

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak masa era Globalisasi ini jarang sekali kita menjumpai Permainan tradisional seperti Pasaran ,englek ,Petak umpet ,Gobak sodor jamuran, Egrang dan lain sebagainya.Permainan tradisional seperti itu mungkin masih kita jumpai di daerah pedesaan yang mungkin penduduknya sebagian besar sebagai Petani dan itupun sekarang jarang sekali kita jumpai,apalagi di daerah perkotaan yang sebagian penduduknya bekerja di perkantoran dan bersifat individualism.Melalui bermain anak mampu mengembangkan sikap ,tanggung jawab ,kerja sama ,sosialisasi,dan mampu memecahkan masalah yang di hadapi dalam permainan tersebut.Permainan tradisional pasaran itu mampu mengasah otak anak untuk berfikir lebih cepat ,lebih Kreatif ,efektif , inovatif dan pastinya sangat aman di lakukan oleh anak karena bisa menumbuhkan sikap kerja sama yang kuat.Permainan tradisional Pasaran ini anak –anak sering sekali melihat dari lingkungan orang disekitar pada proses jual-beli yang dilakukan antara penjual dan pembeli dalam berkomunikasi Menurut (Westari et al., 2013).

Anak Usia Dini adalah merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.Usia 0-4 tahun anak ini di sebut sebagai balita dimana perkembangan anak ini sangatlah pesat dan masa balita ini di sebut juga masa keemasan atau golden age dimana masa otak anak sangatlah peka dan merespon dengan apa yang di lihat dan apa yang di dengar nya dan pada masa usia 4-6 tahun merupakan masa yang sangat peka dimana anak itu mulai sensitive menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak .Masa Peka adalah masa Pematangan Fungsi Fisik yang siap merespon apapun yang di berikan dari Lingkungan (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014).

Masa Peka ini ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan perkembangan agama ,fisik motorik,Bahasa ,seni,kognitif dan social emosional.(Aprinawati et al., 2017).Masa Peka dalam tahap perkembangan anak dapat dilihat dari sudut pandang kemungkinan-kemungkinan dari segi materi atau kebutuhan apa yang harus di berikan kepada anak pada masa seperti itu dan bagaimana cara penyajiannya,metodenya dan modelnya yang paling efektif untuk di terapkan pada masa tertentu(Stit & Nusantara, 2019)

Peneliti ini mengadakan Observasi di TK Nugraha Putra Desa Kaliombo yang merupakan salah satu lembaga pendidikan PAUD di kecamatan sulang .Di ketahui bahwa pembelajaran yang ada pada anak TK Nugraha Putra belum menggunakan Pengembangan permainan pasaran dalam pembelajaran yang menarik.Pembajaran membaca dan pengenalan kosakata awal anak masih monoton dan dalam pengenalan huruf dan angka di kenalkan secara langsung sehingga anak masih kurang menarik dalam pembelajarannya dan motivasi anak dalam pembelajaran masih sangat Rendah.Media ajar yang berasal dari buku-buku menjadi factor penyebabnya di tambah lagi kondisi pandemic yang mengharuskan anak untuk belajar di rumah.sehingga anak lebih banyak bermain gadget dari pada harus mngerjakan kegiatan dan tugas yang di berikan oleh pendidik (Observasi tanggal 1-14 April 2021)

Hasil dari Observasi TK Nugraha Putra (Observasi tanggal 1-14 April 2021)dalam pelaksanaan bermain pasaran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014) bertujuan 1)melatih anak berfikir aktif kreatif dan inovatif 2)melatih anak mengucapkan kosakata dengan lancer 3)melatih konsentrasi anak 4)melatih memecahkan masalah 5)membantu mengembangkan daya imajinasi anak 6)dan dapat bersosialisasi dengan teman dan lingkungan .

Berdasarkan pemaparan kondisi di lapangan maka peneliti mencari cara bagaimana cara meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia dini yaitu dengan cara mengubah pembelajaran yang semula monoton dari buku atau majalah sekarang melalui pengembangan permainan pasaran berbasis kearifan lokal .Menurut (Utami, 2013) permainan pasaran berbasis kearifan lokal mampu

mengembangkan keterampilan berbahasa anak yaitu menyimak ,menulis ,membaca,berbicara dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan pemaparan masalah dan referensi diatas peneliti perlu untuk mengembangkan permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa .kegiatan permainan pasaran dalam pembelajaran itu tentunya telah di sesuaikan denagn karakteristik perkembangan bahasa anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah dalam Penelitian ini adalah:

1. Keterampilan Berbahasa anak di era Globalisasi ini dan di masa pandemic ini sangatlah minim dan banyak sekali anak yang lebih senang memakai hp daripada harus bersosialisasi dengan temannya .
2. Kurangnya minat guru untuk mengembangkan permainan Tradisional seperti Pasaran
3. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih disajikan dalam bentuk konvensional (secara umum yaitu guru menjelaskan murid mendengarkan)
4. Pengembangan pembelajaran belum mengembangkan permainan pasaran yang lebih aktif,kreatif,efektif dan menyenangkan.
5. Belum di terapkannya pengembangan permainan pasaran berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang.
6. Peserta didik hanya berfokus pada lembar kerja saja ,sehingga banyak di temukan anak yang belajar klasikal,seharusnya anak itu bermain sambil belajar.
7. Siswa asik sendiri ketika pembelajaran akan di mulai
8. Keterbatasan wawasan dan keterampilan pendidik dalam mengaplikasikan model pembelajaran agar tercipta suasana yang menyenangkan .
9. Belum adanya pengembangan permainan pasaran pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang yang digunakan oleh lembaga TK di sekitar daerah peserta didik.

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan Masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Keterbatasan Wawasan dan keterampilan guru dengan latar belakang PG PAUD dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak dalam mengembangkan permainan pasaran berbasis kearifan lokal
2. Pengembangan permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang
3. Kurangnya sarana dan prasarana dalam mengembangkan permainan pasaran berbasis kearifan lokal .
4. Model pembelajaran permainan pasaran berbasis kearifan lokal belum menggunakan model pembelajaran yang aktif ,kreatif,dan menyenangkan
5. Pelaksanaan pembelajaran masih di sajikan secara konvensional (dilakukan secara umum,guru menjelaskan murid mendengarkan)
6. Keterbatasan wawasan dan keterampilan pendidik dalam mengaplikasikan pengembangan permainan pasaran agar tercipta suasana yang menyenangkan
7. Pengembangan Permainan pasaran berbasis kearifan lokal yang berorientasi pada peningkatan keterampilan berbahasa pada anak usia dini

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan peneliti yang dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak TK B Rembang?
2. Bagaimana Desain Model permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang ?
3. Apakah model permainan pasaran berbasis kearifan lokal Layak untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang?
4. Apakah permainan pasaran berbasis kearifan lokal Efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang.
2. Menyusun Desain permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang.
3. Menganalisis kelayakan permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang
4. Menganalisis Efektifitas Permainan Pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak .Adapun manfaat yang di peroleh sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara Teoritis,hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pemikiran bagi pengembangan dalam mengembangkan permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan Keterampilan berbahasa anak TK B Rembang.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara Praktis ,Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1.6.2.1 Peserta Didik

1. Sebagai Sarana untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang
2. Menarik bagi anak dalam pembelajaran yang menggunakan prinsip bermain sambil belajar
3. Mengasah Rasa ingin tahu Anak

4. Menambah pengalaman belajar pada anak pada Tema Pekerjaan

1.6.2.2 Guru

1. Sebagai pertimbangan penggunaan permainan pasaran dalam pembelajaran
2. Sebagai pemicu penggunaan pengembangan permainan pasaran berbasis kearifan lokal.
3. Menjadi bahan informasi bagi Guru tentang Pengembangan permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Anak TK B Rembang.

1.6.2.3. Bagi Sekolah

1. Membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran
2. Memberikan Image positif karena sekolah menggunakan pengembangan pembelajaran yang inovatif, kreatif, modern dan berkualitas.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah pengembangan permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Anak TK B Rembang yang disajikan dalam bentuk buku panduan dan modul dalam mengaplikasikan pengembangan permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang. Berikut ini terdapat beberapa tahapan pengembangan Produk antara lain:

1. Desain buku panduan Pengembangan permainan pasaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak TK B Rembang.
2. Model Buku panduan pembelajaran ini terdiri dari 4 Bagian:
 - a) Pendahuluan
 - b) Pembahasan Materi
 - c) Kegiatan Pasarn berbasis kearifan lokal yang akan dikerjakan oleh anak didik

- d) Penutup
3. Mediaa Buku panduan pembelajaran ini memuat beberapa komponen yaitu:
- a) Petunjuk Belajar
 - b) Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan yang akan di capai
 - c) Informasi Pendukung
 - d) Latihan-latihan
 - e) Evaluasi
4. Media pembelajaranyang didalamnya memuat:
- a) Pengembangan permainan pasaran berbasis kearifan lokal dengan memperhatikan Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
 - b) Untuk meningkatkan keterampilan Berbahasa Anak,Pengembangan permainan Pasaran berbasis kearifan lokal dengan menggunakan berbagai barang produk lokal dan barang yang aman yang di gunakan oleh anak sesuai SNI
 - c) Pengembangan permainan pasaran ini telah memenuhi syarat pembuatan buku panduannya yaitu
 - 1) Syarat Dedaktif
 - 2) Syarat Konstruksi
 - 3) Syarat Teknik
 - d) Hasil akhir dari pengembangan permaian pasaran berbasis kearifan lokal ini diharapkan memiliki kualitas :
 - 1) Dinilai Baikatau sangat Baik oleh para Ahliyang berkompeten dalam bidang pembelajaran Anak Usia Dini
 - 2) Mampu meningkatkan keterampilan berbahasa Anak
 - 3) Mendapat Respon yang baik dari anak sehingga keterampilan berbahasa anak meningkat,dengan begitu mampu mendapatkan hasil belajar yang maksimal