolah sampai sekolah dasar. Namun di Indonesia sendiri, saat ini istilah *playdate* lebih banyak digunakan untuk merujuk pada sebuah layanan atau sistem pembelajaran bagi anak usia dini yang diselenggarakan oleh lembaga maupun komunitas. *Playdate* telah berkembang menjadi sebuah program layanan pembelajaran baik informal maupun non-formal bagi anak usia dini dengan sistem tidak mengikat, dimana anak dapat mengikuti kelas sesuai dengan minat dan keinginannya (Mutiara, 2021; Purwani dkk., 2022). Adanya pembaharuan layanan pembelajaran dalam lingkup anak usia dini ini merupakan salah satu perwujudan dari pemanfaatan potensi yang ada pada PAUD agar pembelajaran dan layanan yang diberikan kepada anak dapat mengembangkan potensi anak secara maksimal sesuai dengan kebutuhan dan ciri khasnya masing-masing (Sujiono, 2013). Selain itu, pada dasarnya orang tua memang disarankan untuk bermitra dengan guru atau tenaga profesional untuk dapat meningkatkan keberhasilan dari kegiatan *playdate* (Chambers & Horn, 2010).

Teori Vygotsky juga mendukung perkembangan konsep *playdate* sebagai sebuah program pembelajaran dengan menekankan pentingnya interaksi sosial dan konteks budaya dalam proses belajar anak (Morisson, 2012). Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) Vygotsky menunjukkan pentingnya bantuan orang lain – seperti teman sebaya atau orang dewasa selama proses belajar pada anak untuk mengembangkan keterampilannya. ZPD menggambarkan perbedaan antara pencapaian anak dengan dukungan dan tanpa dukungan. Konsep ini menekankan bahwa pembelajaran yang paling efektif akan terjadi ketika anak berada dalam zona ini, yakni ketika anak menghadapi kesulitan yang sesuai dengan tingkat perkembangannya, namun masih memerlukan bantuan untuk menyelesaikannya (Demirbaga, 2018; Morisson, 2012). Melalui *playdate*, anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya dalam lingkungan yang mendukung, mereka dapat

mengeksplorasi berbagai ide dan konsep melalui permainan yang kreatif dan kolaboratif (Maulida dkk., 2021).

Playdate juga memiliki peran penting dalam menghubungkan anak dengan komunitas sosialnya (Adams, 2016), sesuai dengan pandangan sosiokultural yang menekankan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi dalam konteks sosial dan budaya (Morisson, 2012). *Playdate* dapat memberikan pengalaman bagi anak dengan berbagai norma sosial, aturan permainan serta pola interaksi yang ada dalam lingkungannya, sehingga mereka dapat memahami cara kerja masyarakat yang lebih luas (Lacey dkk., 2023). Hal tersebut juga dapat mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis, keterampilan bahasa, pengendalian emosi dan kesejahteraan anak (Harris, 2015). Maka dari itu, *playdate* pada dasarnya bukan hanya sekedar kegiatan bermain, namun sebuah bentuk pembelajaran yang integral bagi perkembangan sosial dan kognitif anak dalam konteks sebuah ‘program’. Bodrova & Leong (2015) mendukung hal ini. Menurutnya, diperlukan perluasan dan pengayaan konten dalam aktivitas yang unik untuk sebuah kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini. Hal ini dikarenakan peluang pendidikan yang optimal adalah pembelajaran yang dapat mengembalikan hakikat anak sesuai dengan usianya – yakni bermain, bukan pembelajaran yang dapat memperpendek masa kanak-kanak. Meskipun dalam hal ini memungkinkan pengalaman anak bersifat terbatas karena adanya sebuah aturan pembelajaran, namun pemikiran, penyelidikan dan penggunaan imajinasinya akan jauh lebih berkembang karena anak akan memiliki logika internal dan kecerdasannya tersendiri (Hedges, 2021).

Playdate yang pada awalnya hanya sebuah ‘kegiatan’ bermain bersama yang sederhana, kini telah berkembang menjadi sebuah ‘program’ bermain yang memberikan manfaat lebih dari sekedar sarana untuk berinteraksi (Mose, 2016). Dalam hal ini, *playdate* dikemas menjadi sebuah program bermain dengan menggunakan pendekatan edukatif yang dapat mendukung tumbuh kembang anak secara holistik. Dalam praktiknya, sudah cukup banyak komunitas maupun lembaga yang menyelenggarakan program *playdate*, bahkan mengangkat *playdate* sebagai

‘merek’ sekolah dengan berbagai program dan ciri khas nya masing-masing. Namun penelitiannya masih sangat terbatas. Penelitian tentang *playdate* secara umum saat ini lebih banyak dilakukan di negara bagian barat seperti Amerika dan Inggris. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Mathieson & Banerjee (2010) dan Lacey, dkk. (2023) di Inggris, serta penelitian Mose (2016) di New York. Beberapa penelitian tentang *playdate* juga sering kali difokuskan untuk anak-anak berkebutuhan khusus ASD (*Autism Spectrum Disorder*), diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Frankel & Mintz (2011); Jull & Mirenda, (2011); Raulston dkk., (2020). Bagi anak berkebutuhan khusus ASD, kegiatan *playdate* dapat membantu untuk membangun komunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sementara itu, saat ini keberadaan *playdate* tidak hanya diperuntukkan untuk anak berkebutuhan khusus, bahkan *playdate* tidak jarang dijadikan orang tua sebagai pilihan untuk melatih anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sebelum memasuki lembaga prasekolah (Shim & Lim, 2022; Wenz-Gross dkk., 2018).

Di Indonesia sendiri, baru ditemukan dua penelitian yang membahas langsung terkait dengan *playdate*, yakni penelitian yang dilakukan di Ceria *Playdate* School Purwakarta (Mutiar, 2021) dan penelitian yang dilakukan di Obo Studio ‘n Play (Purwani dkk., 2022). Mutiar (2021) dalam penelitiannya hanya mengungkapkan sejauh mana kepuasan orang tua terhadap pelayanan yang telah dilakukan OBO *studio ‘n play* sebagai salah satu lembaga penyelenggara *playdate*. Sedangkan Purwani dkk. (2022), meneliti salah satu bentuk kegiatan dari *playdate* yakni kegiatan *sensory play* dan *brain gym* yang dilakukan di Ceria *Playdate School* Purwakarta. Dengan demikian, masih cukup sulit untuk menemukan data terkait dengan bagaimana konsep *playdate* di Indonesia.

Penelitian tentang *playdate* yang ditinjau dari perspektif orang tua juga masih jarang dilakukan. Lacey, dkk. (2023) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa “*playdate* merupakan sebuah permainan yang penting, umum, dan kurang diteliti, terlebih dari sudut pandang orang tua”, padahal perspektif orang tua sangat menentukan keberhasilan dan efektivitas dari kegiatan *playdate* (Chambers & Horn, 2010). Pemahaman dan penerimaan orang tua terhadap *playdate* juga akan

mempengaruhi partisipasi dan dukungannya (Lacey dkk., 2023). Partisipasi orang tua juga sangat dibutuhkan untuk membantu anak memulai berinteraksi dengan teman sebayanya. Orang tua memiliki peran dalam mengontrol interaksi tersebut agar anak tidak beralih kepada permainan yang terisolasi atau terlibat dalam interaksi negatif (Harris, 2015). Selain itu, beberapa penelitian mengungkapkan bahwa pada kenyataannya, *playdate* secara tidak langsung dapat menimbulkan permasalahan bagi orang tua, seperti *stress*, *anxiety* dan memicu lahirnya kelas sosial. Sebagaimana hasil penelitian Lacey dkk. (2023), *playdate* secara tidak langsung dapat menimbulkan stress dan anxiety bagi para orang tua, karena *playdate* menuntut orang tua untuk memastikan kegiatan bermain yang diselenggarakan disukai oleh teman bermain anaknya dan memungkinkan orang tua bertemu dengan berbagai kelompok sosial. Hal tersebut membuat *playdate* secara tidak langsung menuntut para orang tua untuk dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok sosial yang mereka temui. Mose (2016) juga menambahkan, bahwa pada kenyataannya *playdate* ini merupakan sebuah ruang tertutup untuk melestarikan reproduksi kelas, sehingga tidak jarang dimodifikasi oleh orang tua dalam rangka memenuhi perolehan modal sosial dan budaya yang diharapkan dari lapisan kelas menengah ke atas.

Beranjak dari hal di atas, maka dari itu penelitian ini akan mengisi kesenjangan yang ada dengan mengeksplorasi perkembangan *playdate* di Indonesia yang saat ini telah diadaptasi menjadi sebuah program pembelajaran dalam lingkup pendidikan anak usia dini. Empat praktisi *playdate* di Kota Bandung dan sekitarnya terlibat dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran bagaimana istilah *playdate* diadaptasi menjadi sebuah program pendidikan anak usia dini di Indonesia. Kota Bandung dipilih karena berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, *playdate* merupakan kebiasaan baru orang tua yang tinggal di wilayah perkotaan dengan tingkat ekonomi yang baik. Selain itu, empat orang ibu dan dua orang ayah juga terlibat dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran tentang bagaimana orang tua di Indonesia memahami istilah *playdate*, apa yang mereka harapkan dan

bagaimana pandangan mereka terhadap *playdate* dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengevaluasi keberadaan program *playdate* yang saat ini cukup banyak dipraktikkan sebagai bagian dari perkembangan pendidikan anak usia dini di Indonesia. Hedges (2021) menjelaskan, praktik kontemporer yang dianggap bermanfaat bagi anak akan menjadi fokus perhatian yang besar di masa depan, baik dalam hal akademis maupun kebijakan. Elemen bermain yang beradaptasi dan menciptakan budaya teman sebaya juga perlu diperhatikan dan dieksplorasi lebih lanjut, karena hal tersebut berperan penting dalam kehidupan sekolah anak sehari-hari di masa depannya (Bodrova dkk., 2023).

Konsep Bourdieu tentang habitus, modal dan ranah (*field*) (Fashri, 2016) digunakan sebagai kerangka analisis untuk membahas hasil temuan penelitian. Pendekatan ini dipilih karena mampu menjelaskan bagaimana tindakan dan preferensi individu (dalam hal ini orang tua dan praktisi *playdate*) tidak lepas dari struktur sosial tempat mereka berada. Habitus memungkinkan peneliti memahami pola pikir, persepsi, dan disposisi yang terbentuk dari pengalaman hidup dan latar belakang sosial partisipan (Wirawan, 2014). Sementara konsep modal, baik modal ekonomi, sosial, kultural, maupun simbolik dapat membantu peneliti untuk mengungkap sumber daya yang digunakan atau dimobilisasi dalam praktik *playdate* (Fashri, 2016). Konsep ranah (*field*) digunakan untuk melihat bagaimana *playdate* pada kenyataannya bukan sebuah ruang yang netral, melainkan arena sosial tempat berbagai aktor berkompetisi dan bernegosiasi atas legitimasi praktik dan nilai-nilai tertentu (Munarfa dkk., 2024).

Konsep kekerasan simbolik dan *misrecognition* Bourdieu juga dijadikan kerangka analisis dalam penelitian ini untuk dapat membongkar bagaimana dominasi kultural terselubung dapat terjadi dalam praktik yang tampak ‘alamiah’ atau ‘baik’, seperti *playdate* (James, 2015). Kekerasan simbolik menjelaskan bagaimana norma-norma tertentu diterima begitu saja sebagai suatu hal yang wajar,

padahal sebenarnya mencerminkan kepentingan kelas tertentu (Mohammed, 2024; Thapar-Björkert dkk., 2016). Sementara itu, *misrecognition* menunjukkan bagaimana orang tua mungkin tidak menyadari bahwa mereka sedang mereproduksi ketimpangan sosial melalui partisipasi dalam sebuah kegiatan (Thapar-Björkert dkk., 2016). Maka dari itu, konsep Bourdieu juga digunakan dalam penelitian ini untuk dapat mengkritisi *playdate* sebagai sebuah praktik sosial yang kompleks.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah: **“Bagaimana *playdate* diadaptasi oleh para praktisi dan orang tua di Indonesia?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis adaptasi *playdate* di Indonesia dari perspektif orang tua dan para praktisi.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan tentang *playdate* sebagai sebuah layanan pembelajaran yang relatif baru di Indonesia. Berikut uraian manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini:

1. Manfaat dari segi teori

Dari segi teori, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di PAUD yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, penelitian juga dapat menjadi rujukan awal untuk peneliti selanjutnya terkait dengan adaptasi *playdate* di Indonesia.

2. Manfaat dari segi kebijakan

Dari segi kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat membantu para pembuat kebijakan untuk dapat memahami lebih dalam tentang *playdate* yang berpotensi dapat mendukung perkembangan PAUD di Indonesia. Di samping

itu, penelitian ini juga dapat memberikan data empiris yang penting untuk mengembangkan kebijakan yang lebih komprehensif mengenai pendidikan non-formal dan informal untuk anak usia dini

3. Manfaat dari segi praktik

Dari segi praktik, untuk para ahli, praktisi maupun masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu pemahaman baru mengenai adanya sebuah layanan pembelajaran bagi anak yakni *playdate*, yang saat ini tengah menjadi tren bagi para orang tua. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sarana untuk memperkuat interaksi dan kolaborasi dalam komunitas masyarakat sebagai bentuk keterlibatan pengembangan PAUD di Indonesia.