

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan masa keemasan dalam penanaman nilai dasar kehidupan, terutama dalam pengetahuan kebudayaan Indonesia. Salah satu tantangan pada pendidikan anak usia dini saat ini adalah sedikitnya media pembelajaran yang mengenalkan tentang kebudayaan Indonesia terutama budaya lokal Jawa Timur secara menyenangkan. *Busy book* merupakan media yang dapat mengedukasi yang dapat menjadi solusi untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia. Media *busy book* dapat memberikan ketertarikan pada anak melalui kegiatan yang tidak hanya visual saja, tetapi juga dengan kegiatan menggerakkan motorik halus. Pengetahuan kebudayaan lokal dapat berupa rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, makanan khas, senjata tradisional, alat musik, serta salah satu mata pencaharian.¹ Pemanfaatan media *busy book* diharapkan dapat memberikan pengetahuan kebudayaan Indonesia khususnya Jawa Timur pada anak dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Kebudayaan merupakan warisan yang telah dijaga dan dilestarikan oleh nenek moyang secara turun temurun. Kebudayaan Indonesia merupakan warisan yang mencerminkan dari jati diri suatu bangsa.² Di era zaman sekarang dengan tingkat globalisasi yang kuat, semakin tergerusnya

¹ Sungkowo & Prasetyo. “*Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini di Jawa Timur*”. (Surabaya: Pustakan Cendekia Press, 2022) hal18

² Koentjaraningrat. “*Pengantar Ilmu Antropologi*”. (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) hal186

kebudayaan lokal seperti kebudayaan Jawa Timur. Herskovits dalam Karolina dan Randy mengemukakan bahwa kebudayaan sebagai suatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, kemudian disebut sebagai *superorganic*.³ Seiring dengan perkembangan zaman, banyak sekali kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia.

Kebudayaan asing dapat masuk ke Indonesia melalui berbagai macam cara. Haidar menyatakan bahwa globalisasi dianggap sebagai ancaman terhadap identitas kultural.⁴ Salah satunya permasalahan yang dapat mempengaruhi adalah penggunaan gadget. Selain itu, pengaruh terdekat anak seperti lingkungan yang kurang dalam pengetahuan maupun upaya pengenalan kebudayaan Jawa Timur. Ketidaktahuan anak usia dini terhadap kebudayaan Jawa Timur dapat melemahkan rasa identitas dan nasionalisme sejak dini yang menyebabkan anak lebih mengenal budaya asing dibanding budayanya sendiri.⁵

Pada usia 5-6 tahun memberikan pengetahuan kebudayaan lokal Indonesia terutama kebudayaan Jawa Timur. Awal pengenalan kebudayaan Indonesia pada anak usia dini dimulai dengan kebudayaan Jawa Timur. Edward Burnett Tylor dalam Karolina dan Randy mengemukakan bahwa kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks yang di dalamnya

³ Desi Karolina & Randy. "*Kebudayaan Indonesia*". (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2021) hal 1

⁴ Dhiya Azdkia Fadhila Haidar (2023). *Pengembangan Flap-Busy Untuk Menstimulasi Karakter Nasional dan Literasi Kritis Anak Usia 5-6 Tahun di Malaysia*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

⁵ Putri & Wiyani, "*Urgensi Pendidikan Budaya Lokal Pada Anak Usia Dini di Era Globalisasi*". (Yogyakarta: Deepublish, 2021) hal 45

terkandung kepercayaan, kesenian, pengetahuan, moral, adat istiadat, hukum serta kemampuan lain yang dimiliki oleh anggota masyarakat.⁶ Pelestarian kebudayaan Jawa Timur sangat penting dalam menjaga kebudayaan dari warisan nenek moyang saja, tetapi dapat dijadikan sebagai media pendidikan karakter anak usia dini. Anak usia dini dikenalkan dengan budaya dengan tujuan agar dapat tumbuh menjadi pribadi yang mampu menghargai dan mencintai bangsa Indonesia.

Ki Hajar Dewantara dalam Dewantara dan Yogantri, budaya merupakan hasil perjuangan masyarakat terhadap alam dan zaman yang membuktikan kemakmuran dan kejayaan hidup masyarakat dalam menyikapi atau menghadapi kesulitan dan rintangan untuk mencapai kemakmuran, keselamatan, dan kebahagiaan dihidupnya.⁷ Perlunya kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya dikalangan generasi muda yang semakin menurun. Hal tersebut dapat terlihat dari ketertarikan anak usia dini terhadap seni budaya tradisional. Oleh karena itu perlu diadakan upaya dalam pengenalan budaya lokal sejak anak usia dini agar dapat menciptakan generasi muda yang mencintai bangsanya.⁸

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara penyampaian materi dalam kegiatan belajar sehingga dapat

⁶ Desi Karolina & Randy. “*Kebudayaan Indonesia*”. (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2021) hal 1

⁷ Made Antara, Made Vairagya Yogantari. Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. *Jurnal Senada* Vol 1 No 1, (2018) hal 2

⁸ Gloria Yohana Putri & Setyo Yanuartuti. Revitalisasi Budaya Melalui Permainan Musik Angklung Untuk Menunjang Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 7 No 5, (2022), hal 37

memberikan pengalaman yang menarik dan efektif. Menurut Heinich dkk dalam Musid media sebagai perantara pada sumber penerima yang berupa televisi, radio, video, serta gambar yang bermaksud pengajaran dalam pembelajaran⁹. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu anak agar lebih mudah mengetahui dan memahami sebuah materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran diberikan dengan menggunakan media yang konkret dan visual.

Media *busy book* secara umum merupakan media interaksi aktif dan edukatif berupa buku yang terbuat dari kain flanel atau bahan lain seperti kertas tebal yang didalamnya terdapat aktivitas bermain dan kegiatan sederhana anak yang berisi seperti puzzle, tulisan, gambar, serta kegiatan menempel dan penggunaannya fleksibel sesuai kebutuhan anak. Menurut Risa *busy book* merupakan media aktif yang berisi pembelajaran interaktif yang terbuat dari kain *satin lake banner* yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna yang cerah serta didalamnya terdapat aktivitas permainan sederhana yang dapat membantu merangsang kemampuan motorik halus pada anak usia dini.¹⁰ Tidak hanya merangsang motorik halus, media *busy book* dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya. *Busy book* juga memiliki syarat untuk dapat digunakan oleh anak usia dini dengan memiliki bahan yang awet, dan aman digunakan, dapat menarik dan mudah

⁹ Mursid. "Pengembangan Pembelajaran PAUD". (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015) hal 40

¹⁰ Selian S. R, dkk. "Pengembangan *Busy Book* Sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Cita-Cita Kepada Anak". *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 6 No 2, (2021) hal 54

digunakan sesuai kebutuhan. *Busy book* yang digunakan berisi pengetahuan kebudayaan Indonesia yang terfokus beberapa kesenian di Jawa Timur. Jawa Timur merupakan lingkup dekat pada Provinsi yang ditinggali anak. Media *busy book* berisi gambar dan tulisan nama dari masing-masing gambar agar memudahkan guru untuk menjelaskan dan mempermudah anak untuk mengetahui. *Busy book* ini digunakan untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang ada di Jawa Timur pada masa pra-sekolah agar dapat mengetahui dasar dari kebudayaan Indonesia sejak usia dini.

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun pada masa itu anak memiliki masa keemasan atau dapat disebut masa golden age. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyebutkan bahwa “anak usia dini merupakan individu penduduk yang berusia antara 0-6 tahun”. Hurlock dalam Priyanto A., mengemukakan bahwa “kategori anak usia dini atau taman kanak-kanak awal adalah prasekolah yang tercakup pada kelompok usia antara 2 hingga 6 tahun”.¹¹ Menurut *The National Assosiation For the Education of Children (NAEYC)*, bahwa anak usia dini merupakan sekelompok individu yang berada para rentang usia 0-8 tahun.¹² Anak usia dini menurut pendapat Bachruddin Musthafa dalam Ahmad Santoso merupakan anak rentang usia satu sampai lima tahun berdasarkan batasan psikologi perkembangan mencakup bayi usia 0-1 tahun, masa kanak-kanak usia 1-5 tahun, dan masa kanak-kanak akhir

¹¹ Aris Priyanto. “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain”, *Jurnal Ilmiah Guru*, Vol 2 No 18, (2014) hal 42

¹² Dian Pertiwi, dkk. “Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Baca Tulis Hitung Untuk Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4 No 2, (2021) hal 63

usia 6-12 tahun.¹³ Karakteristik pada anak usia dini yaitu unik dan menarik. Usia 4-6 tahun anak sudah aktif pada perkembangan fisik untuk melakukan berbagai kegiatan, selain itu anak dapat memahami pembicaraan dari orang lain dan rasa ingin tahu terhadap lingkungan.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya yang dilakukan dalam proses pembinaan yang diberikan pada anak usia 0 sampai 6 tahun. Pendidikan anak usia dini dilakukan pada masa prasekolah. Penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini dilakukan dengan cara pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan, serta pemberian kegiatan pembelajaran. Menurut Biechler dan Snowman dalam Mursid mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini prasekolah adalah anak yang memiliki usia 3-6 tahun.¹⁴ Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini agar terlaksana persiapan untuk hidup dan penyesuaian diri dengan lingkungan. Pengalaman nyata akan memberikan rasa keingin tahuan pada anak yang akan menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal.

Padangan Froebel dalam Ahmad Santoso mengemukakan bahwa anak pada dasarnya memiliki kepribadian yang baik dan berpotensi kreatif.¹⁵ Diartikan bahwa anak memiliki kemampuan yang mengarah pada suatu kepribadian yang baik dan kreatif. Untuk mengembangkan perkembangan

¹³ Ahmad Susanto. "*Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*". (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018) hal 1

¹⁴ Mursid. "*Pengembangan Pembelajaran PAUD*". (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015) hal 3

¹⁵ Ahmad Susanto. "*Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*". (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018) hal 8

psikis ini yang dilakukan melalui pengalaman-pengalaman interaksi pendidikan. Perkembangan anak memiliki masa-masa sensitif yaitu suatu masa yang ditandai sebagai tertariknya anak terhadap suatu objek dan karakteristik yang membangun pengetahuan dan dengan cara menyerap dari lingkungannya. Terdapat enam aspek perkembangan diantaranya aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan bahasa, dan aspek perkembangan seni.¹⁶

Aspek-aspek perkembangan tersebut akan berkembang ketika anak sedang bermain sambil belajar. Kegiatan bermain sambil belajar dapat memberikan pengelolaan aspek-aspek perkembangan kognitif pada anak. Mayer dalam Marinda mengemukakan bahwa kongnisi merujuk kepada semua aktifitas mental yang diasosiasikan dengan berfikir, mengetahui, dan mengingat.¹⁷ Aspek perkembangan tersebut akan berangsur-angsur bergerak tetapi pasti yang semakin hari akan semakin maju, mulai dari masa pertumbuhan hingga akhir hayat. Pada perkembangan anak dapat dikembangkan secara signifikan melalui permainan edukatif antara lain perkembangan kognitif dan psikomotor yang dapat ditingkatkan melalui permainan edukatif.

¹⁶ Anis Setiyawati, dkk. "Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Daring Di Masa Covid-19", *Jurnal Mentari* Vol 1 No 2, (2021) hal 52

¹⁷ Leny Marinda "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* Vol 13 No 1, (2020) hal 117

Perkembangan kognitif merupakan tahapan yang terjadi selama hidup seseorang saat mereka belajar memahami, mengolah informasi, dan memecahkan masalah dan memiliki pengetahuan.¹⁸ Jean Piaget dalam Hani Pitriani mengemukakan bahwa struktur kognitif tentang anak mengembangkan konsep dunia di sekitar mereka.¹⁹ Vygotsky dalam Ivo Retna Wardani mengemukakan bahwa kemampuan kognitif dalam membantu memecahkan masalah, memudahkan tindakan, memperluas kemampuan, serta melakukan sesuatu sesuai dengan kapasitas alaminya.²⁰ Pada tahap perkembangan kognitif anak akan mulai menunjukkan bagaimana proses belajar yang kompleks. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif seperti faktor keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, serta faktor kebebasan. Perkembangan kognitif bertujuan agar anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar sehingga anak dapat melangsungkan hidupnya melalui informasi yang didapat.

Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui oleh manusia mengenai segala objek melalui panca indra, pikiran, dan pengalaman.²¹ Pengetahuan berisi pemahaman yang dibutuhkan oleh seseorang yang dapat digunakan untuk berpartisipasi pada hal yang dibutuhkan. Pengetahuan

¹⁸ Sitti Aisyah Mu'min. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget", *Jurnal At-Ta'dib* Vol 6 No 1, (2013) hal 90

¹⁹ Hani Pitriani, dkk. "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin* Vol 9 No 1, (2023) hal 34

²⁰ Ivo Retna Wardani, dkk. "Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky dan Implikasinya Dalam Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Islam* Vol 4 No 2, (2023) hal 336

²¹ Surajiyo. "Filsafat ilmu dan Perkembangannya di Indonesia". (Jakarta: Bumi Aksara. 2009) hal 26

sebagai upaya membangun pemahaman tentang dunia disekitarnya melalui berbagai pengalaman seperti bermain, mengamati, mengeksplorasi, eksperimen, bertanya, serta menyampaikan ide. Pengetahuan anak usia dini diperoleh dari kegiatan interaksi lingkungannya. Pengetahuan mencakup hal yang berkaitan dengan perkembangan kognitif yang sudah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pada masa *golden age* anak akan mudah menerima sesuatu yang mereka pelajari dan lihat.. Pengetahuan dapat diperoleh melalui kegiatan pembelajaran disekolah dan dilanjutkan oleh orangtua diluar sekolah.

Pada pendidikan pastinya terdapat kendala, baik dari anak maupun lingkungan. Kendala pada pendidikan anak usia dini harus dihilangkan, salah satunya adalah kendala kurangnya pengetahuan terutama mengenai kebudayaan lokal Indonesia. Salah satu faktor yang mempengaruhinya globalisasi dan budaya luar negeri yang masuk ke Indonesia serta rendahnya pengetahuan masyarakat tentang budaya lokal menyebabkan kesenian tradisional terancam punah.²² Pengaruh utama kurangnya pengetahuan adalah lingkungan yang kurang memberikan pengetahuan mengenai kebudayaan Indonesia terutama Jawa Timur serta penggunaan gadget juga berpengaruh karena budaya asing dapat masuk secara tidak langsung walaupun terdapat sisi positif dari gadget yang dapat digunakan. Kendala tersebut dapat berpengaruh pada masa depan Indonesia karena kurang melestarikan

²² Widyastitieningrum, S. R., & Hediani, E. "Pelestarian Budaya Jawa Inovasi Dalam Bentuk Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari". *Jurnal Panggung*. Vol. 33 No 1, (2023) hal 58-71

kebudayaan Indonesia. Maka dari itu perlunya pembelajaran tentang kebudayaan. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah belajar mengenai pengetahuan kebudayaan Indonesia Khususnya Jawa Timur.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Dharma Wanita Dayu Blitar, pada kelas B1 dan B3 yang masing-masing kelas berjumlah 17 anak diperoleh gambaran bahwa pengetahuan kebudayaan Jawa Timur masih rendah. Saat pembelajaran berlangsung, anak-anak terlihat belum mengetahui dengan baik dari berbagai aspek kebudayaan, seperti rumah adat, mata pencaharian, makanan khas, pakaian adat, alat musik, serta senjata tradisional. Beberapa anak dapat menunjukkan ekspresi yang bingung saat ditanya guru mengenai kebudayaan Jawa Timur. Namun sebagian kecil anak dapat menyebutkan dengan tepat. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik agar anak dapat lebih mudah untuk mengetahui dan mengingat materi kebudayaan Jawa Timur

Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa materi kebudayaan Indonesia khususnya Jawa Timur belum dapat tersampaikan secara maksimal pada anak usia dini. salah satu penyebabnya dapat berupa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan anak usia 5-6 tahun. Beberapa penelitian sebelumnya telah menggunakan media pembelajaran seperti video, buku cerita, dan pop-up book untuk memperkenalkan budaya, namun masih sedikit yang menggunakan media manipulatif seperti *busy book* dalam pembelajaran kebudayaan. Bahkan penelitian mengenai pengaruh media *busy book* terhadap pengetahuan kebudayaan Indonesia pada anak usia

dini sangat sedikit. Oleh karena itu, tujuan penelitian agar memberikan pembelajaran kebudayaan dengan media yang berbeda dengan lainnya yaitu *busy book* kebanuakan *busy book* berisi angka dan huruf, maka dari itu penelitian pengaruh pembelajaran berbantuan media *busy book* terhadap pengetahuan kebudayaan Indonesia pada anak usia 5-6 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas berdasarkan judul yang diangkat “Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Media *Busy Book* Terhadap Pengetahuan Kebudayaan Indonesia Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Dayu Blitar”, maka masalah yang diidentifikasi adalah:

1. Kurangnya pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia pada anak di TK Dharma Wanita Dayu Blitar
2. Belum menerapkan media *Busy Book* dalam pengetahuan kebudayaan Indonesia
3. Anak mudah bosan jika pembelajaran di kelas hanya menggunakan kegiatan pembelajaran biasa saja

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah kurangnya kemampuan dalam pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia terutama Jawa Timur dengan menggunakan media permainan yang terdapat pada media *Busy Book*.
2. Media *Busy Book* belum diterapkan di TK Dharma Wanita Dayu Blitar

3. Penelitian ini hanya memberikan pembelajaran mengenai pengetahuan kebudayaan Jawa Timur yaitu rumah adat, salah satu mata pencaharian, seni tari, senjata tradisional, makanan khas, baju adat, serta alat musik.
4. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Dayu Blitar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran dengan berbantuan media *Busy Book* terhadap pengetahuan kebudayaan Indonesia pada anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh dari pembelajaran berbantuan media *Busy Book* terhadap kemampuan anak pengetahuan kebudayaan Indonesia?

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, dapat memberikan pengalaman penting, menambah wawasan dan informasi

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

- a. Bagi Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Dayu Blitar

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk pengambilan kebijakan dan pelaksanaan pendidikan

b. Bagi Guru TK Dharma Wanita Dayu

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pelaksanaan kegiatan pembelajaran

c. Bagi Peserta Didik TK Dharma Wanita Dayu

Penelitian ini diharapkan mampu memudahkan anak untuk mengetahui dan mengenal berbagai kebudayaan di Indonesia

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk penelitian lebih lanjut

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang digunakan untuk memperkirakan adanya kaitan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis merupakan kesimpulan dari hasil studi untuk menjawab permasalahan dalam suatu penelitian. Hipotesis terbagi menjadi dua macam, yaitu hipotesis nihil atau nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan antara dua kelompok, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan terdapat perbedaan pada dua kelompok.²³

Hipotesis pada penelitian “pengaruh pembelajaran berbantuan media *busy book* terhadap pengetahuan kebudayaan pada anak usia 5-6 tahun di TK

²³ Agung Edy Wibowo. “*Metodologi Penelitian Pegangan Untuk Menulis Karya Ilmiah*”. (Bandung: Penerbit Insania, 2021) hal 73-74

Dharma Wanita Dayu Blitar”, berdasarkan statistika terdapat 2 hipotesis yang mungkin terjadi, yaitu:

1. H_0 = Tidak ada pengaruh terhadap pengetahuan kebudayaan Indonesia pada anak usia 5-6 tahun
2. H_a = Adanya pengaruh terhadap pengetahuan kebudayaan Indonesia pada anak usia 5-6 tahun

Berdasarkan hipotesis tersebut, peneliti mengambil hipotesis yaitu H_a , adanya pengaruh yang diberikan oleh *busy book* terhadap pengetahuan kebudayaan Indonesia pada anak usia 5-6 tahun.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Secara Konseptual

- a. *Busy Book*

Busy Book merupakan media edukasi yang berbentuk seperti buku serta berbahan dari kertas tebal yang dijadikan satu seperti binder dengan memberikan gambar-gambar dan keterangan tulisan yang dapat digunakan anak untuk belajar.²⁴

Dalam *Busy Book* terdapat pengetahuan tentang kebudayaan dari setiap daerah di Jawa Timur yang didalamnya terdapat berbagai jenis tarian daerah, alat musik, dan baju adat.

- b. Pengetahuan Kebudayaan Indonesia

²⁴ Rika Pristian Fitri Astuti (2023). “*Busy Book Tematik (Media Multiliterasi Anak)*”. Yogyakarta: Deepublish Digital, hal 10-12

Pengetahuan merupakan hal yang penting dalam proses perkembangan anak, karena pengetahuan adalah dasar dari terbentuknya sikap dan keterampilan diri.²⁵ Pengetahuan merupakan awal pembelajaran pada anak usia dini yang merupakan kemampuan dasar untuk mengetahui berbagai pengetahuan yang ada di negara Indonesia pada pengetahuan awal.

2. Secara Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual maka secara operasional yang dimaksud dengan media *busy book* terhadap perkembangan kebudayaan anak usia dini di TK Dharma Wanita Dayu adalah penggunaan media *busy book* yang didalam pembelajarannya diperuntukan bagi anak usia dini dalam mengembangkan pengetahuan kebudayaan Indonesia. perkembangan pengetahuan kebudayaan Indonesia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengetahuan mengenai kebudayaan Indonesia yang ada di Jawa Timur untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia dasar kepada anak usia dini. Keberagaman isi materi media *busy book* berisi materi tentang budaya Jawa Timur seperti rumah adat, salah satu mata pencaharian, tarian, alat musik, baju adat, senjata tradisional dan makanan khas.

²⁵ Meta Br Ginting & Panni Ance Lumbantobing, "Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget" *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 1 No 2, (2018) hal191

I. Sistematika Pembahasan

BAB I: Mengenal pendahuluan yang mencakup beberapa hal diantaranya adalah latar belakang, fokus penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan

BAB II: Mencakup kajian pustaka diantaranya landasan teori tentang hakikat anak usia dini, pengertian media, tujuan dan fungsi media, manfaat media, karakteristik media, pengertian pengetahuan, pengertian kebudayaan, penelitian terdahulu

BAB III: Mengenai metode penelitian, variable penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, Teknik pengumpulan data, analisis data

BAB IV: Paparan data dan hasil penelitian yang diantaranya deskripsi data dan pengujian hipotesis

BAB V: Pembahasan hasil penelitian

BAB VI: Penutup diantaranya kesimpulan dan saran