

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan mereka seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar (Ratna, 2014 : 15).

Ulfah (2015:17) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Kosekuensinya, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu menyediakan berbagai aspek perkembangan seperti: nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Kegiatan pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya adalah interaksi anak dalam bermain sehingga terjadi proses belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, pembelajaran harus diorientasikan pada perkembangan anak, untuk memberikan kesempatan belajar dengan cara yang tepat (Mulyasah, 2017:19). Pembelajaran merupakan implementasi kurikulum secara kongkret berupa seperangkat program dan rencana yang berisi sejumlah pengalaman bermain sambil belajar yang disajikan pada Anak Usia Dini berdasarkan potensinya masing-masing.

Salah satu perkembangan yang dianggap amat penting pada anak adalah perkembangan kognitif. Hal ini disebabkan karena meningkatnya persaingan dalam era globalisasi. Semakin banyak orang tua yang menganggap perkembangan kognitif harus dikembangkan semaksimal

mungkin. Hal ini membuat sekolah mendapat tantangan yang cukup besar untuk mewujudkan keinginan tersebut. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak untuk mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa, diraba ataupun dicium melalui panca indera yang dimilikinya. Di Taman Kanak-kanak dan lembaga pendidikan yang sejenis lainnya, pengembangan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir. Proses kognitif berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) seseorang dengan berbagai minat yang ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Menurut Reber (1995) dalam Hildayani (2012) aspek kognitif berkaitan dengan daya ingat, daya tangkap, kemampuan memahami suatu informasi, pengetahuan yang dikuasai seseorang, daya nalar, daya analisis, daya imajinasi, dan daya cipta atau kreativitas.

Kemampuan kognitif yang diasah sejak dini akan membantu perkembangan anak pada tahap selanjutnya yaitu pemecahan masalah di pendidikan dasar. Pada anak usia dini kemampuan kognitif bisa ditingkatkan dengan bermacam-macam kegiatan yang memungkinkan anak menggali semua potensi yang dimiliki. Yang menjadi masalah apabila kegiatan yang dipilih adalah kegiatan yang kurang menumbuhkan kemauan anak untuk berkreasi. Anak menjadi pasif dan hanya melakukan kegiatan yang diperintahkan guru tanpa bisa bereksplorasi.

Perilaku kognitif melibatkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah baru dan bersifat otomatis dan kecepatan dalam menemukan solusi-solusi baru dalam proses yang rutin. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif, anak akan mampu beradaptasi dengan perubahan lingkungan, mampu mengatasi masalah dengan cepat, memproses informasi dan menentukan kebutuhan yang akan dipenuhi. Salah satu metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif adalah bermain.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang yang dilakukan demi untuk kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang

menyenangkan. Dengan bermain akan mempermudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggapi dengan sikap yang positif dan tanpa paksaan.

Salah satu prinsip pendekatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk dapat mempelajari keterampilan baru dalam menggambarkan dunianya. Dengan bermain anak menikmati dunianya dalam situasi yang menyenangkan. Kata “Taman” pada Taman Kanak-kanak mengandung makna “tempat yang nyaman untuk bermain”. Hal ini dimaksudkan bahwa pelaksanaan program kegiatan belajar harus menciptakan suasana nyaman bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, dan bukan seperti di Sekolah Dasar. Kegiatan dilakukan dengan bermain

Salah satu kegiatan seru yang bisa dilakukan bersama anak adalah bermain peran atau drama. Melalui permainan ini, kemampuan anak dalam berbahasa akan semakin terasah. Selain itu, bermain peran bisa membantu anak dalam bersosialisasi. Anak-anak juga bisa melatih daya kreativitasnya.

Drama adalah hal yang alami atau naluriah bagi anak-anak. Mereka melakukannya tanpa pernah mendengar atau memahami istilah tersebut sebelumnya. Maka bermain peran dengan imajinasi yang mereka bangun sendiri, secara intuitif sebagai sebuah cara belajar yang alami. Nilai penting dalam drama bagi anak adalah untuk melatih dan merangsang anak dalam hal berpikir, berbicara, membentuk suatu hubungan sosial dengan anak yang lain. Kemudian melihat perspektif yang mungkin berbeda dari anak yang lain (Mulyani, 2016)

Bermain peran adalah salah satu cara terbaik untuk membantu anak-anak mengekspresikan dirinya. Mereka bebas untuk mengekspresikan perasaan mereka, sehingga anak menjadi lebih kreatif. Sering kali, guru menemukan bagaimana anak-anak mengutarakan apa yang mereka rasakan melalui

percakapan yang di dengarkan pada saat kegiatan bermain drama berlangsung. Saat berpura-pura terlibat pada pengalaman bermain peran, baik yang di rencanakan atau terjadi secara kebetulan, hal ini perlu menjadi bagian untuk dikembangkan. Dalam sentra bermain peran, anak dapat mengutarakan berbagai jenis perasaan yang seringkali tidak bisa mereka ungkapkan secara langsung. (Fox, 2015)

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2021, bahwa pelaksanaan pembelajaran bermain drama kurang optimal. Hal tersebut disebabkan permainan drama yang dianggap rumit, dan cerita yang diangkat tidak terjadi dilingkungan daerah anak sehingga anak kurang menjiwai peran maupun memahami cerita. Para guru lebih monoton, bercakap-cakap, bernyanyi dan lebih mengacu pada pemberian tugas yang sejatinya akan membuat anak menjadi bosan untuk belajar.

Proses pendidikan yang efektif hendaknya ditunjang dengan kurikulum yang relevan dengan sistem intruksional yang efektif dan didukung oleh sistem pelayanan bimbingan yang baik dan terarah. Dalam proses pembelajaran anak usia dini, pendidik memegang peranan penting sebagai seorang pendidik. Kedudukan pendidik dalam pendidikan anak usia dini sangat berperan untuk anak didiknya, baik dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar dan menumbuhkan minat belajar anak, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Maka dalam memberi pelayanan pendidikan pada anak usia dini diupayakan agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan (joyful learning) dan bermakna (meaning learning) bagi anak. Anak dapat belajar melalui bermain, karena bermain itu dapat membantu anak-anak dalam mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan amatlah menyenangkan. Dengan bermain karakter anak dapat dibentuk

Pentingnya pembentukan karakter pada usia TK, dengan alasan bahwa anak usia TK merupakan mutlak mendapatkan perlakuan dari lingkungan keluarga dan lingkungan di sekolah. Di era yang semakin berkembang sulitnya menahan arus globalisasi dalam kehidupan sehari-hari menjadikan

pembelajaran tentang kearifan budaya di rasa harus semakin dikedepankan dan dikenalkan sejak dini. Menurut Brata (2016:12) kearifan lokal sebagai pusaka budaya menempati posisi sentral sebagai inspirasi dalam penguatan jati diri atau identitas kulturall.

Dengan bermain drama maka pembelajaran dapat dikaitkan dengan penerapan materi pembelajaran tentang budaya daerah/lokal. Karena dengan dengan bermain drama bisa meningkatkan daya imajinasi anak jika terus diasah. Selain itu, bermain drama adalah bermain bebas dari anak-anak, mereka mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka, meniru tindakan dan sifat orang-orang di sekitarnya. Meniru tindakan dan sifat - sifat orang di sekitar mereka. Ketika orang dewasa belajar melalui akal dan pengetahuan, anak-anak menggunakan imajinasi untuk mengeksplorasi dan mengerti dunia mereka. (Mayesky, 2015). Maka sangat benar adanya apabila bermain drama berdasarkan dan berbasis budaya daerah Demak akan membentuk kecintaan anak pada budaya lokal.

Kurangnya media untuk bermain drama menyebabkan pembelajaran tidak maksimal, guru hanya mengandalkan buku paket atau modul untuk pembelajaran anak. Tidak ada buku panduan khusus untuk bermain drama terutama buku panduan yang berbasis budaya demak, sehingga pembelajaran bermain drama dengan tujuan meningkatkan kognitif anak dan mengenalkan budaya daerah tidak tercapai dan anak.

Penelitian Fiqriyah, dkk. (2021). tentang pengembangan modul bermain peran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro u layak dan memenuhi syarat untuk digunakan ntuk meningkatkan kepercayaan anak usia dini. Menurut Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). dalam penelitiannya tentang pengembangan model kegiatan sentra bermain Hasil penelitian mengungkapkanimplementasi model kegiatan bermain sentra dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Penelitian Windarta, & Suyadi, S. (2020). dengan hasil penelitian bahwa penggunaan modul dianggap efektif

dalam meningkatkan kemampuan menggunakan metode bermain sains melalui inkuiri terbimbing

Berdasarkan permasalahan dan hasil dari beberapa penelitian terdahulu maka maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini akan mengangkat judul “Pengembangan Buku Panduan Bermain Drama Berbasis Budaya Demak Untuk Anak Usia Dini Di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Pentingnya pengembangan kemampuan kognitif dari anak usia dini.
2. Pembelajaran anak usia dini harus menyenangkan .
3. kegiatan pengembangan kognitif anak yang dipilih adalah kegiatan yang kurang menumbuhkan kemauan anak untuk berkreasi.
4. Anak menjadi pasif dan hanya melakukan kegiatan yang diperintahkan guru tanpa bisa bereksplorasi
5. pembelajaran bermain drama kurang optimal
6. permainan drama yang dianggap rumit, dan cerita yang diangkat tidak terjadi dilingkungan daerah anak
7. anak kurang menjiwai peran maupun memahami cerita
8. Pentingnya pembentukan karakter pada usia Tk berbasis budaya daerah
9. Kurangnya media untuk bermain drama terutama buku panduan drama
10. Tidak ada buku panduan khusus untuk bermain drama terutama buku panduan yang berbasis budaya
11. Pembelajaran bermain drama kurang mengenalkan budaya daerah

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah diatas, tidak semua akan dijadikan masalah. Maka peneliti hanya akan membatasi permasalahan pengembangan buku panduan bermain drama

berbasis budaya Demak untuk anak usia dini di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan buku panduan bermain drama berbasis budaya Demak untuk anak usia dini di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak?
2. Bagaimana desain pengembangan buku panduan bermain drama berbasis budaya Demak untuk anak usia dini di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan buku panduan bermain drama berbasis budaya Demak untuk anak usia dini di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan buku panduan bermain drama berbasis budaya Demak untuk anak usia dini di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah adalah:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan buku panduan bermain drama berbasis budaya Demak untuk anak usia dini di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.
2. Mendiskripsikan desain pengembangan buku panduan bermain drama berbasis budaya Demak untuk anak usia dini di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.
3. Menganalisis kelayakan pengembangan buku panduan bermain drama berbasis budaya Demak untuk anak usia dini di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.
4. Menganalisis efektivitas pengembangan buku panduan bermain drama

berbasis budaya Demak untuk anak usia dini di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat akademis

Bagi dunia pendidikan, dengan adanya buku panduan bermain drama berbasis budaya Demak di harapkan dapat memberikan pemahaman tentang metode bermain drama yang lebih inovatif dan kreatif dengan berbasis budaya Demak.

1.6.2 Manfaat praktis

1.6.2.1 bagi guru

1. Sebagai pertimbangan penggunaan metode bermain drama dalam pembelajaran.
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk penggunaan model permainan dalam pembelajaran yang bervariasi dan kreatif
3. Sebagai motivasi guru untuk menggunakan metode bermain drama dan mengenalkan budaya daerah.

1.6.2.2 bagi siswa

1. Dengan bermain drama maka pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar
2. Siswa dapat mengenal budaya daerah Demak.
3. Siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya dan kemampuan kognitifnya dapat berkembang.

1.6.2.3 bagi sekolah

1. Membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran
2. Dapat menetapkan program untuk peningkatan dan pengembangan media pembelajaran bagi guru dan anak

1.7. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk menjelaskan tentang media yang dikembangkan dan perbedaan produk baru dengan produk yang lama. Pengembangan

buku panduan drama berbentuk buku sebagai bahan pegangan atau acuan guru untuk melaksanakan permainan drama dengan berbasis budaya Demak. Spesifikasi buku panduan bermain drama berbasis budaya Demak adalah sebagai berikut:

1. Buku panduan terdiri dari 11 cerita budaya demak yang mencakup tradisi, seni budaya, makanan khas, dan arsitektur.
2. Bentuk fisik buku:
 - a. Ukuran: 17,9 cm x 21 cm
 - b. Tebal halaman: 86 halaman
 - c. Jenis kertas: HVS 100 gram untuk isi buku dan *Art Karton* 260 gram untuk sampul buku.
 - d. Font Adobe Fan Heiti Std B 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 demak dan dilengkapi gambar ilustrasi dengan sistematika:
 - a. *Cover*
 - b. Kata Pengantar
 - c. Daftar Isi
 - d. Latar belakang
 - e. Cerita drama
 - f. Daftar pustaka
 - g. Daftar Pustaka
 - h. Tentang Penulis
 - i. Cover Belakang
5. *Cover* sampul dan *layout* buku dibuat menarik