

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sejauh rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting dalam kehidupan anak berikutnya sampai periode akhir perkembangannya. Rentang periode ini disebut dengan *the Golden Age* atau periode keemasan. Menurut Eliasa, (1988: 2) tahapan *golden age* perlu diperhatikan secara cermat karena merupakan tahapan penting dalam tumbuh kembang anak. Jadi anak harus mendapatkan stimulasi yang tepat agar semua tahap perkembangannya tercapai.

Pada periode keemasan semua potensi anak berkembang dengan cepat seperti; perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan cepat. Menurut Uce, (2017: 77) masa *golden age* merupakan masa yang sangat efektif dan penting untuk dilakukan optimalisasi berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak menuju sumber daya manusia yang berkualitas.

Pada periode emas ini pikiran-pikiran anak dipenuhi oleh rasa ingin tahu, penemuan-penemuan, kerjasama, kreativitas, pertemanan, dan komunikasi dimana seluruh aspek perkembangan anak yaitu kognitif motorik, bahasa, sosial emosional dan seni yang dilakukan melalui bermain. Menurut Eberle, (2014: 214) bermain memiliki manfaat yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun psikis anak dan bermain selalu menjanjikan kesenangan. Bermain akan meningkatkan aspek fisik, mental, intelektual, dan spiritual anak, mereka akan menemukan hal-hal baru yang belum pernah mereka tahu sebelumnya. Dengan bermain, anak bisa bereksplorasi dan bereksperimen terhadap bermacam-macam hal yang ada disekitarnya sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi, berpikir kritis, berkreasi, dalam bekerjasama (Rohmah, 2016: 1 ; Marlina dkk, 2020: 83; Wasik, B. A., & Jacobi - Vessels, 2017: 769)). Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa

konsep pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain, karena melalui bermain anak dapat mengembangkan kreativitas dan potensi yang dimilikinya sehingga bisa memenuhi tahap-tahap perkembangannya secara optimal.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diarahkan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik aspek nilai moral agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, seni dan sosial emosional. Keenam aspek perkembangan ini harus dikembangkan keseluruhan dan ditingkatkan secara seimbang serta berkesinambungan, karena pada dasarnya keenam aspek ini saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa penyelenggaraan pembelajaran yang diberikan pada proses perkembangan anak usia dini sangat penting agar anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai tahapannya.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat untuk berfikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Bahasa adalah sarana komunikasi yang menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Menurut Baiti, (2020: 103) kemampuan bahasa yang dimiliki anak merupakan keterampilan yang diterapkan dalam kehidupan setiap individu dan itu sangatlah bermakna, karena menjadi modal utama dalam berinteraksi dengan orang lain. Bahasa sebagai salah satu alat komunikasi yang penting dalam kehidupan anak. Melalui bahasa anak dapat saling berhubungan, berbagi pengalaman, dan menyampaikan gagasan.

Salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi keterampilan berbahasa bisa dilakukan melalui *dramatic play*. *Dramatic play* merupakan permainan yang menarik untuk anak karena anak akan terlibat langsung dalam permainan dan anak mendapatkan kesempatan untuk mencoba peran yang tidak biasa baginya, berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya. Menurut Aulina, (2015: 59) bermain peran adalah Metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada

anak untuk mengembangkan imajinasinya, berlatih bersosialisasi, berkomunikasi, dan berempati dengan anak-anak lainnya.

Menurut Gunarti, W., suryani, L., & Muis, (2008: 78) bermain peran bertujuan untuk memecahkan masalah melalui serangkaian tindakan pemeranan, bahwa didalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya serta mempraktikkan kemampuan berbahasa.

Guru bisa menggunakan berbagai macam konteks pembelajaran dengan mengaitkan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran mampu memberikan pengalaman nyata untuk anak sehingga mampu menggabungkan pengetahuan yang sudah didapatkan dan pengetahuan baru yang diberikan oleh guru, anak mampu mengungkapkan pendapatnya serta mengeksplor kemampuan yang terdapat pada dirinya. Melalui *dramatic play* yang melibatkan anak untuk dapat berperan dan berhubungan antar peran satu dengan yang lainnya, memerankan tokoh yang terdapat dalam kehidupan sosial masyarakat sekitar akan terjadi aktivasi bahasa melalui dialog, sehingga dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak melalui permainan yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Pertiwi pedawang selama bulan Oktober tahun 2020, bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan *dramatic play* kurang optimal. Hal tersebut disebabkan selain kondisi pembelajaran yang kurang optimal karena pandemi covid 19, permainan drama yang dianggap rumit, dan cerita yang diangkat tidak terjadi dilingkungan daerah anak sehingga anak kurang menjiwai peran maupun memahami cerita. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dan mengembangkan Metode *dramatic play* yang menarik dan disukai anak sehingga dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak.

Salah satu strategi untuk melestarikan kearifan lokal adalah dengan mengintegrasikannya kedalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Muharom Albantani & Madkur, (2018: 1) integrasi kearifan lokal sangat penting dan dapat dilakukan dengan memasukkan nilai-nilai kearifan lokal kedalam materi pembelajaran, kegiatan kelas, dan proses pengajaran keterampilan

berbahasa. Dalam *dramatic play*, kearifan lokal Kudus yang diperkenalkan diantaranya adalah golok golok menthok. Golok-golok menthok adalah tradisi yang dekat dengan dunia anak-anak yaitu berbagi makanan yang ditempatkan di keranjang warna-warni sebagai wujud rasa syukur. Tradisi golok-golok menthok diadakan pada saat peringatan Maulud Nabi Muhammad SAW. Tradisi ini berkaitan dengan anak perempuan, sebagai wujud kebebasan perempuan, tetapi anak laki-laki tetap bisa mengikuti tradisi golok-golok menthok.

Penelitian dari Sulistyaningtyas, & Fauziah, (2019). tentang pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam buku panduan diantaranya adalah permainan egrang tempurung/bathok, lompat tali dan engklek. Hal ini tentu sangat baik untuk meningkatkan motorik kasar anak TK dan mengenalkan pada budaya tradisional

Penelitian lain adalah penelitian dari Tinja, dkk (2017) tentang Pengembangan Metode tematik berbasis kearifan lokal sebagai upaya melestarikan nilai budaya pada siswa sekolah dasar. Hasil validasi dan uji coba yang dilakukan, diperoleh data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, yakni (a) hasil validasi terhadap buku siswa mencapai persentase 82% dan masuk kategori sangat valid; (b) hasil validasi terhadap buku panduan guru mencapai presentasi 82% dan masuk kategori sangat valid; (c) tingkat kepraktisan buku siswa mencapai persentase 88% dan sangat praktis; (d) tingkat kepraktisan buku panduan guru mencapai persentase 93% dan sangat praktis; (e) keaktifan siswa mencapai persentase 80% termasuk kategori sangat aktif; (f) hasil belajar yang sangat signifikan yang dilakukan dengan membandingkan hasil pre tes dan post tes

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dan pada penelitian terdahulu, maka peneliti akan tertarik untuk mengembangkan Metode berupa buku panduan bermain drama berbasis kearifan lokal kabupaten Kudus. Penelitian pengembangan ini dengan judul “Pengembangan Metode *dramatic play* Berbasis Kearifan Lokal Kudus untuk Peningkatan Keterampilan Berbahasa Reseptif dan Ekspresif Anak Usia Dini:

1.2 Identifikasi Masalah

1. Rendahnya keterampilan bahasa reseptif dan ekspresif anak.
2. Rendahnya motivasi atau minat belajar anak dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*).
4. Rendahnya kreativitas guru dalam menggunakan Metode pembelajaran.
5. Pembelajaran yang kurang variatif dan monoton kurang menarik minat anak dalam pembelajaran.
6. Rendahnya kemampuan guru tentang metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif anak.
7. Ruang kelas yang tidak terlalu luas menjadikan ruang gerak anak terbatas.
8. Kemajuan teknologi menjadikan anak kurang mengenal kearifan lokal Kudus.
9. Permainan drama jarang dipraktekkan karena dianggap permainan yang rumit.

1.3 Cakupan Masalah

1. Dibutuhkan pengembangan Metode permainan dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak usia dini.
2. Pentingnya peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif anak karena keterampilan tersebut merupakan alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi.
3. Peningkatan keterampilan guru dalam memilih Metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
4. Minimnya pengetahuan anak tentang kearifan lokal Kudus karena jarang digunakan dalam cerita *dramatic play*.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan Metode *dramatic play* berbasis kearifan lokal Kudus untuk peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini?
2. Bagaimana desain pengembangan Metode *dramatic play* berbasis kearifan lokal Kudus untuk peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif

anak usia dini?

3. Bagaimana kelayakan pengembangan Metode *dramatic play* berbasis kearifan lokal Kudus untuk peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan Metode *dramatic play* berbasis kearifan lokal Kudus untuk peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan Metode *dramatic play* berbasis kearifan lokal Kudus untuk peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini.
2. Mendeskripsikan desain pengembangan Metode *dramatic play* berbasis kearifan lokal Kudus untuk peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini.
3. Menganalisis kelayakan pengembangan Metode *dramatic play* berbasis kearifan lokal Kudus untuk peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini.
4. Menganalisis efektivitas pengembangan Metode *dramatic play* berbasis kearifan lokal Kudus untuk peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

- a) Mengkaji khasanah ilmiah tentang Metode *dramatic play* berbasis kearifan lokal Kudus.
- b) Memberikan contoh Metode *dramatic play* berbasis kearifan lokal Kudus untuk peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru :

- a) Sebagai pertimbangan penggunaan Metode *dramatic play* dalam pembelajaran.
 - b) Sebagai pemicu penggunaan Metode permainan *dramatic play* dalam pembelajaran yang bervariasi.
 - c) Sebagai motivasi guru untuk menggunakan Metode *dramatic play* dalam pembelajaran.
2. Bagi anak:
- a) Sebagai sarana untuk peningkatan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif.
 - b) Menarik minat anak karena menggunakan prinsip bermain dalam belajar.
3. Bagi sekolah :
- a) Membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - b) Memberi *image* positif karena sekolah menggunakan Metode pembelajaran yang bervariasi.
4. Bagi pengambil kebijakan :
- a) Mendukung tujuan pendidikan nasional dengan memberikan pembelajaran berkualitas yang menggunakan standar minimal pembelajaran.
 - b) Mendukung prinsip pembelajaran di PAUD yaitu bermain sambil belajar.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku panduan guru yang dicetak. Buku panduan guru tersebut berjudul “*Dramatic play* Berbasis Kearifan Lokal Kudus” dengan spesifikasinya sebagai berikut :

- 1) Buku berisi 14 cerita kearifan lokal Kudus yang mencakup tradisi, seni budaya, makanan khas, dan arsitektur.
- 2) Bentuk fisik buku:
 - a. Ukuran: 18 cm x 16 cm
 - b. Tebal halaman: 82 halaman
 - c. Jenis kertas: HVS 100 gram untuk isi buku dan *Art Karton* 260 gram untuk sampul buku.
 - d. Font Arial ukuran 14, *line spacing* 1

- 3) Bahasa yang digunakan adalah bahasa ringan yang komunikatif dan mudah dipahami anak usia dini.
- 4) Isi buku merupakan panduan *dramatic play* untuk anak dini yang disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami anak berbasis materi kearifan lokal Kudus dan dilengkapi gambar ilustrasi dengan sistematika:
 - a. Cover
 - b. Kata Pengantar
 - c. Daftar Isi
 - d. Latar belakang
 - e. Cerita kearifan lokal Kudus
 - f. Glosarium
 - g. Daftar Pustaka
 - h. Tentang Penulis
 - i. Cover Belakang
- 5) Cover sampul dan *layout* buku dibuat dengan warna terang bertema ceria sesuai dengan dunia anak.
- 6) Font tulisan Adobe Fan Heiti Std B ukuran 14 dengan *line spacing* 1,5.

