

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pelatihan merupakan wahana untuk membangun sumber manusia menuju era globalisasi yang penuh dengan tantangan. Karena itu, kegiatan pelatihan tidak dapat diabaikan begitu saja terutama dalam memasuki era persaingan yang semakin ketat, tajam, dan berat pada abad milenium ini. Berkaitan dengan hal tersebut, kita menyadari bahwa pelatihan merupakan pondasi bagi pengembangan sumberdaya manusia.

Dalam penyelenggaraan suatu pelatihan ternyata tidak semudah yang dibayangkan. Banyak prosedur yang harus dijalankan agar menghasilkan lulusan pelatihan sesuai dengan yang diinginkan. Rangkaian prosedur dan proses yang dilaksanakan tidak luput dari kekurangan dan masalah-masalah yang timbul dalam pelatihan. Salah satu permasalahan dalam pelatihan adalah ketidaksesuaian pemilihan metode pelatihan dengan kondisi peserta. Hal ini menyebabkan kurang efektifnya dalam penyampaian materi pelatihan. Sehingga membuat bias tujuan pelatihan yang diinginkan oleh penyelenggara pelatihan. Banyaknya metode pelatihan yang ada dalam teori dan terapkan di lapangan membuat penyelenggara kurang fokus dalam menggunakan pendekatan metode yang diinginkan. Dalam pemilihan metode pelatihan yang tepat perlu dilandasi dengan ilmu pelatihan yang tidak sedikit, dikarenakan banyak aspek penilaian dan pertimbangan yang perlu diidentifikasi sebelum dipilihnya metode pelatihan.

Pelatihan sering disamakan oleh pendidikan ataupun sebaliknya. Terutama pada aspek metode pelatihan. Dikutip dari John Suprihanto (1988 : hlm. 86) pendidikan dan pelatihan adalah suatu proses pembinaan pengertian dan pengetahuan terhadap kelompok fakta, aturan serta metode yang terorganisasi dengan mengutamakan pembinaan, kejujuran dan ketrampilan.

Melihat dari permasalahan pelatihan diatas salah satu masalah kesalahan memilih metode pelatihan adalah karena tidak mempertimbangkan aspek latar belakang usia. Didalam pendidikan latar belakang usia mempengaruhi perilaku

belajarnya. Sasaran dari pelatihan rata-rata adalah orang dewasa. Orang dewasa memiliki cara belajar sesuai dengan karakteristik orang dewasa tersebut.

Teori Andragogi cenderung memiliki orientasi belajar yang berpusat pada pemecahan permasalahan yang dihadapi. Belajar merupakan kebutuhan untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan keseharian, terutama dalam kaitannya dengan fungsi dan peranan sosialnya. Oleh sebab itu makna pembelajaran bagi orang dewasa hendaknya bersifat praktis dan dapat segera diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Andragogi adalah ilmu pendekatan orang dewasa yang menempatkan individu sebagai subjek dari sistem pendidikan. Individu sebagai orang dewasa memiliki kemampuan aktif untuk merencanakan arah belajarnya, menyimpulkan, mengetahui cara terbaik untuk belajar, serta mampu mengambil manfaat dari pendidikan. Hervy Hosfiar (2008 : hlm. 26) dalam tulisannya yang berjudul Metodologi Belajar Orang Dewasa, memaparkan fungsi dari Andragogi sebagai berikut.

“Pendidikan orang dewasa berfungsi untuk menuntun orang dewasa dalam proses belajar mengajar dalam rangka pengembangan kemampuan dan pengetahuan, meningkatkan kualifikasi teknis atau profesionalnya, yang mengakibatkan perubahan sikap dan perilaku. Hal ini akan menjadikan perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya.”

Pernyataan di atas mengindikasikan bahwa pendidikan orang dewasa sangat bermanfaat bagi diri orang dewasa itu sendiri, karena selain mampu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan, pendidikan orang dewasa juga mampu menjawab dan memecahkan permasalahan yang dihadapi orang dewasa, terutama terkait dengan upaya pemenuhan kebutuhan hidupnya, baik dari segi ekonomi, sosial, dan sebagainya. Pendidikan orang dewasa mampu menjadi alternatif solusi yang konkrit karena pengadaannya juga disesuaikan dengan kondisi dari orang dewasa sebagai peserta didik.

Alam terbuka merupakan tempat yang ideal, khususnya untuk melakukan proses pembelajaran berdasarkan pengalaman (*experiential learning*). Kombinasi berbagai aspek dari digelarnya kegiatan di lingkungan alam terbuka berikut berbagai permainan interaktifnya memberikan kesempatan pada peserta untuk

terbuka terhadap serentetan *stimulan*, yang berujung pada perubahan pola tingkah laku dan kebiasaan sehari-hari. Transferya terjadi melalui proses yang menyenangkan dan penuh kegembiraan.

Keutamaan dari pendekatan *experiential learning* tersebut, membuat pendekatan tersebut digunakan oleh lembaga pelatihan di alam terbuka khususnya penggiat *experiential learning*. Diantara lembaga pelatihan yang menggunakan pendekatan *experiential learning* pada program pelatihan di alam terbuka adalah program pembinaan pada mahapeserta penerima Bantuan Pendidikan bagi Mahapeserta Miskin Berprestasi (BIDIKMISI) Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Program BIDIKMISI merupakan bantuan biaya pendidikan bagi mahapeserta tidak mampu secara ekonomi dan memiliki potensi akademik baik untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi pada program studi pilihan sampai lulus tepat waktu. Universitas Negeri Jakarta sebagai lembaga pendidikan tinggi yang terletak di Ibukota Indonesia, telah menampung kurang lebih 3.000 mahapeserta dari program BIDIKMISI.

Eksistensi mahapeserta BIDIKMISI yang berprestasi memiliki pengaruh besar bagi pembangunan Bangsa Indonesia. Maka dalam upaya membina generasi berprestasi ini, tim kemahapesertaan UNJ beserta forum BIDIKMISI UNJ mengadakan sebuah kegiatan yang berkaitan dengan pembinaan mahapeserta BIDIKMISI Universitas Negeri Jakarta khususnya angkatan 2016 yakni KAMPUNG BIDIKMISI dengan tema “Membangun Karakter dalam Bingkai Keluarga BIDIKMISI”.

Kampung BIDIKMISI merupakan kegiatan pembinaan rutin yang diadakan setiap tahun oleh Forum BIDIKMISI Universitas Negeri Jakarta khususnya untuk mahapeserta baru penerima BIDIKMISI. Kegiatan ini merupakan miniatur desa yang sebenarnya, dimana peserta dibagi dalam beberapa keluarga yang melaksanakan aktivitas dan fungsi mereka sebagai masyarakat pada umumnya. Tujuan utama kegiatan ini adalah

1. Membangun karakter mahapeserta BIDIKMISI yang religius, mandiri, bertanggungjawab, dan memiliki kemampuan berpikir kreatif

2. Meningkatkan kebersamaan dan rasa kekeluargaan sesama penerima BIDIKMISI
3. Memberikan gambaran kehidupan sosial di masyarakat dan meningkatkan kepekaan sosial mahasiswa BIDIKMISI terhadap lingkungan kampus maupun masyarakat.

Pendekatan *experiential learning* merupakan solusi bijak, untuk memulai sebuah cakrawala baru, stimulus pemacu percepatan kearah yang lebih kondusif. Kerjasama, keyakinan, komitmen dan loyalitas. Adapun acara kampung BIDIKMISI terdiri atas beberapa rangkaian kegiatan dan beberapa jenis permainan yang dilakukan diantaranya adalah *ice breaking*, *conflick-based problem solving and creativity-based problem solving*, *teamwork challenge* dan *individual challenge*. kegiatan ditutup pada hari ke tiga dengan peserta digiring untuk berhadapan dengan tantangan akhir yang dramatis dan sangat bernuansa kerjasama tim *candel guard* dengan berbagai rintangan didalamnya.

Pada kegiatan kampung BIDIKMISI ini khususnya pada sub kegiatan permainan kerjasama tim. Setiap permainan beserta fasilitator telah diberi pemahaman terlebih dahulu tentang experiential learning dan pengaplikasiannya dalam permainan yang akan dimainkan oleh setiap permainan yang dimainkan pada tingkat *small grup* (keluarga), *medium grup* (RW) dan *big grup* (seluruh peserta KBM). Tujuannya agar setiap peserta merasakan kebersamaan dan kebermanfaatn dari setiap aktifitas permainan yang dilakukan.

Permainan kerjasama tim sering dilakukan diberbagai jenis pelatihan. Permainan ini dijadikan ajang pemecah kebakuan antar peserta pelatihan dan untuk membentuk kebersamaan yang baik pada peserta pelatihan. Namun sayangnya permainan kerjasama tim ini sering dinilai hanya sebagai permainan saja tanpa mengindahkan nilai – nilai pembelajaran yang terkandung didalam permainan tersebut.

Fasilitator/instruktur yang hanya melakukan permainan kerjasama tim tanpa mengajak peserta memahami nilai yang terkandung didalam permainan. Maka permainan tersebut dianggap sia-sia. Perlu adanya pemahaman lebih jauh tentang kepentingan dari memahami nilai dan maksud yang tersirat lebih dalam dari permainan yang digunakan. Maka dari itu untuk fasilitator/instruktur sangat

dianjurkan untuk memahami teori experiential learning dalam pengaplikasiannya pada permaiana kerjasama tim.

Kampung BIDIKMISI merupakan program unggulan yang dimiliki oleh pengelola BIDIKMISI UNJ. Sangat disayangkan ketika program besar tidak memiliki evaluasi untuk mengukur keberhasilan dan kekurangan program tersebut. Keterbatasan pengelola BIDIKMISI UNJ dan panitia kampung BIDIKMISI menjadi pekerjaan rumah bersama dalam membuat sebuah sistem evaluasi yang baku.

Berdasarkan pada uraian di atas dan pengamatan yang dilakukan peneliti terdapat beberapa aspek dan tantangan yang dihadapi dalam program kampung BIDIKMISI dalam melaksanakan pelatihan terhadap peserta KBM dalam mencapai seluruh tujuan kegiatannya, yang diantaranya yaitu untuk meningkatkan kebersamaan dan rasa kekeluargaan sesama penerima BIDIKMISI.

Peneliti melihat ada beberapa point yang menjadi urgensi perlunya melakukan penelitian pada sub kegiatan permainan kerjasama tim karena terdapat heterogenitas peserta pelatihan (berbagai jurusan), belum saling mengenal antar sesama penerima BIDIKMISI, belum adanya ikatan emosional sebagai satu keluarga BIDIKMISI dan dengan banyak orang sering terjadi miss kerjasama dalam melaksanakan satu kegiatan. Peneliti juga melihat model pelatihan *Ekeperiential Learning* pada program kampung BIDIKMISI dianggap sangat inovatif dan kreatif.

kerjasama tim bagian dari salah satu bentuk *experiential learning*, dan peneliti menilai kerjasama tim (*Team Building*) adalah salah satu unsur penting untuk membangun pemahaman dan kesadaran para peserta BIDIKMISI tentang posisi dirinya satu sama lain di dalam forum ini. Selain itu juga visi dan misi dari BIDIKMISI itu sendiri. Sehingga dengan terbangunnya pemahaman dan ikatan kebersamaan dan rasa kekeluargaan yang kuat bisa terjalin kerjasama seluruh anggota BIDIKMISI untuk mencapai tujuan/cita cita BIDIKMISI bersama sama.

Berdasarkan uraian yang telah penulis sampaikan di atas maka penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berfokus pada pengaruh experiential *learning* pada hasil belajar peserta pelatihan yang dinilai dari aspek

permainan tim building, dengan judul penelitian, “pengaruh pendekatan *experiential learning* terhadap hasil belajar permainan kerjasama tim pada peserta pelatihan kampung BIDIKMISI UNJ angkatan 2016 “.

1.2. Perumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas serta hasil observasi di lapangan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat indikasi bahwa adanya penggunaan tahapan pendekatan *experiential learning* seperti tahapan mengalami, mengkaji, menyimpulkan merencanakan dikegiatan permainan kerjasama tim pada mata acara kegiatan kampung BIDIKMISI UNJ namun belum secara maksimal digunakan sesuai dengan siklus pembelajaran berdasarkan pengalaman.
2. Terdapat indikasi bahwa kompetensi instruktur dalam memberikan pelatihan dengan pendekatan *experiential learning* masih belum maksimal kepada peserta, dalam artian belum adanya pelatihan khusus mengenai *experiential learning* itu sendiri kepada para instruktur sebelum terjun ke lapangan yang hanya mendapat pembekalan seadanya. Sehingga instruktur kurang memahami tujuan dari kegiatan permainan kerjasama tim dengan menggunakan pendekatan *experiential learning*.
3. Belum adanya kajian pendahuluan mengenai Kesesuaian antara materi *experiential learning* yang diberikan oleh instruktur dengan permasalahan yang ada pada peserta pelatihan, sehingga bisa jadi apa yang di berikan dalam pelatihan belum sesuai dengan kebutuhan di lapangan.
4. Instrumentasi penilaian pelatihan dilapangan yang belum lengkap untuk memenuhi kebutuhan program kampung BIDIKMISI UNJ dengan pendekatan *experiential learning*.
5. Belum adanya standar acuan mengenai keberhasilan pembelajaran pada peserta Kampung BIDIKMISI UNJ angkatan 2016, termasuk dalam penerapan pendekatan *experiential learning* dan spesifiknya dalam permainan kerjasama tim.
6. Belum adanya data/belum dilakukannya kajian (*follow up*) mengenai keberhasilan/efektifitas kegiatan Kampung BIDIKMISI, termasuk dalam

penerapan pendekatan *experiential learning* dan spesifiknya dalam permainan kerjasama tim. bagi para peserta dalam kehidupan nyata personal/social di keluarga, kampus dan masyarakat.

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas dan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu: Bagaimana pengaruh pendekatan *experiential learning* terhadap hasil belajar permainan kerjasama tim pada peserta kampung BIDIKMISI UNJ angkatan 2016?. Untuk menjabarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pendekatan *experiential learning* yang diselenggarakan di kampung BIDIKMISI UNJ angkatan 2016 ?
2. Bagaimana hasil belajar kegiatan permainan kerjasama tim pada peserta kampung BIDIKMISI UNJ angkatan 2016?
3. Bagaimana pengaruh pendekatan *experiential learning* terhadap hasil belajar permainan kerjasama tim pada peserta kampung BIDIKMISI UNJ angkatan 2016?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara khusus adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses pendekatan *experiential learning* yang diselenggarakan di kampung BIDIKMISI UNJ angkatan 2016 ?
2. Mendeskripsikan hasil belajar kegiatan permainan kerjasama tim pada peserta pelatihan kampung BIDIKMISI UNJ angkatan 2016?
3. Menganalisis pengaruh pendekatan *experiential learning* terhadap hasil belajar permainan kerjasama tim pada peserta pelatihan kampung BIDIKMISI UNJ angkatan 2016?

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan teori dan kepentingan praktis yang diuraikan sebagai berikut:

1. Secara konseptual hasil penelitian ini diharapkan dapat menjawab semua pertanyaan yang menjadi rumusan penelitian yang dirumuskan oleh peneliti.
2. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengelola program pelatihan dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia dan memperkaya serta menunjang keilmuan pendidikan nonformal dalam pemberdayaan masyarakat.
3. Secara praktis bagi penyelenggara program, temuan ini dapat dijadikan bahan informasi untuk pengembangan lebih lanjut berhubungan dengan pengaruh penggunaan pendekatan *experiential learning*.
4. Sebagai bahan kajian bagi penelitian selanjutnya dalam meneliti lebih lanjut terhadap aspek yang sama dengan kajian yang berbeda mengenai penyelenggaraan berbagai program pemberdayaan masyarakat.
5. Bagi peneliti diharapkan dapat menambah wawasan dan cakrawala pandangan serta pengetahuan baik secara teoritis maupun praktis dalam upaya pengembangan kapasitas peserta pelatihan melalui penyelenggaraan program pelatihan.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

Sebagai upaya untuk memudahkan dalam pemahaman penelitian ini maka penulisan tesis ini disusun dengan struktur sebagai berikut:

BAB I, Pendahuluan, yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

BAB II, Kajian pustaka yang terdiri dari beberapa konsep yang berhubungan dengan variabel dan permasalahan penelitian yang akan diteliti .

BAB III, Metode penelitian, yang meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV, Hasil penelitian dan pembahasan, yaitu penjabaran deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian berdasarkan konsep dan teori yang relevan.

BAB V, Kesimpulan implikasi dan rekomendasi, membahas kesimpulan dari hasil penelitian dan beberapa rekomendasi yang dapat direkomendasikan oleh peneliti berdasarkan penelitian.