



Pengaruh Alat Permainan Edukatif Portable Sensory Path terhadap Pemahaman Budaya Indonesia pada Anak Usia Dini di TK An-Najwa

Sintia Nurjannah ^{1*}, Widya Masitah ²

Correspondensi Author

^{1,2} Universitas

Muhammadiyah Sumatera

Utara, Indonesia

Email:

cintyanurzannah@gmail.com

widyamasitah@umsu.ac.id

Keywords :

Pengaruh;

Alat Permainan Edukatif;

Portable Sensory Path;

Pemahaman Budaya;

Anak Usia Dini

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemahaman budaya pada anak usia dini masih tergolong kurang optimal, yang dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan serta terbatasnya ketersediaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan karakteristik anak. Padahal, pemahaman budaya sejak dini penting untuk membentuk identitas dan nilai-nilai kebangsaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan APE Portable Sensory Path terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini di TK An-Najwa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) model One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 30 anak usia 5-6 tahun yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda bergambar dan lembar observasi. Uji validitas dilakukan menggunakan Aiken's V, reliabilitas diuji menggunakan Alpha Cronbach, dan analisis data dilakukan dengan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan APE Portable Sensory Path terhadap peningkatan pemahaman budaya anak. Rata-rata skor pre-test sebesar 5,87 meningkat menjadi 13,63 pada post-test, dengan distribusi skor post-test yang lebih merata dan simetris (skewness -0,045), mengindikasikan peningkatan yang konsisten di seluruh subjek. Peningkatan ini menunjukkan bahwa APE Portable Sensory Path tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi budaya secara lebih konkret dan menarik, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media ini dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan dan aplikatif bagi guru PAUD dalam mengembangkan pemahaman budaya anak sejak usia dini.

Abstract. This study is motivated by the fact that cultural understanding among early childhood learners remains suboptimal. Several factors contribute to this issue, including the use of less engaging learning media and the limited availability of Educational Play Tools (APE) that align with the developmental characteristics of young children. In fact, cultural understanding from an early age is crucial for shaping identity and national values. This study aims to determine the

effect of using the APE Portable Sensory Path on Indonesian cultural understanding among early childhood learners at TK An-Najwa. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a One Group Pretest-Posttest model. The research sample consisted of 30 children aged 5–6 years, selected through purposive sampling. Instruments used included multiple-choice picture-based tests and observation sheets. Instrument validity was assessed using Aiken's V, reliability was tested with Cronbach's Alpha, and data analysis was conducted using the non-parametric Wilcoxon Signed Ranks Test. The results showed a significant influence of the APE Portable Sensory Path on improving children's cultural understanding. The average pre-test score of 5.87 increased to 13.63 in the post-test, with a more even and symmetrical distribution of post-test scores (skewness -0.045), indicating consistent improvement across all subjects. This increase demonstrates that the APE Portable Sensory Path is effective not only in delivering cultural content in a more concrete and engaging manner but also in creating an interactive and enjoyable learning environment. Therefore, this media can serve as a relevant and applicable alternative teaching strategy for early childhood educators in developing cultural understanding from an early age.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara, karena dengan pendidikan yang berkualitas, generasi muda dapat berkembang menjadi individu yang berdaya saing dan memiliki keterampilan untuk menghadapi tantangan global (Azri & Raniyah, 2024). Pendidikan yang dimulai dari anak usia dini tumbuh dan berkembang sangat pesat. Berubahnya paradigma masyarakat terhadap pendidikan membuat pendidikan anak usia dini semakin diminati sehingga pendidikan anak usia dini mulai bermunculan dan berkembang baik di kota maupun di pedesaan (Sitepu & Nasution, 2018).

Pendidikan seorang anak tidak hanya di lingkungan sekolah, tetapi semua faktor bisa menjadikan sumber bagi pendidikan seorang anak. Proses belajar dan mengajar dalam pembelajaran Agama Islam merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan. Adapun beberapa ayat Al-Qur'an yang mengarah ke penjelasan tentang pendidikan salah satunya terdapat dalam Q.S. 17/Al-Isra: 24. Berdasarkan ayat tersebut dapat diambil bahwa pendidikan adalah suatu proses awal mula pertumbuhan manusia, karena anak sejak dilahirkan di dunia dalam keadaan tidak mengetahui apapun, tetapi ia sudah dibekali Allah SWT berupa potensi dasar (*fitrah*) yang perlu dikembangkan. Maka pendidikan seorang anak sangat penting mengingat untuk kelangsungan perkembangannya menuju ke tahap berikutnya.

Kebudayaan Indonesia adalah keseluruhan kebudayaan local yang ada di setiap daerah di Indonesia. Kebudayaan nasional dalam pandangan Ki Hajar Dewantara adalah "puncak-puncak dari kebudayaan daerah". Kutipan pernyataan ini merujuk pada paham kesatuan makin dimantapkan, sehingga ketunggalikaan makin lebih dirasakan daripada

kebhinekaan. Wujudnya berupa negara kesatuan, ekonomi nasional, hukum nasional, serta bahasa nasional. Kebudayaan Indonesia dari zaman ke zaman selalu mengalami perubahan, perubahan ini terjadi karena faktor masyarakat yang memang menginginkan perubahan dan perubahan kebudayaan terjadi sangat pesat yaitu karena masuknya unsur-unsur globalisasi ke dalam kebudayaan Indonesia. Unsur globalisasi masuk tak terkendali merasuki kebudayaan nasional yang merupakan jelmaan dari kebudayaan lokal yang ada di setiap daerah dari Sabang sampai Merauke (Nahak, 2019).

Indonesia merupakan Negara yang memiliki banyak suku bangsa, sehingga menjadi Negara yang kaya akan budaya, baik dari segi bahasa, adat istiadat, tarian daerah, lagu daerah dan warisan budaya lainnya. Budaya adalah salah satu aspek yang terpengaruh oleh modernisasi dan globalisasi karena budaya bersifat dinamis. Seiring berkembangnya zaman kebudayaan lokal di Indonesia mulai luntur karena adanya perubahan pola hidup masyarakat. Masyarakat modern lebih tertarik untuk menyerap budaya asing yang masuk dan menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Azzahra et al., 2024). Generasi muda sebagai pewaris kebudayaan diharapkan dapat mempertahankan dan melestarikan budaya lokal di tengah perkembangan globalisasi. Namun, generasi muda saat ini kurang menunjukkan minat terhadap budaya lokal dan lebih tertarik budaya asing yang dianggap lebih modern. Pemikiran ini dapat menyebabkan hilangnya rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya lokal. Permasalahan tersebut menjadi tantangan besar bagi Negara Indonesia. Pengenalan dan penanaman rasa cinta pada budaya lokal membutuhkan waktu yang tidak sebentar, maka pengenalan budaya lokal harus dilakukan sejak usia dini (Putri et al., 2019).

Usia dini dikatakan masa keemasan, hal itu disebabkan semua aspek perkembangan anak berkembang secara pesat dan anak dengan mudah menyerap apa yang dilihat dan dipelajari saat dirinya berada di lingkungan sekitar. Oleh karena itu peran keluarga sangat penting bagi anak, mereka adalah pendidik pertama bagi anak terutama orang tua, anak akan memperoleh pengalaman hidup sendiri sesuai dengan lingkungan setempat (Khaironi, 2018). Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Oleh karena itu peran serta pemerintah maupun orang tua dalam pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dibutuhkan, supaya anak bisa berkembang, cerdas, serta dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Hal ini merupakan pentingnya pendidikan untuk anak usia dini (Sitepu & Janita, 2016).

Menurut Anderson dan Krathwohl: kegiatan pendidikan, bila direncanakan dengan baik dan dilaksanakan secara memadai, mengarah pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dari pernyataan di atas jelaslah bahwa hakikat pendidikan bukanlah semata-mata pencapaian tujuan pendidikan, tetapi juga proses pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Dengan proses yang baik, hasil yang diharapkan akan datang dengan sendirinya (Nasution & NS, 2023). Kebudayaan di Indonesia dikategorikan sebagai budaya kolektivistik yaitu rasa kekeluargaan dan saling menghargai antar saudara ketika membutuhkan satu sama lain, berbeda dengan budaya individualis cenderung berfokus pada membebaskan hak setiap individu, mandiri, tegas dan mendorong otonomi anak, kemandirian, ketegasan, dan memenuhi kebutuhan dirinya sendiri tanpa melihat orang lain (Jatmika, 2017).

Pada dasarnya guru tidak harus selalu mempunyai media pembelajaran yang baru tetapi mungkin guru dapat harusnya dapat berinovasi dengan alat-alat dan bahan-bahan yang baru (Masitah & Setiawan, 2018). Oleh karena itu lembaga pendidikan harus mampu merespon perkembangan tersebut dengan terus mengembangkan kurikulum

dengan pendekatan pembelajaran yang berbeda sesuai dengan perkembangan anak, usia, keadaan, kondisi dan kebutuhan peserta didik. karena itu, alat permainan edukatif (APE) *portable sensory path* diharapkan dapat membantu siswa memahami budaya Indonesia dan mampu memunculkan ide-ide baru seiring dengan kreativitas masing-masing siswa. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang menghibur dan hands-on juga diharapkan dapat menghasilkan siswa yang bertanggung jawab dan mampu menerapkan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Rusmania & Jumiatin, 2024).

Berdasarkan penjabaran diatas peneliti menemukan beberapa masalah pada anak. Bermula pada pentingnya pemahaman budaya Indonesia dalam penguasaan aspek seni, terutama di konteks Pendidikan anak usia dini. Pemahaman budaya merupakan salah satu aspek penting dalam memahami budaya yang memungkinkan anak untuk mengenal Bahasa, simbol-simbol budaya, baju adat, rumah adat, alat musik tradisional, nilai dan etika. Namun sering kali di temukan bahwa pemahaman budaya masih kurang optimal. Hal tersebut dapat di sebabkan beberapa faktor, seperti media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik bagi anak usia dini. dan kurangnya alat permainan edukatif (APE).

Berbagai alat permainan edukatif (APE) tentunya telah di kembangkan untuk meningkatkan aspek seni, salah satunya dengan alat permainan edukatif (APE) *Portable Sensory Path*. Pada media ini memungkinkan anak dapat lebih aktif, dan merasa lebih baik dalam memahami budaya Indonesia. Meskipun banyak penelitian yang membahas alat permainan edukatif (APE), penelitian mengenai efektivitas alat permainan edukatif (APE) *portable sensory path* khususnya dalam pemahaman budaya masih terbatas. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi sejauh mana alat permainan edukatif (APE) ini dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak.

Alat permainan edukatif (APE) yang tepat sangat berpengaruh dalam meningkatkan aspek perkembangan anak. Salah satu alat permainan edukatif (APE) yang dianggap efektif adalah Alat Permainan Edukatif (APE) *portable sensory path*. alat permainan edukatif (APE) ini melibatkan anak dalam situasi yang menurut mereka untuk bermain sambil belajar, sehingga dapat memberikan pengalaman praktis yang mendukung dalam peningkatan perkembangan aspek. Dalam alat permainan edukatif (APE) *portable sensory path*, anak ditugaskan untuk bermain sambil belajar, yang dapat meningkatkan pemahaman budaya Indonesia dan meningkatkan aspek perkembangan anak secara baik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sensory path memiliki dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar dan fokus anak. Annisa Siregar (2022) menemukan adanya peningkatan motorik kasar anak usia 5–6 tahun setelah penggunaan sensory path secara signifikan. Begitu pula dengan penelitian oleh Septiani et al. (2024) yang menunjukkan bahwa portable sensory path efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh APE Portable Sensory Path terhadap pemahaman budaya Indonesia, yang merupakan aspek penting dalam membentuk identitas anak sejak dini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat pengaruh penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Portable Sensory Path terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini di TK An-Najwa?"

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) *Portable Sensory Path* Terhadap Pemahaman Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini Di Tk An-Najwa”. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pemahaman alat permainan *portable sensory path* yang lebih efektif dalam pemahaman budaya Indonesia, serta memberikan panduan bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kompetensi pemahaman anak.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Sugiyono metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen selalu dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap subyek penelitian kemudian melihat pengaruh dari perlakuan tersebut (Fitrianingsih & Musdalifah, 2015).

Populasi dan sampel diperlukan dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari variable yang akan diteliti. (Sugiyono, 2019) berpendapat bahwa: Dalam penelian kuantitatif, populasi adalah yang merujuk pada keseluruhan wilayah yang menjadi dasar generalisasi, yang mencakup objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan disimpulkan. Populasi yang akan diteliti pada penelitian ini adalah kelas B TK AN-NAJWA tahun ajaran 2024/2025.

Menurut (Syahrums & Salim, 2012) Sampel adalah sebagian dari populasi yang menjadi objek penelitian, dengan kata lain, sampel dapat diartikan sebagai contoh. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik non probability sampling yaitu teknik total sampling. Yang mana menurut pendapat (Sugiyono, 2018) sensus/total sampling yaitu teknik dengan mengambil seluruh anggota populasi yang akan dijadikan sampel dengan keseluruhannya. Jadi, sampel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh populasi yang berjumlah 30 orang yang kemudian dalam pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).

Teknik pengumpulan data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu sumber data yang langsung diperoleh dari data pertama di lokasi penelitian yaitu objek penelitian itu sendiri lain halnya dengan data sekunder yang diperoleh dari sumber kedua dari data yang dibutuhkan. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

Pre/Post Test

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013). Dalam pelaksanaan dilapangan, peneliti akan memberikan treatment kepada siswa setelah dilakukan pre test dengan perlakuan yang sudah terencana dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari, kemudian diberikan tes lagi yaitu dengan post test. Sehingga dapat disimpulkan apakah perlakuan yang diberikan efektif atau tidak.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran (Widoyoko, 2017). Instrumen utama yang digunakan untuk mengukur pemahaman budaya adalah tes pilihan ganda bergambar sebanyak 15 butir soal. Soal-soal ini mencakup pengenalan unsur budaya seperti rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, dan simbol-simbol khas budaya Indonesia lainnya. Setiap jawaban yang benar diberi skor 1, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Total skor maksimal adalah 15. Selain itu, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mencatat keterlibatan dan keaktifan anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan APE. Instrumen penelitian bertujuan untuk mendapatkan kesahihan penelitian maka perlakuan yang diberikan adalah, uji validasi, uji reliabilitas, uji normalitas, hipotesis.

Teknik Analisis Data

Olahdata penelitian akan menggunakan analisis non-parametrik atau statistik bebas distribusi (*distribution free statistics*) dan uji bebas asumsi (*assumption free test*) sebagaimana yang dijelaskan oleh Djarwanto (1991) dalam bukunya berjudul 'Statistik Non-Parametrik' pengujian non parametrik dilakukan ketika data yang dimiliki jumlahnya tidak terlalu besar (skala kecil) seperti tidak lebih dari 30 sampel dan data mengabaikan asumsi normalitas. Maka data yang diolah dalam penelitian ini akan dilalui dari pengujian validitas dan reliabilitas dan langsung dilanjutkan dengan pengujian hipotesis non-parametrik karena tidak memerlukan uji asumsi dalam prosesnya.

Uji Persyarat

Uji Persyarat yang digunakan adalah:

Uji Validitas

Menurut Sugiyono, instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid (Hasrun, 2020). Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya harus diukur. Pada penelitian ini uji validitas akan dilakukan dengan metode Aiken's V. Uji validitas Aiken's merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengukur validitas isi (content validity) dari suatu instrumen, terutama kuesioner atau tes, dengan cara meminta penilaian dari sekelompok ahli (expert judgment). Metode ini dikembangkan oleh Lewis R. Aiken pada tahun 1980, dan hasilnya dikenal sebagai Aiken's V.

Adapun rumus validitas isi adalah menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{\sum(s_i - s_0)}{n(c - s_0)}$$

Keterangan:

V = Nilai Aiken's V

s_i = Skor yang diberikan ahli untuk item ke-i

s_0 = Skor terendah pada skala nilai yang ditentukan

n = Jumlah ahli

c = Skor tertinggi pada skala nilai yang ditentukan

Ketentuan dari uji validitas isi menggunakan Aiken's yakni nilai Aiken's V berkisar antara 0 hingga 1. Semakin mendekati 1, semakin valid item tersebut secara konten.

Penelitian ini akan dilakukan pengujian validitas Aiken's kepada 3 (tiga) orang ahli (*expert judgment*) yang akan menilai 19 butir pertanyaan yang akan digunakan untuk mengukur penilaian pretest dan posttest. Skala yang digunakan dalam mengukur validasi para ahli menggunakan skala likert 1-4 dimana 1 diinterpretasikan sangat tidak relevan dan 4 sangat relevan dalam mengukur konsep yang dimaksud.

Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono, instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas merupakan tingkat kepenelitian suatu instrumen penelitian. Reliabilitas suatu konstruk variabel dikatakan baik jika memiliki nilai koefisien reabilitas lebih besar ($>$) 0,50. Pada penelitian ini uji realibilitas akan dilakukan dengan Cronbach's Alpha yang dibantu dengan software SPSS.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sebelumnya masih bersifat dugaan. Pada penelitian ini hipotesis penelitian dibagi menjadi 2, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a), dijabarkan sebagai berikut:

- H_0 (Hipotesis nol):** Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pemahaman budaya Indonesia pada anak setelah menggunakan APE Portable Sensory Path.
- H_1 (Hipotesis alternatif):** Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pemahaman budaya Indonesia pada anak setelah menggunakan APE Portable Sensory Path.

Hasil Dan Pembahasan

Deskriptif Statistik

Deskriptif statistik memperlihatkan sebaran dan penyusutan secara ringkas data terkait hasil pre-test dan post-test siswa TK An-Najwa terkait pemahaman siswa terhadap budaya Indonesia.

Tabel 1 Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics									
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean Statistic	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic	Skewness Statistic	Std. Error
Pre-Test	30	8	1	9	5.87	2.763	7.637	-.797	.427
Post-Test	30	10	8	18	13.63	2.785	7.757	-.045	.427
Valid N (listwise)	30								

Terlihat dari hasil deskriptif statistik diatas nilai N menandakan jumlah sampel yang diteliti pada pre-test dan post-test yang dilakukan yakni ada 30 siswa yang diujikan. Pre-test adalah hasil siswa mengenai pemahaman mereka tentang budaya Indonesia sebelum diterapkannya alat permainan edukatif (APE) *Portable Sensory Path* dan post-test adalah hasil pemahaman siswa setelah diterapkannya alat permainan edukatif (APE) *Portable Sensory Path*. Pada pre-test (sebelum penerapan APE *Portable Sensory Path*) nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 1 dan nilai tertinggi adalah 9, dengan rata-rata skor pre-test adalah 5.87, yang menunjukkan pemahaman awal siswa tentang budaya Indonesia sebelum diterapkannya APE tergolong sedang (skala 1-9).

Nilai *skewness* -0.797 menunjukkan distribusi skor pre-test miring ke kiri (negatif), maka ada lebih banyak siswa yang mendapatkan skor tinggi daripada yang mendapatkan skor rendah, meskipun skor tertinggi hanya mencapai 9. Pada hasil post-test (setelah penerapan APE *Portable Sensory Path*) nilai terendah pada post-test adalah 8, yang lebih tinggi dibandingkan pre-test. Pula nilai tertinggi pada post-test adalah 18 menunjukkan peningkatan skor yang signifikan dibandingkan nilai tertinggi pre-test (9). Terjadi peningkatan nilai rata-rata pada post-test (13.63) dibandingkan dengan pre-test (5.87) dengan artian ada peningkatan dalam pemahaman budaya Indonesia yang dimiliki oleh siswa An-Najwa setelah penerapan APE *Portable Sensory Path*, yang mana peningkatan rata-rata terjadi sebanyak 7.76 poin (dari 5.87 ke 13.63) sehingga bisa dinyatakan APE *Portable Sensory Path* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa An-Najwa dalam memahami budaya Indonesia. Nilai *skewness* -0.045 menunjukkan distribusi skor post-test hampir simetris, maka nilai-nilai siswa setelah penerapan APE lebih seimbang dengan jumlah siswa yang memperoleh skor rendah dan tinggi yang hampir sama.

Bisa disimpulkan bahwa terlihat ada peningkatan yang jelas dalam pemahaman siswa setelah penerapan APE, dari rata-rata 5.87 pada pre-test menjadi 13.63 pada post-test. Maka bisa dinyatakan bahwa APE *Portable Sensory Path* efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya Indonesia pada siswa di TK An-Najwa. Standar deviasi yang tidak banyak berubah (pre-test 2.763 dan post-test 2.785) bisa menggambarkan distribusi nilai siswa antara yang skornya tinggi dan skor yang rendah tidak terlalu berbeda baik sebelum dan setelah penerapan APE. Distribusi *skewness* yang lebih mendekati simetris pada post-test menunjukkan bahwa penerapan APE mengurangi ketimpangan dalam skor, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih merata.

Uji Validitas

Uji Validitas dalam sebuah penelitian digunakan sebagai validasi akan sebuah instrument pengukuran sudah benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur atau belum. Uji ini sangat esensial karena kualitas data yang dihasilkan dari instrumen yang valid akan memberikan hasil penelitian yang relevan, akurat, dan dapat dipercaya. Pengujian validitas dalam penelitian ini adalah validitas isi dengan menggunakan teknik Aiken's. Aiken's adalah metode yang digunakan untuk mengukur validitas isi (*content validity*), terutama ketika ingin mengetahui apakah suatu instrumen sesuai dengan tujuan yang diukur berdasarkan penilaian dari panel ahli (*expert judgment*). Validitas isi acapkali digunakan pada tahap pengembangan instrumen, beberapa ahli memberikan penilaian terhadap setiap item dalam instrumen, dan hasilnya dihitung menggunakan rumus Aiken's untuk menentukan seberapa valid setiap item dari segi isi. Berikut hasil validitas isi yang telah dirumuskan dengan menggunakan rumus Aiken's berdasarkan dari penilaian 3 (tiga) panel ahli.

Tabel 2. Uji Validitas Aiken's

Butir Pertanyaan	Panel Ahli 1	Panel Ahli 2	Panel Ahli 3	Skor Aiken's
Butir 1	4	4	3	0.89
Butir 2	4	4	4	1.00
Butir 3	4	4	4	0.89
Butir 4	3	4	4	0.89
Butir 5	4	4	4	1.00
Butir 6	4	4	4	1.00

Butir Pertanyaan	Panel Ahli 1	Panel Ahli 2	Panel Ahli 3	Skor Aiken's
Butir 7	4	4	4	1.00
Butir 8	4	4	4	1.00
Butir 9	3	4	4	0.89
Butir 10	4	4	4	1.00
Butir 11	3	4	4	0.89
Butir 12	4	4	4	1.00
Butir 13	4	4	4	1.00
Butir 14	4	3	4	0.89
Butir 15	4	4	4	1.00
Butir 16	4	4	3	0.89
Butir 17	4	3	4	0.89
Butir 18	3	4	4	0.89
Butir 19	4	4	3	0.89

Terdapat sebanyak 19 butir pertanyaan untuk mengukur pemahaman siswa TK An-Najwa atas budaya Indonesia dengan skala likert bernilai 1 (tidak sesuai) hingga 4 (sangat sesuai). Instrumen ini dinilai oleh 3 (tiga) panel ahli yang memahami alat permainan edukatif (APE) Portable Sensory Path dan terkait pembelajaran budIndonesiaesia. Interpretasi dari hasil uji validitas Aiken's yakni nilai Aiken's V mendekati 1 sehingga dapat dinyatakan sebagian besar instrument penelitian memiliki tingkat validitas yang tinggi menurut penilaian panel ahli. Berdasarkan ketentuan lain, nilai Aiken's V yang lebih besar dari 0.7 artinya instrument valid, sedangkan jika nilai Aiken's V lebih kecil dari 0.7 maka perlu adanya pembenahan dari instrument tersebut karena tidak valid. Lantaran seluruh nilai Aiken's dari 19 butir pertanyaan diatas 0.7 keseluruhan, maka setiap butir pertanyaan adalah valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas memiliki fungsi utama dalam menilai konsistensi pengukuran dan menilai instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya atau tidak. Uji reliabilitas yang kuat akan mendukung validitas penelitian dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan Cronbach's Alpha yang ketentuannya apabila hasilnya diatas 0,05 maka reliabilitas mencukupi (sufficient reliability).

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.612	19
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.559	19

Nilai 0.559 menunjukkan reliabilitas instrumen pre-test, yaitu sejauh mana item-item dalam soal pre-test konsisten dalam mengukur pemahaman budaya anak sebelum diberi perlakuan (APE Portable Sensory Path). Nilai ini berada sedikit di bawah batas minimum yang umumnya dapat diterima, yaitu 0.6. Ini berarti reliabilitasnya cukup, tetapi belum terlalu kuat.

Nilai 0.612 merujuk pada reliabilitas instrumen post-test, yang mengukur pemahaman budaya anak setelah perlakuan. Nilai ini sudah melewati ambang batas minimum (0.6) yang biasanya dianggap cukup baik untuk instrumen pendidikan anak usia dini, terutama jika butir soal berbentuk pilihan bergambar sederhana.

Kesimpulan: (1) Pre-test (0.559): Reliabilitas sedang, kurang stabil. Mungkin karena pada awalnya anak belum terlalu familiar dengan materi budaya atau format soal, dan (2) Post-test (0.612): Reliabilitas meningkat, instrumen menunjukkan konsistensi yang lebih baik. Kemungkinan karena anak sudah lebih paham konsep budaya yang diujikan setelah perlakuan.

Uji Normalitas

Pengujian reliabilitas dengan bantuan SPSS didapati baik pada pre-test maupun post-test nilai Cronbach's Alpha > 0.05 sehingga reliabilitas pre-test dan post-test telah mencukupi. Penelitian non-parametrik mengabaikan asumsi normalitas, meski demikian guna membuktikan bahwa data memang tidak normal maka tetap dilakukan pengujian normalitas Kolmogorov-smirnov dan Shapiro Wilk. Uji normalitas memberikan informasi penting tentang karakteristik distribusi data. Memahami apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak membantu peneliti dalam memahami mengenai pola dan karakteristik data yang berguna dalam interpretasi hasil dan pemilihan metode analisis lebih lanjut. Jika peneliti menggunakan uji parametrik tanpa melakukan uji normalitas terlebih dahulu, padahal data tidak berdistribusi normal, maka hasil yang diperoleh dapat menyesatkan atau tidak akurat.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.219	30	.001	.832	30	.000
Post-Test	.155	30	.065	.945	30	.125

a. Lilliefors Significance Correction

Pada output yang tersaji diatas nilai signifikansi Kolmogorov-smirnov (0.001) maupun Shapiro (0.000) pada pre-test lebih kecil dari 0.05 artinya distribusi data pre-test tidak normal menurut uji K-S maupun S-W. Sebaliknya untuk post-test, hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk memberikan hasil yang berbeda. Uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan data normal (0.065 > 0.05), sementara uji Shapiro-Wilk juga menunjukkan data normal (0.125 > 0.05). Lantaran terdapat data yang tidak normal maka keputusan untuk melanjutkan kepada analisis non-parametrik semakin tepat untuk dilakukan.

Uji Hipotesis

Penelitian ini mengadopsi uji hipotesis Wilcoxon T test yang adalah uji hipotesis non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua sampel berpasangan (berkorelasi) dengan tujuan melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara keduanya. Uji Wilcoxon T test digunakan sebagai alternatif dari paired t-test saat asumsi normalitas tidak terpenuhi. Wilcoxon T test cocok dilakukan dengan berbagai pertimbangan seperti ketika ukuran sampel terlalu kecil untuk menjamin normalitas. Sebagaimana sampel penelitian ini hanya berjumlah 30 siswa (sampel kecil) dan terbukti data tidak normal. Kemudian sebagaimana Wilcoxon digunakan apabila data penelitian berasal dari subjek yang sama dengan kondisi yang berbeda. Penelitian ini juga menggunakan kelas yang sama namun dengan keadaan yang berbedaa yakni sebelum intervensi APE *Portable Sensory Path* dan setelah intervensi *Portable Sensory Path*. Sehingga akan mengukur apakah ada perubahan dalam pemahaman siswa tentang budaya indonesia sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa Alat Permainan Edukatif (APE) *Portable Sensory Path*.

Tabel 5. Uji Hipotesis Wilcoxon T test

Hypothesis Test Summary			
	Null Hypothesis	Test	Sig. Decision
1	The median of differences between Pre-Test and Post-Test equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	.000 Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is .05.

Nilai yang didapat dari pengujian Wilcoxon adalah 0.000 yang merupakan nilai *p-value*. Apabila *p-value* kurang dari tingkat (α) yang ditetapkan (0.05), maka H_0 ditolak. Pada hasil diatas terdapat keputusan untuk menolak hipotesis nol (*Reject the null hypothesis*) karena nilai (0.000) kurang dari 0.05, sehingga kita menolak H_0 dan menerima H_a yang artinya ada perbedaan antara hasil pre-test dan post-test siswa TK An-Najwa dalam memahami budaya Indonesia. Dapat dinyatakan secara statistik penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) *Portable Sensory Path* memberikan pengaruh yang terhadap pemahaman budaya Indonesia pada siswa berdasarkan hasil uji Wilcoxon T Test, karena ada peningkatan pada pemahaman siswa setelah diterapkannya APE *Portable Sensory Path* dibandingkan dengan sebelum diterapkan.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk melihat Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Portable Sensory Path* Terhadap Pemahaman Budaya Indonesia pada anak usia dini. Hasil dari penelitian ini H_a diterima artinya terdapat pengaruh pada Alat Permainan Edukati (APE) *Portable Sensory Path* terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini sedangkan H_0 adalah tidak terdapat pengaruh Alat Permainan Edukati (APE) *Portable Sensory Path* terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini. Pada hasil pengujian hipotesis Wilxocon T-test, nilai *p-value* 0.000 yang artinya lebih kecil dari (< 0.05) maka H_a (Hipotesis Alternatif) diterima dan menolak H_0 . Sehingga berdasarkan hipotesis yang dirumuskan maka terdapat pengaruh pada hasil belajar Alat Permainan Edukati (APE) *Portable Sensory Path* terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini di TK An-Najwa.

Hasil analisis deskriptif mendukung hasil uji hipotesis pada penelitian ini dengan menegaskan peningkatan pemahaman budaya Indonesia sebelum dan setelah penggunaan APE *Portable Sensory Path* yang ditunjukkan oleh perbedaan mencolok antara hasil pre-test dan post-test, dengan peningkatan rata-rata skor sebesar 7.76 poin (dari 5.87 menjadi 13.63) yang menunjukkan bahwa intervensi APE *Portable Sensory Path* berhasil memperdalam pemahaman siswa mengenai budaya Indonesia secara substansial. Selain itu nilai minimum pada post-test yang mencapai 8, dibandingkan dengan nilai minimum pre-test yang hanya 1 menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan pemahaman yang mengindikasikan efektivitas APE *Portable Sensory Path* dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan merata, sebagaimana diperkuat oleh distribusi skor post-test yang lebih simetris dengan nilai *skewness* -0.045, bahwa intervensi *Portable Sensory Path* meningkatkan skor secara keseluruhan dan mengurangi disparitas pemahaman di antara siswa. Hasil deskriptif statistik memperkuat kesimpulan bahwa metode pembelajaran berbasis pengalaman sensorik secara nyata dapat meningkatkan daya serap anak dalam memahami budaya

Indonesia melalui pendekatan yang lebih eksploratif dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis pengalaman langsung.

Hasil penelitian berpadanan dengan teori Alat Pembelajaran Edukatif (APE) yang dikemukakan oleh (Metzger, 2021) dimana ia menjelaskan bahwasanya APE dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi anak dalam pembelajaran dan memiliki keunggulan dalam kemudahan penyesuaian alat pembelajaran dengan tema pelajaran. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran budaya Indonesia, maka APE menjadikan anak secara aktif mengalami, mengeksplorasi, dan memahami konteks budaya dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Keunggulan yang dimiliki APE dalam penyesuaian dengan tema pelajaran dapat memberikan kebebasan pada Guru untuk mendesain permainan sesuai dengan budaya Indonesia, misalnya dengan menampilkan simbol budaya, pakaian adat, atau permainan tradisional, sehingga meningkatkan keterlibatan anak dalam memahami nilai-nilai budaya yang diajarkan. Penelitian ini berpusat pada peran APE *Portable Sensory Path* dalam teori (Hamdan et al., 2020) menyebut *Portable Sensory Path* memiliki banyak manfaat seperti meningkatkan fokus/konsentrasi, kreativitas, dan imajinasi pada anak-anak, maka melalui metode APE *Portable Sensory Path* anak-anak akan lebih fokus dan lebih mudah dalam memahami informasi mengenai budaya Indonesia, karena anak-anak dapat membayangkan konsep budaya melalui eksplorasi visual dan pengalaman sensorik. Hakikatnya penelitian ini memberikan bukti bahwa APE *Portable Sensory Path* efektif untuk meningkatkan pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini yang sepadanan dengan teori oleh Metzger (2021) terkait peran media pembelajaran edukatif dan Hamdan et al. (2020) mengenai beragam manfaat yang dapat dihasilkan dari pembelajaran sensorik.

Belum ada penelitian terdahulu yang benar-benar membahas terkait penerapan APE *Portable Sensory Path* terhadap pemahaman anak akan budaya Indonesia. Sejauh ini banyak penelitian lebih berpusat pada peran APE *Portable Sensory Path* dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak tetapi tidak ada yang spesifik membahas dampaknya pada pemahaman budaya contohnya penelitian yang dilakukan oleh Asfinolia (2023) dan Hastutiningtas (2023). Pada penelitian terdahulu yang ada, keseluruhan hasil menunjukkan penerapan media APE *Portable Sensory Path* dapat meningkatkan keterampilan motorik anak-anak, menegaskan bahwa *Sensory Path* memiliki manfaat besar dalam mendukung perkembangan fisik anak-anak. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Septiani et al. (2024) yang meneliti tentang peningkatan kemampuan anak dalam memecahkan masalah melalui media *Portable Sensory Path* mendapat hasil bahwa media *Portable Sensory Path* dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak dalam menyelesaikan masalah yang ditunjukkan dengan peningkatan signifikan dari pra-siklus hingga siklus ke-II. Hasil penelitian tersebut menunjukkan *Portable Sensory Path* berperan guna mendorong proses berpikir kritis dan eksplorasi pada anak. Penelitian Septiani et al. (2024) relevan dengan penelitian ini karena pemahaman budaya juga membutuhkan kemampuan berpikir analitis, terutama dalam memahami nilai-nilai, simbol, dan tradisi yang ada dalam budaya Indonesia.

Pendekatan pembelajaran berbasis sensorik telah banyak diterapkan secara global dalam sistem Pendidikan anak usia dini. *Montessori Method* salah satunya yang mengelaborasi terkait anak akan lebih efektif dalam belajar melalui eksplorasi inderawi dan interaksi langsung dengan lingkungan (Noviani, 2024). Metode pembelajaran berbasis permainan edukatif dan sensorik dibanyak negara maju seperti Finlandia dan Kanada telah menjadi bagian integral dari kurikulum (Kangas et al., 2019),

terutama dalam mengenalkan konsep abstrak salah satunya budaya. Relevansi dengan penelitian ini, APE *Portable Sensory Path* dapat dianggap sebagai implementasi dari prinsip pembelajaran berbasis pengalaman yang sudah terbukti efektif di berbagai belahan dunia. Keberhasilan metode ini dalam penelitian ini menggambarkan pendekatan berbasis sensorik relevan dalam pengajaran keterampilan dasar dan juga membangun kesadaran budaya dan nilai-nilai sosial pada anak-anak.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) *Portable Sensory Path* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini di TK An-Najwa. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan skor pre-test dan post-test yang signifikan berdasarkan uji Wilcoxon. Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan bahwa APE *Portable Sensory Path* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal sejak dini. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan sampel yang terbatas pada satu lembaga pendidikan dan durasi intervensi yang singkat. Untuk itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak lembaga PAUD, memperpanjang waktu intervensi, serta mengkaji dampak jangka panjang media APE terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti sosial-emosional atau keterampilan berpikir kritis anak.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azri, & Raniyah, Q. (2024). Peran Teknologi Dan Pelatihan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4). <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v4i2.498>
- Azzahra, L., Ardiansyah, R., Kurniasih, L., Nafiza, B., Habibah, A., & Yusnaldi, E. (2024). Toleransi Keanekaragamanbudaya Dan Suku Bangsa. *Jipmukjt: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Djati*, 5(1). <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i1.202>
- Fitrianingsih, R., & Musdalifah. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas Xii Smk Negeri 1 Jambu. *Fashion And Fashion Education Jurnal*, 4(1), 1-69.
- Hamdan, M. F., Ridzwan, E. M., Haffizu, A., & ... (2020). List Of Paper Sub Themes: Education Investment & Description Policy Making & Art And Culture. In *Proceeding Researchgate.Net*.
- Hasrun, A. W. A. Dan H. (2020). Menulis Laporan Penelitian Bagi Peneliti Pemula. *Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri*, H. 118.
- Jatmika, D. (2017). Hubungan Budaya Individualis-Kolektif Dan Motivasi Berbelanja Hedonik Pada Masyarakat Kota Jakarta. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 10(1). <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v10i1.1037>
- Kangas, J., Harju-Luukkainen, H., Brotherus, A., Kuusisto, A., & Gearon, L. (2019). Playing to Learn in Finland: Early Childhood Curricular and Operational Contexts. *Policification Of Early Childhood Education and Care: Early Childhood Education in The 21st Century Vol Iii, March*, 71-85. <https://doi.org/10.4324/9780203730539-7>

- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1). <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Masitah, W., & Setiawan, H. R. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Seni Decapage Pada Guru Raudhatul Athfal Kecamatan Medan Area. *Jurnal Prodikmas: Hasil Pengabdian Masyarakat* Issn, 2548(2), 6349.
- Metzger, S. (2021). Modulation of Brainwave Activity Using Non-Invasive Stimulation Of Sensory Pathways. *Us Patent* 10,946,165.
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Nasution, M., & Ns, S. A. (2023). Pengaruh Media Edutainment Terhadap Kemampuan Thaharah Pada Anak Usia Dini. *Al-Hanif: Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting*, 3(2). <https://doi.org/10.30596/al-hanif.v3i2.17966>
- Noviani, D. (2024). *Impelemntasi Metode Montesorri Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. 14(2), 119–141. <https://doi.org/10.69879/sf4cm598>
- Putri, N. P. E. I. C., Dewi, N. K. S., Cahyani, N. K. M., & Mariati, N. P. A. M. (2019). Upaya Generasi Milenial Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Ekonomi Dan Bisnis*, 1(1). <https://doi.org/10.55623/ad.v1i1.25>
- Rusmania, A., & Jumiatin, D. (2024). Playmate Sensory Path Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengembangkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(5).
- Sitepu, J. M., & Janita, S. R. (2016). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Teknik Mozaik Di Raudhatul Athfal Nurul Huda Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. *Intiqad*, 8(2). <https://doi.org/10.30596/intiqad.v8i2.729>
- Sitepu, J. M., & Nasution, M. (2018). Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Big Book Pada Guru-Guru Ra Di Kecamatan Medan Maimun. *Jurnal Prodikmas: Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 8–16.
- Sugiyono, Dr. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami, Ed.). Alfabeta.
- Sugiyono, Dr. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D)* (S. Y. Suryandari, Ed.). Alfabeta.
- Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (R. Ananda, Ed.). Citapustaka Media.
- Widoyoko, S. E. P. (2017). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. *Yogyakarta: Pustaka Belajar*, H. 21.