

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) *PORTABLE SENSORY PATH*
TERHADAP PEMAHAMAN BUDAYA INDONESIA PADA ANAK USIA DINI
DI TK AN-NAJWA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S, P.d) Pada Program Studi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini*

Oleh:

SINTIA NURJANAH
NPM: 2101240008



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, yang telah mengantarkan saya hingga ke titik ini. Semoga ilmu yang telah saya peroleh dapat bermanfaat bagi banyak orang. Aamiin.

Karya ilmiah ini saya persembahkan dengan penuh cinta kepada keluarga tercinta:

Ayahanda Almarhum Ismail,

Ibunda Siti Rahma,

Kakaku Dini, Dina, Delvia

Abangku Rizki Agusti

Adikku Rastih Ramadhani,

Yang tak pernah lelah memberikan doa, dukungan, serta harapan terbaik untuk keberhasilan dan kesuksesan saya.

Semoga setiap langkah yang saya tempuh menjadi kebanggaan bagi kalian.

MOTTO:

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

-Q. S AL-Baqarah: 286

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sintia Nurjanah

NPM : 2101240008

Jenjang Pendidikan : S1 (Strata Satu)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Portable Sensory Path* Terhadap Pemahaman Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini Di TK AN-NAJWA". Merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 19 Maret 2025

Yang Menyatakan



Sintia Nurjanah
NPM. 2101240008

**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) *PORTABLE*
SENSORY PATH TERHADAP PEMAHAMAN BUDAYA INDONESIA PADA ANAK
USIA DINI DI TK AN-NAJWA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Pada
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

Sintia Nurjanah
NPM. 2101240008

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing



Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

Medan, 19 Maret 2025

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (Tiga) Exempler
Hal : Skripsi a.n. Sintia Nurjanah

**Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

**Di-
Medan**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, Meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi Mahasiswa a.n. Sintia Nurjanah yang berjudul "Pengaruh Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Portable Sensory Path* Terhadap Pemahaman Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini Di TK AN-NAJWA". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqosah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing



Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi



UMSU
Majelis Tertinggi

Ita kewajiban kami ini agar diabdikan
Negeri dan tangganya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Selamat Pohan, S. Ag, M.A

Dosen Pembimbing : Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

Nama Mahasiswa : Sintia Nurjanah
Npm : 2101240008
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) *Portable Sensory Path* Terhadap Pemahaman Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini Di Tk An-Najwa

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
28/2-2025	Memperbaiki bab 4 sesuai dengan perencanaan metode penelitian di bab 3.		
7/3-2025	Memperbaiki hasil perhitungan uji Pratyakrit.		
13/3-2025	Menambahkan pembahasan setelah hasil penelitian.		
19/3-2025	Menajamkan paparan pada bagian hasil penelitian dan pembahasan		

Medan, 19 Maret 2025

Diketahui/Disetujui
Ketua Program Studi

Dr. Selamat Pohan, S. Ag, M.A

Pembimbing Skripsi

Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 8954/0145-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/@umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

UIN-AMPUK
Pusat Pengembangan dan Penelitian
Kampus Baru Simpang

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Selamat Pohan, S. Ag, M.A
Dosen Pembimbing : Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

Nama Mahasiswa : Sintia Nurjanah
Npm : 2101240008
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) *Portable Sensory Path* Terhadap Pemahaman Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini Di Tk An-Najwa

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
15/3-2025	Memperbaiki dan menambahkan kesimpulan dan saran.		
10/3-2025	Merampungkan lampiran data mentah dan hasil SPSS.		
19/3-2025	Acc Sidang		

Medan, 19 Maret 2025

Diketahui/Disetujui
Dekan
Assoc. Prof. Dr.
Muhammad Qarib, MA

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Dr. Selamat Pohan, S. Ag, M.A

Pembimbing Skripsi

Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI



Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh:

Nama Mahasiswa : Sintia Nurjanah
NPM : 2101240008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) Portable Sensory Path Terhadap Pemahaman Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini Di Tk An-Najwa

Medan, 19 Maret 2025

Pembimbing Skripsi

Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

Disetujui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Selamat Pohan, S. Ag, M.A

Dekan
Fakultas Agama Islam



Asses. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Menonjol dan Tanggung

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/86/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

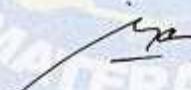
Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : Sintia Nurjanah
NPM : 2101240008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) *Portable Sensory Path*
Terhadap Pemahaman Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini Di Tk An-Najwa

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 19 Maret 2025

Pembimbing


Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

DISETUJUI OLEH:
KETUA PROGRAM STUDI


Dr. Selamat Pohan, S. Ag, M.A

Dekan,




Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN KEPUTUSAN BERSAMA
MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA**

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

1. Konsonan

Fonem Konsonan Bahasa Arab, yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan tanda sebagian dilambangkan dengan huruf dan tanda secara Bersama-sama. Dibawah ini terdaftar huruf arab dan Transliterasinya.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er

ش	Zai	z	zet
ض	Sin	s	es
غ	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ذ	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ه	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	ء	apostrof
ي	Ya	y	ye

2. Vokal

Vokal Bahasa Arab adalah seperti vokal dalam Bahasa Indonesia , terdiri dari Tunggal dan monoflong dan vokal rangkap atau diflog.

a. Vokal Tunggal

Vokal Tunggal dalam Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	a
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dhammah	U	U

a. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
ي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
و	Fathah dan wau	Au	A dan U

Contoh :

Kataba : كتبة

Fa'ala : فعل

Kaifa : كيف

b. Maddah

Maddah atau Vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا	Fathah dan alif atau ya	Ā	A dan garis di atas
-			
ى-	Kasrah dan ya	Ī	I dan garis di atas
و و-	Dhammah dan wau	Ū	U dan garis di atas

c. Ta Marbutah

Transliterasinya Ta Marbutah ada dua :

1. Ta marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dhammah, transliterasinya (t)

2. Ta marbutah Mati

Ta marbutah yang mati mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h)

3. Kalau kata pada yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan h (ha).

Contoh : المدينة المنورة: Almadinah Almunawwarah

d. Syaddah (tasyid)

Syaddah atau tasyid yang pada tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasyid, dalam transliterasi ini tanda tasyid tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh :

rabbanā : راب

nazzala : نزل

al-birr : ترال

al-hajj : حخال

e. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. yaitu ال namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qomariah.

1. Kata sandang diikuti diikuti oleh huruf syamsiah

Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyi, yaitu huruf (l) diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti huruf syamsiah maupun qmariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh :

ar-rajulu: رال

as-sayyidatu: سةال

asy-syamsu: شمس ال

al-qalamu: لم ق ال

al-jalalu: لا ج لال

f. Hamzah

Dinyatakan didepan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

ta'khuzūna: ات خرون

an-nau': وء ان

syai'un: شيء

inna: ان

umirtu: امزت

akala: ل اك

g. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il (kata kerja), isim (kata benda), maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

h. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dengan EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilanama itu huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh :

Wa mamuhammadunillarasul

Inna awwalabaitinwudi'alinnasilallazibibakkatamubarakan Syahru
Ramadan al-lazunzilafihil-Qur;anu

Syahru Ramadanal-laziunzilafihil-Qur'anu Walaqadra'ahubilufuq al-mubin

Alhamdulillahirabbil-amin

i. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai ilmu tajwid.

ABSTRAK

Sintia nurjanah, 2101240008, Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) *Portable Sensory Path* Terhadap Pemahaman Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini Di Tk An-Najwa

Pembimbing Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui Apakah ada pengaruh alat permainan edukatif (APE) *Portable sensory path* terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini di TK An-Najwa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan sampelnya terdiri dari 30 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Pre/Post Test dan Instrumen Penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis non-parametrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Alat Edukatif (APE) *Portable Sensory Path* berpengaruh terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini di TK An-Najwa yang dibuktikan melalui hasil uji hipotesis Wilcoxon T test yang menolak hipotesis nol maka ada perbedaan dari hasil pre-test dan post-test pada subjek yang sama. Hasil uji hipotesis tersebut didukung melalui hasil deskriptif statistik bahwa terlihat adanya peningkatan skor pemahaman budaya setelah penerapan metode *Portable Sensory Path* dalam hasil post-test yang lebih tinggi dibandingkan pre-test. Anak-anak yang belajar menggunakan APE *Portable Sensory Path* menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai budaya Indonesia dibandingkan sebelum penggunaan metode tersebut.

Kata Kunci: *Alat Permainan Edukatif Portable Sensory Path, Pemahaman Budaya Indonesia.*

ABSTRACT

Sintia nurjanah, 2101240008, The Influence of Educational Game Tools (APE) Portable Sensory Path on Understanding Indonesian Culture in Early Childhood in An-Najwa Kindergarten.

Supervisor Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

The purpose of this study was to determine whether there is an influence of the Portable Sensory Path educational game tool (APE) on the understanding of Indonesian culture in early childhood at TK An-Najwa. This study uses a quantitative approach, and the sample consists of 30 respondents. Data collection techniques are carried out through Pre/Post Test and Research Instruments. Data analysis techniques used include validity tests, reliability tests, normality tests and hypothesis tests. The results of the study indicate that the application of the Portable Sensory Path Educational Tool (APE) has an effect on the understanding of Indonesian culture in early childhood at TK An-Najwa as evidenced by the results of the Wilcoxon T-test hypothesis test which rejects the null hypothesis, then there is a difference in the results of the pre-test and post-test on the same subject. It is also reflected through the results of descriptive statistics that there is an increase in cultural understanding scores after the application of the Portable Sensory Path method in the post-test results which are higher than the pre-test. Children who learn using the Portable Sensory Path APE show a better understanding of Indonesian culture than before using the method.

Keywords: *Portable Sensory Path Educational Game Tool, Understanding Indonesian Culture.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil „*alamin*, berkat rahmat dan hidayah Allah swt peneliti dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul “Membangun Kesadaran Budaya Indonesia Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Portable Sensory Path Sebagai Media Edukasi Pada Anak Usia Dini Di Tk An-Najwa”. Dalam proses penyelesaian proposal ini peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak yang berbentuk moral maupun moril.

Shalawat dan salam untuk nabi besar Muhammad saw yang telah berjuang menyampaikan ajaran islam sehingga umat islam mendapatkan petunjuk ke jalan yang lurus baik di dunia maupun di akhirat.

Penulis menyadari bahwa proposal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M. AP Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara;
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, M.A Selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara;
3. Bapak Dr. Zailani, S. Pdi, M.A Selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara;
4. Bapak Dr. Munawwir Pasaribu, S. Pdi, M.A Selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara;
5. Bapak Dr. Selamat Pohan, S. Ag, M.A Selaku Kepala Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara;
6. Ibu Nurul Zahrani JF, M. Pd Selaku Sekretaris Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara;
7. Ibu Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi Selaku Pembimbing Yang Telah Memberikan Arahan Dan Bimbingan Yang Terbaik Kepada Penulis Dalam Penulisan Skripsi Ini;
8. Kepada Keluarga Besar TK AN-Najwa Medan Yang Telah Membantu Penulis Dalam Melaksanakan Penelitian Untuk Menyusun Skripsi;

9. Kepada Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam Khususnya Programstudi PIAUD Dan Seluruh Staf-Stafnya Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara;
10. Kepada Teman-Teman Seangkatan PIAUD A2 Sore Yang Telah Setia Menemani, Memberikan Dukungan, Dan Juga Motivasi Sehingga Peneliti Dapat Menyelesaikan Skripsi Ini;
11. Terima kasih kepada diri penulis, karena telah bertahan sejauh ini, meskipun sering merasa lelah dan ingin menyerah. Penulis telah melewati hari-hari sulit, malam-malam tanpa tidur dan tantangan yang seakan tiada henti, tetapi tidak berhenti. Thank you for choosing to rise every time you fell, for believing in your dreams even when the path seemed unclear. Semoga kelak penulis menjadi orang yang hebat dan menjadi kebanggan kedua orang tua.

Dengan ini penulis meyakini bahwa proposal ini masih ada kekurangan dan kelemahan. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun akan peneliti terima dengan senang hati demi kesempurnaan penyusunan proposal ini meskipun tidak ada yang sempurna kecuali Allah SWT Yang Maha Segalanya. Akhirnya peneliti berharap proposal ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Terimakasih.

Medan, 18 Maret 2024



Sintia Nurjanah
NPM,2001240008

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Alat Permainan Edukatif (APE)	7
2. Portable Sensory Path.....	16
3. Pemahaman Budaya	20
B. Kajian Penelitian Terdahulu	22
C. Kerangka pemikiran	24
D. Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Pendekatan Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29

C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
1. Populasi	29
2. Sampel	30
D. Teknik Pengumpulan Data	30
1. Pre/Post Test	30
2. Instrumen Penelitian	30
E. Teknik Analisis Data	31
1. Uji Kelayakan Data	31
2. Uji Hipotesis	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Profil Sekolah Taman Kanak (Tk) An-Najwa.....	34
1. Sejarah Taman Kanak (TK) An-Najwa	34
2. Visi Dan Misi.....	34
B. Hasil Penelitian Dan Pembahasan	36
1. Deskriptif Statistik	36
2. Uji Validitas.....	38
3. Uji Reliabilitas	39
4. Uji Normalitas	40
5. Uji Hipotesis	41
C. Pembahasan	43
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	46
1. Saran Praktis	46
2. Saran Akademis	47
DAFTAR PUSTAKA	49

LAMPIRAN.....54

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skema One Group Pretest-Posttest Design	28
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa B TK AN-NAJWA T.A. 2024/2025	29
Tabel 4. 1 Daftar Nama Anak TK AN-NAJWA	35
Tabel 4. 2 Deskriptif Statistik	36
Tabel 4. 3 Uji Validitas Aiken`s	38
Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas.....	40
Tabel 4. 5 Uji Normalitas	40
Tabel 4. 6 Uji Hipotesis Wilcoxon T test.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran	27
Gambar 5. 1 Foto bersama kepala sekolah.....	68
Gambar 5. 2 Foto kegiatan Pre-test.....	69
Gambar 5. 3 Foto kegiatan Post-test	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	54
Lampiran 2 Alat Permainan Eduktif (APE) Portable Sensory Path.....	57
Lampiran 3 Penilaian Alat Permainan Eduktif (APE) Portable Sensory Path.....	58
Lampiran 4 Hasil SPSS	61
Lampiran 5 Dokumentasi	68

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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:

وَاحْفَظْ لَهُمَا جَنَاحَ الذَّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَانِي صَغِيرًا

“Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah „wahai tuhanku, kasihanilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil.”” (Q.S. 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, 2024a).

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 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.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan peneliti, yaitu menjadi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman Budaya Indonesia pada Anak Usia Dini
2. Rendahnya keaktifan dan kerja sama antara guru dan peserta didik dalam proses belajar dan mengajar pada budaya Indonesia
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran dengan optimal

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi suatu masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh alat permainan edukatif (APE) Portable sensory path terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini di tk an-najwa?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan peneliti ini untuk mengetahui Apakah ada pengaruh alat permainan edukatif (APE) Portable sensory path terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini di tk an-najwa.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah referensi kajian akademik terkait integrasi budaya lokal ke dalam media pembelajaran untuk anak usia dini.
 - b. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pendidikan yang inovatif berbasis budaya Indonesia.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Anak Usia Dini: Membantu anak mengenal dan mencintai budaya Indonesia sejak dini, meningkatkan perkembangan motorik halus, kasar, dan sensori melalui media bermain yang interaktif.
 - b. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang kreatif, mudah digunakan, dan efektif untuk menyampaikan nilai-nilai budaya,

membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

- c. Bagi Sekolah: Menambah inovasi pembelajaran berbasis budaya yang dapat mendukung kurikulum pendidikan anak usia dini, meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang peduli terhadap pembentukan karakter budaya anak.
- d. Bagi Orang Tua: Memotivasi orang tua untuk mengenalkan budaya Indonesia melalui aktivitas bermain di rumah, menjadi inspirasi untuk melibatkan orang tua dalam proses pendidikan anak usia dini.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai isi penelitian ini, maka pembahasan ini dibagi menjadi tiga bab. Berikut uraian masing-masing bab ini disusun sebagai berikut:

BAB I: Merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: Landasan Teori, yang terdiri dari Metode alat permainan edukatif (APE) *Portable sensory path*, Tentang pemahaman budaya inonesia, Kajian Penelitian Terdahulu, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis.

BAB III: Metode Penelitian terdiri dari Metode *Quasi Eksperiment*, Lokasi dan Waktu Penelitin, Populasi dan Sampel, Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Uji Prasyarat, Teknik Analisis Data.

BAB IV: Hasil Temuan dan Pembahasan terdiri dari Hasil Temuan, Karakteristik Responden, Penyajian Data, Pembahasan Analisis data, Pembahasan.

BAB V: Penutup, terdiri dari Simpulan dan Saran.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Hatta, 2021). Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran (Hatta, 2021).

Pengertian alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Natsir, 2021). Alat permainan edukatif untuk anak TK adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek- aspek perkembangan anak. Orang tua atau guru dapat memilih alat permainan edukatif yang sesuai dengan tahapan atau perkembangan anak. Ketika usianya terus bertambah, dan dengan demikian perkembangan mentalnya semakin kuat maka anak boleh diperkenalkan pada APE yang mempunyai tingkat kerumitan tertentu (Haryani & Qalbi, 2021).

Alat permainan edukatif (APE) adalah alat yang dirancang khusus untuk mendukung proses bermain sekaligus memberikan manfaat pendidikan dan pengembangan kemampuan anak. APE mencakup permainan tradisional maupun modern yang diberi muatan pendidikan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak, seperti fisik, kognitif, dan sosial. Dalam memilih APE, orang tua dan guru perlu menyesuaikan dengan tahapan perkembangan anak agar alat tersebut efektif mendukung

pembelajaran dan stimulasi kemampuan yang sesuai dengan usianya. Seiring bertambahnya usia dan kemampuan mental anak, alat permainan dengan tingkat kerumitan lebih tinggi dapat diperkenalkan.

b. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif (APE)

Ciri-ciri dari alat permainan edukatif adalah alat permainan tidak berbahaya dan ditujukan untuk anak usia dini, alat permainan dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas anak, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, serta untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna (Haryani & Qalbi, 2021). Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai ciri-ciri dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan (Tsalisah & Nawangsasi, 2019).

Dalam memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kegiatan kreatif anak, pendidik dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri-ciri peralatan yang baik. Ciri-ciri peralatan yang baik, diantaranya (Natsir, 2021):

- 1) Desain Mudah dan Sederhana Pemilihan alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya memilih yang sederhana dari desainnya.
- 2) Multifungsi (Serba Guna) Peralatan yang diberikan kepada anak sebaiknya serba guna, sesuai bagi anak laki-laki atau bagi anak perempuan.
- 3) Menarik Pilihlah peralatan yang memungkinkan dan dapat memotivasi anak untuk melakukan berbagai kegiatan, serta tidak memerlukan pengawasan yang terus menerus, atau penjelasan panjang lebar mengenai cara penggunaannya.
- 4) Berukuran Besar Alat kreatifitas yang berukuran besar akan memudahkan anak untuk memegangnya
- 5) Awet Biasanya peralatan yang tahan lama harganya mahal, namun demikian tidak semua peralatan yang tahan lama harganya mahal.

- 6) Sesuai Kebutuhan Sedikit atau banyaknya peralatan yang digunakan tergantung pada seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan tersebut.
- 7) Tidak Membahayakan Artinya tidak terbuat dari bahan-bahan maupun bentuk yang membahayakan anak.
- 8) Mendorong Anak untuk Bermain Bersama Untuk mendorong anak dapat bermain bersama, maka diperlukan alat yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain.
- 9) Mengembangkan daya Fantasi Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, karena dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan melatih daya fantasinya.
- 10) Bukan Karena Kelucuan dan Kebagusannya. Orang tua atau guru sebaiknya memilih peralatan yang dapat menunjang perkembangan kognisi, afeksi, dan motorik anak dengan
- 11) Bahan Murah dan Mudah Diperoleh. Orang tua ataupun pendidik yang menciptakan suatu alat permainan, anak akan lebih suka dari pada apa yang dibeli, karena kreativitas memiliki nilai plus dibanding dengan membeli yang sudah siap pakai.

Dari apa yang telah disampaikan sebelumnya dapat menjadi acuan bagi orang tua atau guru dalam menyediakan maupun membuat Alat Permainan Edukatif yang sesuai untuk anak usia dini.

Menurut Guslinda dan Kurnia ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik sebagai berikut (Nityanasari, 2020):

- 1) Ditujukan untuk anak usia dini
- 2) Berfungsi untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna
- 4) Aman bagi anak
- 5) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas

- 6) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- 7) Mengandung nilai pendidikan

Berdasarkan beberapa teori di atas alat permainan edukatif (APE) yang baik adalah alat yang dirancang khusus untuk anak usia dini dengan tujuan mendukung pengembangan berbagai aspek perkembangan mereka. APE yang baik memiliki ciri-ciri multiguna, aman digunakan, mampu mendorong aktivitas dan kreativitas, serta bersifat konstruktif dengan hasil yang nyata. Selain itu, APE harus mengandung nilai-nilai pendidikan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

c. Fungsi-Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Fungsi APE Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Berikut fungsi dari alat permainan edukatif (Laili et al., 2017):

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak Dalam penggunaan alat permainan yang menggunakan alat, dengan penggunaan alatalat permainan tersebut anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena banyak hal yang mereka peroleh melalui kegiatan belajar tersebut.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan menemukan sesuai yang ingin mereka ketahui. Alat permainan edukatif memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan anak dalam melakukan kegiatan-kegiatannya sehingga rasa percaya diri dan citra diri berkembang secara wajar.
- 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan

fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut.

- 4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya. Alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak mengembangkan hubungan yang harmonis dan komunikatif dengan lingkungan di sekitar misalnya dengan teman-temannya. Ada alat-alat permainan yang dapat digunakan bersama-sama antara satu anak dengan anak yang lain.

Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik; menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan; serta meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak (Agustia, 2023). Adapun fungsi lain Alat Permainan Edukatif seperti berikut (Fasha & Hibana, 2023):

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif (pemikiran, logika, problem-solving).
- 2) Mengembangkan kemampuan motorik (gerak halus dan kasar).
- 3) Meningkatkan kreativitas dan imajinasi.
- 4) Mengembangkan kemampuan sosial-emosional (komunikasi, kerjasama, empati).
- 5) Membantu pemahaman konsep dan nilai-nilai.

Dari pembahasan diatas maka dapat disimpulkan Alat Permainan Edukatif (APE) memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini melalui pendekatan bermain sambil belajar. Fungsi utamanya meliputi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri dan citra diri positif anak, memberikan stimulus untuk pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, serta memfasilitasi sosialisasi dan komunikasi dengan teman sebaya. Selain itu, APE juga merangsang daya pikir, daya cipta, dan

bahasa, serta membantu menciptakan lingkungan bermain yang aman, menarik, dan bermakna, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran anak secara keseluruhan.

d. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) anak usia dini secara umum dapat dikelompokkan berdasarkan beberapa jenis yaitu (Guslinda & Kurnia, 2018):

- 1) Penempatannya, berdasarkan penempatan maka Alat Permainan Edukatif (APE) ada 2 jenis alat permainan yaitu alat permainan didalam ruangan dan diluar ruangan. Alat Permainan Edukatif (APE) ayunan, perosotan, putaran, papan titian merupakan alat permainan edukatif yang berada di luar ruangan umumnya alat-alat permainan yang dalam kategori besar-besar. Alat Permainan Edukatif (APE) yang di luar ini lebih pada pengembangan kemampuan fisik motorik anak. Kemudian Alat Permainan Edukatif (APE) seperti lego, puzzle, lotto, pohon berhitung dan lainnya merupakan alat permainan edukatif yang ada di dalam ruang itu dikatakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang kecil. Alat permainan edukatif yang berada di dalam ruangan bisa ditempatkan dalam bentuk sentra maupun area.
- 2) Aspek perkembangan dan tujuannya, berdasarkan jenis pengelompokkannya kegunaan dan tujuan pengembangan merupakan alat permainan pada jenis yang kedua. Jadi Alat Permainan Edukatif (APE) akan dikelompokkan berdasarkan aspek perkembangan anak seperti untuk perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan lain sebagainya.
- 3) Pembagian Alat Permainan Edukatif (APE) berdasarkan pendapat Ahli, pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) menurut ahli ini dapat dikelompokkan berdasarkan penciptanya yakni Froebel, Peabody, George Cruissenaire, dan Dr. Maria Montessori.

APE memiliki berbagai jenis bahan dan untuk berbagai macam perkembangan yang ada pada anak usia dini, dilihat dari jenis bahannya,

alat permainan edukatif ada yang berbahan plastik, kayu, ada pula alat permainan edukatif yang berbahan pasir ataupun kekayaan alam sekitar seperti daun, ranting dan lainnya. Berbagai jenis-jenis alat permainan edukatif yang sering kita temui alat permainan edukatif memiliki berbagai jenis dan warna-warna menarik yang disukai oleh anak (Shunhaji & Fadiyah, 2020):

- 1) APE Ciptaan Montessori Beberapa lembaga Luar dan dalam negeri telah banyak menggunakan dan mengembangkan APE berdasarkan ciptaan Dr. Maria Montessori ini. Dr. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri.
- 2) APE Untuk Kemampuan Berbahasa Peabody Alat Permainan edukatif APE yang dikembangkan Elizabeth Peabody yang terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator, yaitu tokoh P. Mooney dan Joey. Boneka dilengkapi papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu, dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap. APE karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa, yaitu kosakata yang dekat dengan anak. Tema-tema yang dipilih dan diramu harus relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat. Dewasa ini konsep APE yang dikembangkan Elizabeth Peabody ini, merupakan cikal bakal tumbuhnya pengembang boneka tangan dan boneka jari dalam pembelajaran yang banyak dilakukan dilembagalembaga PAUD di Indonesia.
- 3) Balok Cruissenire George Cruissenaire menciptakan balok Cruissenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar, balok ini dapat membantu anak untuk dapat menciptakan konstruksi bangunan dari balok yang berbentuk.

Ape ini berfungsi untuk mengembangkan kognitif anak usia dini, anak berlatih untuk dapat memainkan permainan tersebut dan secara langsung anak dapat berfikir. d. Ape Ciptaan Froebel Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Blokdoss. APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20 x 20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya. Balok Blokdoss dikenal dengan istilah kotak kubus dalam program pendidikan TK di Indonesia. Kotak kubus ini banyak digunakan sebagai salah satu jenis APE untuk melatih motorik dan daya nalar anak.

- 4) Boneka Jari Boneka jari ini terbuat dari kain yang tidak mudah robek dan lembut sifatnya, diantaranya dari kain panel, kain woll atau kain perca. Untuk membuat boneka jari ini, kain dibentuk sesuai dengan figur cerita. Satu narasi bisa dapat memerlukan hingga 10 boneka. Banyak bentuk dan jenis boneka jari sesuai dengan tema yang ingin dimainkan, ada seri tertentu seperti seri binatang, keluarga, kartun dan lain sebagainya. Permainan ini berfungsi untuk melatih daya berfikir dan juga penggunaan bahasa, anak terlatih untuk dapat menggunakan bahasa sederhana yang dapat membantu daya pikir anak dalam berbahasa.
- 5) Puzzle Besar Puzzle atau teka-teki ini untuk dimainkan anak usia 5 tahun. Permainan ini dari triplek yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana.

Adapun jenis alat permainan edukatif dikelompokkan menjadi dua macam yaitu (Rakhmawati, 2022):

- 1) APET (alat permainan edukatif tradisional) adalah alat-alat permainan tradisional (telah dipergunakan berpuluh tahun lalu di beberapa daerah). Alat permainan edukatif yang termasuk dalam APET adalah dakon, mobil-mobilan dari kulit jeruk, egrang tempurung, baling-baling bambu/kertas, angklung, dan bakiak jantung/mancung. APET memiliki fungsi utama sebagai alat permainan bagi anak. Meskipun demikian, APET dapat

dimanfaatkan sebagai pembelajaran, seperti pembelajaran berhitung melalui permainan dakon, keseimbangan fisik dengan egrang tempurung, musik melalui angklung, dan pengenalan warna melalui balingbaling kertas. Alat permainan edukatif tradisional cenderung memiliki banyak manfaat, selain sederhana dalam desain, serba guna, aman, tahan lama dan merangsang atau menstimulasi otak anak, permainan edukatif dengan menggunakan alat tradisional ini lebih murah dan tidak menjadikan anak anti sosial, karena pada umumnya permainan dengan alat-alat ini melibatkan dua anak atau lebih (kelompok dalam kegiatan).

- 2) APEM, terdapat banyak macam jenis APE modern yang terpampang di toko-toko permainan. Berbagai Bricks dan lego merupakan salah satu contoh APE modern yang berorientasi pada pengembangan kemampuan visual dan konstruksi spasial (bangunan). APE modern jenis ini merangsang anak menjadi lebih kreatif. Anak-anak, baik sendiri maupun kelompok memiliki kesempatan untuk mencipta dan mengembangkan daya imajinasinya.

Jenis-jenis media APE lainnya meliputi (Nasirun et al., 2021): meliputi; (1) Balok cruissenaire, Jenis permainan ini untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar. (2) Balok Blocdoss, APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20 x 20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya berfungsi untuk melatih koordinasi mata dan tangan juga melatih emosi, melatih motorik dan dayanalar. (3) Puzzle besar, papan teka-teki terbuat dari tripleks, plastik atau karton tebal yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana, misalnya tokoh wayang, rumah adat, tarian adat atau gambar lainnya. Puzzle yang dilukis dipotong menjadi 10-12 kepingan.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) anak usia dini memiliki beragam jenis yang dikelompokkan berdasarkan penempatannya (di dalam atau luar ruangan), aspek perkembangan yang dituju (fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional), pendapat ahli (Montessori, Peabody, Cruissenaire, Froebel), hingga bahan pembuatannya (plastik, kayu, pasir, atau bahan alami). APE tradisional (APET) seperti dakon dan egrang tempurung menekankan aspek kebersamaan, kesederhanaan, dan stimulasi otak anak, sementara APE modern (APEM) seperti lego dan bricks fokus pada pengembangan kreativitas, visualisasi, dan konstruksi spasial. Dengan fungsi yang beragam, APE dirancang untuk mendukung perkembangan holistik anak usia dini secara efektif.

2. **Portable Sensory Path**

a. Pengertian *portable Sensory Path*

Portable sensory path adalah permainan yang dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas guna mendorong anak menggunakan salah satu atau lebih inderanya, seperti berjalan, melompat, tebak suara, mengikuti garis, permainan dengan sentuhan dan sebagainya. Permainan portable sensory path tidak hanya menekankan pemahaman terhadap pelajaran dan menstimulasi alat indera, tetapi juga memperhatikan kemampuan mereka dalam mempraktikannya secara langsung (Gorshechnikov et al., 2019).

Alat Permainan Edukatif (APE) *portable sensory path* memiliki banyak keunggulan diantaranya media ini dapat dibuat sendiri oleh guru karena bahannya mudah dicari dan aman bagi anak. Selain itu, media ini juga dapat disesuaikan dengan tema yang akan disampaikan. Penggunaan media portable sensory path dapat memusatkan perhatian dan konsentrasi anak terhadap suatu masalah yang dibicarakan (Metzger, 2021). Permainan ini juga dapat menghemat waktu pembelajaran karena segala sesuatu dapat dipersiapkan dan peserta didik dapat melihat sendiri secara langsung.

Pembelajaran dengan permainan *portable sensory path* akan membuat pembelajaran menjadi menarik karena berupa karpet yang berbentuk-bentuk sesuai isi cerita. Penggunaan permainan ini akan membantu anak melihat objek nyata dan dapat diamati dengan langsung. Suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan permainan ini akan membuat anak lebih antusias mengikuti pembelajaran, sehingga kemampuan anak dalam memecahkan masalah akan terasah dan terus berkembang (Septiani et al., 2024).

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Portable sensory path* adalah media pembelajaran yang fleksibel untuk digunakan di dalam atau luar kelas, dirancang untuk merangsang berbagai indera anak melalui aktivitas seperti berjalan, melompat, atau tebak suara. Media ini memiliki banyak keunggulan, termasuk mudah dibuat oleh guru, aman, dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran, serta mampu meningkatkan konsentrasi dan efisiensi waktu. Dengan bentuk yang menarik dan memungkinkan pengamatan langsung terhadap objek, media ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong antusiasme anak. Selain menstimulasi indera, *portable sensory path* juga membantu mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah secara efektif.

b. Manfaat Portable Sensory Path

Manfaat dari media *Portable Sensory Path* itu sendiri yaitu: melatih perkembangan otak, semakin banyak informasi/pengalaman yang diberikan, semakin lengkap dan banyak data yang tersimpan dalam otak anak. Ketika otak semakin distimulus maka akan semakin kokoh, sebaliknya jika tidak dilatih otak akan kurang bekerja. Dengan media permainan karpet *Portable Sensory Path* akan meningkatkan perkembangan motorik kasar yang bisa dimainkan oleh anak. Permainan ini sangat menarik dan menyenangkan. Bahkan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak akan lebih tertarik dan senang dengan media karpet *portable Sensory Path* (Rusmania & Jumiatin, 2024b). *Portable Sensory Path* untuk mendukung

perkembangan motorik anak usia pra-sekolah dimana pada era pendidikan yang semakin menekankan pentingnya pengembangan holistik anak usia pra-sekolah, penggunaan *Sensory Path* telah terbukti menjadi metode yang efektif dan bermanfaat dalam merangsang perkembangan motorik anak (Hastutiningtas et al., 2023).

Adapun manfaat dari penggunaan *Portable Sensory Path* meliputi (Hamdan et al., 2020):

- 1) Meningkatkan regulasi motorik
- 2) Meningkatkan Fokus dan Konsentrasi
- 3) Mengembangkan Koordinasi Motorik
- 4) Meningkatkan Interaksi Sosial
- 5) Mengurangi Perilaku Bermasalah
- 6) Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi
- 7) Mendukung Program Pendidikan Inklusif

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Permainan *Portable Sensory Path* bermanfaat untuk melatih perkembangan otak, meningkatkan motorik kasar, fokus, konsentrasi, koordinasi, kreativitas, dan imajinasi anak, sekaligus mendukung interaksi sosial serta mengurangi perilaku bermasalah. Dengan desain yang menarik dan menyenangkan, media ini efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran yang inklusif, membantu anak berkembang secara optimal dalam berbagai aspek.

c. Langkah-Langkah *Portable Sensory Path*

Langkah-langkah media *game portable Sensory Path* adalah sebagai berikut: Guru mengajak anak bermain media *game Portable Sensory Path*, sebelum bermain *game* guru mengajak anak melakukan pemanasan dengan cara melompat, jogging dan berdiri. satu kaki, setiap tindakan berlangsung 10 detik. Setelah itu anak duduk di pinggir permainan, kemudian guru memberikan petunjuk dan tata cara memainkan media *Portable Sensory Path*, guru memanggil anak sesuai dengan urutan angka yang hilang dan menyuruh anak untuk memulai permainan. hitung 1 2 3 Rintangan pertama anak melakukan

kegiatan ini adalah dua kaki pada gambar, sehingga anak melompat dan mendarat dengan kedua kaki secara bersamaan. Sebelum melakukan lompatan berikutnya, anak terlebih dahulu harus mempelajarinya dengan seksama dan mengikuti aturan/petunjuk untuk lompatan selanjutnya hingga selesai (Rusmania & Jumiatin, 2024b).

Poertable Sensory Path merupakan salah satu media karpet yang meningkatkan perkembangan motorik kasar yang bisa dimainkan oleh anak-anak. Hal ini sejalan dengan teori dari Susanto, permainan *Portable Sensory Path* adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri anak. Perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang dengan baik apabila terus menerus diasah dan distimulasi serta distimulasi dengan media *Portable Sensory Path*, sehingga memicu minat dan kesenangan anak (Mukaromah et al., 2024).

Berikut adalah langkah-langkah dalam penerapannya (Wahidah & Nurhayati, 2021):

- 1) **Persiapan:** Tentukan tujuan dan sasaran (misalnya, meningkatkan kemampuan motorik, mengurangi stres), Pilih lokasi yang aman dan nyaman, Tentukan usia dan kemampuan anak yang akan menggunakan sensory path.

- 2) **Desain dan Pembuatan:** Buat rancangan sensory path (sketsa atau diagram), Pilih bahan yang tepat (misalnya, tikar, bantal, balon, tekstil), Buat stasiun-stasiun sensory (misalnya, stasiun sentuh, stasiun dengar, stasiun lihat), Tambahkan elemen sensorik (misalnya, bola, pipa, kain).

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *Portable Sensory Path* merupakan permainan berbasis karpet yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak melalui aktivitas menyenangkan yang dilakukan secara berulang. Proses penggunaannya dimulai dengan persiapan pemanasan fisik oleh guru, penjelasan aturan bermain, hingga pelaksanaan kegiatan yang melibatkan lompatan, koordinasi, dan konsentrasi. Langkah-

langkah penerapan meliputi persiapan tujuan dan lokasi, desain jalur sensorik dengan berbagai elemen sensorik, serta pengelolaan aktivitas sesuai kemampuan anak. Penggunaan media ini, jika dilakukan secara terus-menerus dan tepat, dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak sekaligus meningkatkan minat dan kepuasan dalam bermain.

3. Pemahaman Budaya

a. Pengertian Budaya

Menurut (Wibowo, 2013) Budaya adalah merupakan pola asumsi dasar sekelompok masyarakat atau cara hidup orang banyak/pola kegiatan manusia yang secara sistematis diturunkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya.

Menurut (Sagala, 2013) Budaya adalah suatu konsep yang membangkit minat dan berkenaan dengan cara manusia hidup, belajar berpikir, merasa, mempercayai, dan mengusahakan apa yang patut menurut budanya dalam arti kata merupakan tingkah laku dan gejala sosial yang menggambarkan identitas dan citra suatu masyarakat.

Menurut (Zwell, 2000) Budaya didefinisikan sebagai cara hidup orang yang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya. Budaya merupakan pola asumsi dasar bersama yang dipelajari kelompok melalui pemecahan masalah adaptasi eksternal dan integrasi internal. Sekelompok orang terorganisasi yang mempunyai tujuan, keyakinan dan nilai-nilai yang sama, dan dapat diukur melalui pengaruhnya pada motivasi.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa Budaya adalah merupakan pola asumsi dasar sekelompok Masyarakat atau cara hidup orang banyak/pola kegiatan manusia yang secara sistematis diturunkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya. Budaya didefinisikan sebagai

cara hidup orang yang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya. Sekelompok orang terorganisasi yang mempunyai tujuan, keyakinan dan nilai-nilai yang sama, dan dapat diukur melalui pengaruhnya pada motivasi.

b. Pengetahuan Dasar budaya Anak Usia Dini

Budaya adalah keseluruhan cara hidup yang mencerminkan nilai-nilai, tradisi, dan kebiasaan masyarakat. Memperkenalkan budaya kepada anak usia dini (AUD) bertujuan untuk membangun kesadaran, pemahaman, dan penghargaan terhadap keragaman. Anak-anak dapat mempelajari budaya melalui pengalaman nyata, seperti mengenal rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, dan unsur budaya lainnya.

1) Rumah Adat

Menurut (Susanti, 2018) Rumah adat mencerminkan keunikan arsitektur dan nilai filosofi masyarakat setempat. Anak-anak dapat mengenali bentuk rumah adat melalui gambar, miniatur, atau permainan.

- a) Contoh yang Dapat Dipelajari Anak: Mengenal bentuk atap Rumah Gadang (Sumatera Barat) atau Joglo (Jawa), Membuat miniatur rumah adat menggunakan bahan sederhana seperti kardus.
- b) Metode Pembelajaran: Melakukan proyek seni atau bercerita tentang kehidupan di rumah adat.

2) Alat Musik Tradisional

Menurut (Sutrisno, 2019) Alat musik tradisional membantu anak memahami ekspresi seni dan melatih keterampilan motorik. Alat musik ini sering digunakan untuk pengiring tarian atau upacara adat.

- a) Contoh yang Dapat Dipelajari Anak: Bermain angklung (Jawa Barat) untuk melatih koordinasi, Mendengarkan gamelan (Jawa) dan mengenali suaranya.

b) Metode Pembelajaran: Menghadirkan alat music tradisional sederhana ke kelas atau menonton petunjuk seni.

3) Pakaian Adat

Menurut (Purnamasari, 2020) Pakaian adat mengajarkan anak tentang identitas visual dan peran simbolis dalam masyarakat.

a) Contoh yang Dapat Dipelajari Anak: Memakai pakaian adat pada hari perayaan budaya, Mengenali motif batik atau songket melalui cerita.

b) Metode Pembelajaran: Memadukan pakaian adat dengan kegiatan tematik, seperti parade budaya.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Mengajarkan budaya kepada anak usia dini bukan hanya mengenalkan tradisi, tetapi juga membentuk karakter, toleransi, dan cinta terhadap keberagaman. Metode pembelajaran berbasis eksplorasi, pengalaman nyata, dan kreativitas akan membuat anak lebih tertarik untuk memahami budaya.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari penelitian penelitian sebelumnya sabagai bahan perbandingan, serta menghindari terjadinya duplikasi atau pengulangan penelitian yang dilakukan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

Adapun penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti kerjakan yaitu skripsi yang dibuat oleh:

1. Annisa Siregar dalam “Pengaruh Media Sensory Path Dengan Permainan Tepuk Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al Fattah Pir Trans Sosa Kecamatan Huta Raja Tinggi Kabupaten Padang Lawas Provinsi Sumatera Utara” hasil analisis data dari penelitian terbukti bahwa ada kenaikan skor rata-rata kemampuan motorik kasar anak

usia 5-6 tahun di RA Al Fattah sebelum dan setelah diberikan treatment yakni 39,15 % menjadi 90,43 %. Sementara itu, dengan melihat hasil nilai signifikansi uji t statistik ditemukan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan nilai thitung 21,258 lebih besar dari ttabel 1,753050. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Sensory Path dengan Permainan Tepuk terhadap motorik kasar pada anak usia 5- 6 tahun RA Al Fattah.

2. Asfinolia, Eka Sufartianingsih Jafar dalam “Penerapan Sensory Path dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4 – 5 Tahun” di Universitas Negri Makassar pada desember 2022 (Asfinolia, 2023). menjelaskan bahwa media permainan sensory path ini lebih efektif, karena anak merasa bebas bergerak namun terkoordinir. Sehingga, melalui 2 siklus pengelolaan strategi pembelajaran keterampilan motorik kasar anak dengan media permainan sensory path, menunjukkan peningkatan yang berarti. Artinya, dengan media permainan Sensory Path indikator pencapaian tingkat perkembangan motorik kasar pada anak usia 4-5 tahun dapat meningkat.
3. Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas, Irawan Setyabudi, Neni Maemunah dalam “Penggunaan Sensory Path untuk Mengembangkan Motorik Anak Usia Pra Sekolah di Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu” di Universitas Tribhuwana Tungadewi (Hastutiningtyas, 2023). pada contoh ini, peneliti memberikan permainan sensory path sehingga dapat memberikan stimulus pada perkembangan motorik anak. Dengan demikian, guru dapat mengenalkan ala permainan edukasi yang sesuai dengan tema dan sub tema pembelajaran sehingga anak merasa senang saat berada di dalam kelas.
4. Azqiyatul Mukaromah, Is Nurhayati, Arie Nurdiansyah, dalam “Pengaruh Permainan Sensory Path Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Azzahra” menjelaskan bahwa Penerapan media permainan Sensory Path telah menghasilkan pencapaian yang menggembirakan dalam meningkatkan pembelajaran anak usia dini.

Dengan mencatat nilai rata-rata sebesar 3,90 yang masuk dalam kategori tinggi, penelitian ini menggambarkan kesuksesan program tersebut dalam mendukung perkembangan motorik kasar dan kemampuan lainnya pada anak-anak. Temuan bahwa mayoritas siswa mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara tidak ada yang masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB), menunjukkan efektivitas yang luar biasa dari permainan Sensory Path dalam memfasilitasi perkembangan anak-anak.

5. Dwi Septiani¹, Octavian Dwi Tanto, Wening Sekar Kusuma, dalam “Peningkatan kemampuan memecahkan masalah melalui media portable sensory path pada anak” menjelaskan proses pembelajaran menggunakan media portable sensory path dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada kelompok A TK Dharma Wanita Ngale 1. Media portable sensory path dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah sebesar 85%, dengan hasil pada: (1) pra siklus yaitu 10% anak Belum Berkembang (BB), 40% anak Mulai Berkembang (MB), 20% anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 30% anak Berkembang Sangat Baik (BSB); (2) siklus I diperoleh hasil 20% anak Mulai Berkembang (MB), 45% anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 35% anak Berkembang Sangat Baik (BSB); dan (3) siklus II yaitu 15% anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 85% anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

C. Kerangka pemikiran

Dalam kurikulum merdeka Pemahaman budaya Indonesia terdiri dari tiga aspek utama: pengetahuan budaya, penghargaan budaya, dan kemampuan berbudaya. Kurikulum 2013 menekankan pentingnya memahami dan menghargai budaya Indonesia sebagai identitas nasional, sedangkan Kurikulum Merdeka 2022 mengintegrasikan pemahaman budaya dalam kompetensi inti seperti literasi, numerasi, dan pemecahan masalah. memberikan keleluasan kepada pendidik untuk menciptakan media pembelajaran berkualitas yang memang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Oleh sebab itu pendidik yang menghasilkan suasana pembelajaran yang berkualitas akan mencapai tujuan

pembelajaran. Salah satunya menggunakan alat permainan edukatif (APE) *Portable Sensory Path*, dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) tersebut peserta didik dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. Dalam kategori implementasi Kurikulum Mandiri Belajar menerapkan bagian dan prinsip Kurikulum Merdeka, dengan tetap menggunakan Kurikulum 2013 yang disederhanakan/Kurikulum Darurat.

Selain menggunakan Kurikulum Merdeka di sekolah ini juga mengaitkan dengan Kurikulum 2013, jadi tidak melanggar peraturan pemerintah dalam pendidikan, selain memudahkan bagi pendidik dan juga menguntungkan bagi peserta didik itu sendiri. Sedangkan dalam penerapan Kurikulum 2013 tersebut memiliki tujuan yang ingin dicapainya, adapun tujuannya yaitu peserta didik dapat memiliki empat kompetensi diantaranya, kompetensi spiritual, afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan). Salah satu kompetensi Pemahaman yang dimiliki peserta didik adalah Pemahaman budaya. Pemahaman budaya merupakan salah satu pemahaman yang harus dimiliki peserta didik. Pemahaman budaya merupakan keseluruhan cara hidup yang mencerminkan nilai-nilai, tradisi, dan kebiasaan masyarakat. Memperkenalkan budaya kepada anak usia dini (AUD) bertujuan untuk membangun kesadaran, pemahaman, dan penghargaan terhadap keragaman. Anak-anak dapat mempelajari budaya melalui pengalaman nyata, seperti mengenal makanan khas, rumah adat, alat musik tradisional, dan unsur budaya lainnya.

Dalam pendidikan dan dengan alat permainan edukatif (APE) pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik tidaklah dapat mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut. Selain itu juga seorang pendidik yang menggunakan alat permainan edukatif (APE) pembelajaran berpusat hanya pada pendidik tidak memiliki hasil yang baik bagi peserta didiknya, untuk itu selain peserta didik yang dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas, seorang guru juga harus pandai dalam memilih sebuah alat permainan edukatif (APE) yang baik dan juga menyenangkan. Pemahaman budaya akan mudah dikembangkan jika anak diberi kesempatan memahami sesuatu secara alami kepada orang lain, untuk itu anak memerlukan konteks yang bermakna misalnya dengan bermain sambil belajar. Pemahaman budaya memiliki dua aspek yang mana diantaranya yaitu

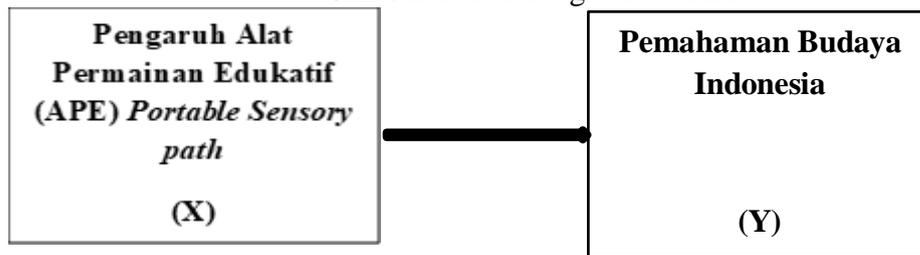
aspek seni budaya dan kongnitif. Kedua aspek inilah yang perlu dilatih anak oleh guru.

Seorang guru pastinya harus memperhatikan keberhasilan para peserta didiknya, salah satunya memperhatikan pemahaman budaya Indonesia pada anak dengan memilih alat permainan edukatif (APE) yang tepat. Setelah melakukan observasi dan juga mewawancarai salah satu guru di sekolah tersebut permasalahan yang terjadi anak belum menguasai aspek seni budaya. Dengan memperbaiki pemahaman budaya dipersiapkan oleh guru yang akan dipraktikkan langsung oleh anak secara fisik dan juga pikiran, selain itu juga dengan membimbing dan memberikan contoh dalam aspek seni budaya yang baik, memberikan sebuah motivasi, dan juga menciptakan suasana kelas agar pembelajaran terlihat sangat menarik sehingga anak dapat antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut, serta dengan memilih alat permainan edukatif (APE) yang tepat.

Adapun alat permainan edukatif (APE) yang dirasa tepat untuk melatih pemahaman budaya anak secara aktif yaitu menggunakan alat permainan edukatif (APE) *Portable Sensory Path*. alat permainan edukatif (APE) tersebut memungkinkan anak untuk memahami atau mengembangkan ketrampilan berpikir dengan pengetahuan yang telah dimiliki anak sebelumnya sehingga dapat melatih ingatan, kesadaran, pemahaman, mengembangkan diri dan mengenalkan tarian dan music tradisional. alat permainan edukatif (APE) *Portable Sensory Path* adalah salah satu media. pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. anak dapat memperlihatkan aspek perkembangan seni dan aspek perkembangan kongnitif melalui aktivitas dari penerapan alat permainan edukatif (APE) ini secara *hidden practice*, sehingga memungkinkan pemahaman anak akan meningkat.

Dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) *Portable Sensory Path* tersebut dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan pemahaman budaya anak. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dari itu kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran



D. Hipotesis

Menurut (Priadana & Sunarsi, 2021) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Sedangkan menurut pendapat (Syahrums & Salim, 2012) Hipotesis adalah hasil dari proses berpikir yang sistematis dan bukan sekadar dugaan sembarangan. Penarikan kesimpulan sebagai hipotesis harus memenuhi kriteria kebenaran koherensi, yang merupakan ukuran validitas dari cara berpikir yang rasional.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah dengan Alat Permainan Edukatif (APE) *Portable Sensory Path* diduga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini di TK AN-NAJWA tahun ajaran 2024. Adapun penulisan hipotesis:

Ha: Terdapat pengaruh pada hasil belajar Alat Permainan Edukatif (APE) *Portable Sensory Path* terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini

Ho: Tidak terdapat pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Portable Sensory Path* terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

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).

Salah satu desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pra experiment*. Disebut demikian karena jenis ini belum memenuhi persyaratan cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti aturan-aturan tertentu (Arikunto, 2006). Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random". Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model desain *the one group pretest posttest design*. Digunakan model desain ini karena terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, hasil perlakuan dapat dilihat dan diketahui secara akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian dengan menggunakan model desain *the one group pretest posttest design* dapat dilihat pada gambar di bawah ini (Sugiyono, 2016).

Tabel 3. 1 Skema One Group Pretest-Posttest Design

Pre Tes	Treatment	Post Test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

Pada desain ini tidak terdapat grup kontrol

O1: Nilai *Pretest* sebelum diberi perlakuan (*treatment*).

X : Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media (APE) *Portable Sensoy Path*.

O2: Nilai *Posttest* setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK AN-NAJWA Medan yang beralamat di Jl. Datuk Rubiah Lk.29. Gg. Musholla Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Sumatra Utara, 20252. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap T.A 2024/2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

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. Oleh karena itu, populasi tidak hanya mencakup manusia saja, tetapi juga objek dan benda-benda alam lainnya. Selain itu, populasi tidak sekedar jumlah dari objek atau subjek yang dipelajari, tetapi juga mencakup semua karkateristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut.

Populasi merupakan seluruh jumlah dari subjek yang akan diteliti oleh seorang peneliti. Populasi yang akan diteliti pada penelitian ini adalah kelas B TK AN-NAJWA tahun ajaran 2024/2025, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Jumlah Siswa B TK AN-NAJWA T.A. 2024/2025

	Kelas	Jumlah Siswa
Kelas Eksperimen	B	30
	Jumlah	30

2. Sampel

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 Edukati (APE).

D. 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:

1. 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.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran (Widoyoko, 2017). Instrumen penelitian bertujuan untuk mendapatkan

kesahihan penelitian maka perlakuan yang diberikan adalah, uji validasi, uji reliabilitas, uji hipotesis. Dalam praktiknya adalah siswa diminta untuk mengerjakan butir soal yang sudah disiapkan oleh peneliti sebelum dilaksanakan penelitian. Setelah mendapatkan hasil dari pekerjaan siswa maka peneliti menguji jawaban melalui software anates terkait validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang sudah valid dan reliable yang akan diujikan pada saat penelitian. Selanjutnya peneliti akan memberikan materi kepada siswa yang telah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dengan alat permainan edukatif peneliti mengamati proses-proses yang terjadi pada saat pembelajaran, hal ini terkait dengan instrumen observasi untuk mendapatkan data di lapangan. Selanjutnya dilakukan post test setelah pemberian perlakuan dengan pretest yang telah teruji kevalidan dan reliabilitasnya.

E. 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.

1. Uji Kelayakan Data

a. 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.

b. 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.

2. 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:

- a. H_0 (hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh alat permainan edukatif (APE) *portable sensory path* terhadap pemahaman budaya indonesia pada anak usia dini di TK An-Najwa.
- b. H_a (hipotesis alternatif) : Terdapat pengaruh alat permainan edukatif (APE) *portable sensory path* terhadap pemahaman budaya indonesia pada anak usia dini di TK An-Najwa.

Pengujian hipotesis non-parametrik akan dilakukan dengan metode Wilcoxon T test atau yang lebih dikenal sebagai Wilcoxon Signed Rank Test adalah salah satu uji non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua set data berpasangan. Uji Wilcoxon T test digunakan sebagai alternatif dari uji *paired t-test* ketika data tidak berdistribusi normal. Dikarenakan data dengan skala kecil (30 sampel) rentan terhadap potensi data yang tidak normal, maka pengujian Wilcoxon T test non-parametrik dalam penelitian ini adalah pilihan yang tepat untuk dilakukan.

Uji Wilcoxon diterapkan pada data berpasangan, yang berarti setiap observasi dalam satu set data dipasangkan dengan observasi dalam set data lainnya. Misalnya, data dalam penelitian ini diambil sebelum dan sesudah penerapan alat permainan edukatif (APE) *portable sensory path*, perbandingan antara dua kondisi pada subjek yang sama yakni akan membandingkan hasil pretest (sebelum) dan posttest (sesudah) pada siswa TK An-Najwa. Uji Wilcoxon akan menghasilkan hipotesis „ada perbedaan“ ketika H_a diterima, atau „tidak ada perbedaan“ ketika H_0 diterima. Meski perumusan hipotesis ini berbeda dengan pengujian yang dilakukan karena perumusan hipotesis adalah melihat adanya pengaruh, maka dari hasil uji Wilcoxon T test akan didukung dengan hasil deskriptif statistik untuk membandingkan nilai mean, apakah ada kenaikan nilai dari hasil pretest menuju posttest.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah Taman Kanak (Tk) An-Najwa

1. Sejarah Taman Kanak (TK) An-Najwa

Yayasan Pendidikan Islam An-Najwa yang beralamat Jalan Datuk Rubiah Lk.29 Kelurahan Rengas Pulau yang yang dipimpin oleh Ust. Drs.Baihakki. Berawal dari hobinya didunia anak – anak terutama suka bercerita, maka Drs. Baihakki terinspirasi memberikan pendidikan yang terbaik, khususnya untuk pendidikan anak usia dini. Saat itu pendidikan anak usia dini masih minim sekali didaerah Rengas Pulau terutama bagi ekonomi yang menengah ke bawah. Maka dengan semangat yang kuat, beliau memberanikan diri untuk membuka pendidikan anak usia dini (PAUD) Tk Swasta An-Najwa merupakan salah satu sekolah jenjang Tk berstatus Swasta yang berada di wilayah Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara. Tk Swasta An-Najwa didirikan pada tanggal 12 April 2010 dengan Nomor SK Pendirian 21 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kepala Sekolah Tk Swasta An-Najwa saat ini adalah Erna. Operator yang bertanggung jawab adalah Muhammad Ridho Akbar. Sekolah ini telah terakreditasi C dengan Nomor SK Akreditasi 027/K.1/SK/AKR/2015 pada tanggal 8 Desember 2015. Dengan adanya keberadaan Tk Swasta An-Najwa, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Medan Marelan, Kota Medan.

2. Visi Dan Misi

a. Visi

Menciptakan Generasi yang Ceria" (CERDAS, RIANG DAN BER-AKHLAK)

b. Misi

Misi TK An Najwa dalam mewujudkan visi dilakukan melalui kegiatan bermain belajar dan pembiasaan baik di sekolah maupun di rumah dalam hal:

- 1) Menciptakan peserta didik yang bertakwa kepada Allah Swt dan

- berakhlakul karimah dengan menerapkan pendidikan yang islami.
- 2) Menciptakan peserta didik yang cerdas (memiliki rasa peduli dan empati terhadap permasalahan yang terjadi)
 - 3) Mewujudkan pembelajaran yang aktif dan Riang/menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan sesuai dengan minat, dan potensi anak.⁴
 - 4) Menciptakan pembelajaran yang atraktif dengan memanfaatkan teknologi agar peserta didik memiliki wawasan yang global.

3. Tata Tertib Masuk Kelas

- a. Berbaris Sebelum Masuk Kelas
- b. Berdoa Sebelum Belajar
- c. Absen
- d. Membudidayakan Antri
- e. Bersahabat Dengan Semua Teman.

Tabel 4. 1 Daftar Nama Anak TK AN-NAJWA

NO	Nama Anak	Jenis kelamin
1	Abib Khairi nasution	Laki-laki
2	Indana zulfa	Perempuan
3	Afif abdillah	Perempuan
4	Aminah raya lubis	Perempuan
5	Belqis ramadhani	Perempuan
6	Intan ramadhani	Perempuan
7	Muhammad al- lizam	Laki-laki
8	Muhammad fatih	Laki-laki
9	Putri anggita	Perempuan
10	Raudahtul muna	Perempuan
11	Sadana syafiq	Laki-laki
12	Tajul Arifin	Laki-laki
13	kesya	Perempuan
14	Rastih ramadani	Perempuan
15	Sofia mariani	Perempuan

16	Aqila salsabila	Perempuan
17	Indriyani	Perempuan
18	Sufi arini	Perempuan
19	Atika duwi sahira	Perempuan
20	Dafa pratama	Laki-laki
21	Fikri ramadan	Laki-laki
22	Maufi fajri alkindi	Laki-laki
23	Zahra azzam	Perempuan
24	Fakhira azahra	Perempuan
25	Afiza khairiyah	Perempuan
26	Cindy anindhita	Perempuan
27	Uwais alqorni	Laki-laki
28	Muhammad habil	Laki-laki
29	Zea askadina	Perempuan
30	Naira salsabila	Perempuan

B. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. 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 4. 2 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								

Sumber: Diolah Peneliti dengan SPSS

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 tertingginya 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.

2. 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 4. 3 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 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

Sumber: Diolah Peneliti dengan Excel

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.

3. 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 4. 4 Uji Reliabilitas

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

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

Sumber: Diolah Peneliti dengan SPSS

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.

4. Uji Normalitas

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. 5 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

Sumber: Diolah Peneliti dengan SPSS

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.

5. 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 4. 6 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.

Sumber: Diolah Peneliti dengan SPSS

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.

C. 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 Wilcoxon 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 penyesuaiannya 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.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa penerapan Alat Edukatif (APE) *Portable Sensory Path* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini di TK An-Najwa yang dibuktikan melalui hasil uji hipotesis Wilcoxon T test yang menolak hipotesis nol maka ada perbedaan signifikan dari hasil pre-test dan post-test pada subjek yang sama. Tercermin pula melalui hasil deskriptif statistik bahwa terlihat adanya peningkatan skor pemahaman budaya setelah penerapan metode *Portable Sensory Path* dalam hasil post-test yang lebih tinggi dibandingkan pre-test. Anak-anak yang belajar menggunakan APE *Portable Sensory Path* menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai budaya Indonesia dibandingkan sebelum penggunaan metode tersebut. Keberhasilan metode APE *Portable Sensory Path* sejalan dengan teori pembelajaran berbasis sensorik, yang menyatakan bahwa anak usia dini lebih mudah memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung dan stimulasi inderawi. Oleh karena itu, APE *Portable Sensory Path* dapat dianggap sebagai salah satu strategi efektif dalam pengajaran budaya bagi anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Portable Sensory Path* terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini, hasilnya menunjukkan APE *Portable Sensory Path* berpengaruh terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini. Maka saran praktis dan akademis yang bisa ditawarkan melalui hasil ini adalah sebagai berikut:

1. Saran Praktis

a) Bagi anak usia dini

Penggunaan APE *Portable Sensory Path* dapat meningkatkan keterlibatan dan minat anak dalam belajar budaya Indonesia dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Anak-anak dapat lebih aktif dalam mengeksplorasi dan memahami budaya Indonesia melalui permainan edukatif berbasis sensorik. Anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta daya imajinasi

mereka saat mengenal simbol, pakaian adat, atau permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia.

b) Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan *APE Portable Sensory Path* sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam mengenalkan budaya Indonesia kepada anak usia dini. Guru dapat merancang aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dengan memasukkan elemen-elemen budaya ke dalam alat permainan edukatif, seperti motif batik, tarian daerah, dan cerita rakyat.

c) Bagi sekolah Sekolah dapat mengintegrasikan *APE Portable Sensory Path* dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini sebagai metode pengenalan budaya yang lebih interaktif. Sekolah dapat menyediakan lebih banyak fasilitas permainan edukatif berbasis sensorik guna meningkatkan daya serap anak dalam memahami berbagai aspek budaya Indonesia. Meningkatkan pelatihan bagi tenaga pendidik dalam pemanfaatan *APE Portable Sensory Path* agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

d) Bagi orangtua Melibatkan anak dalam aktivitas berbasis budaya, seperti bercerita tentang sejarah daerah, mengenalkan lagu-lagu daerah, atau bermain permainan tradisional bersama keluarga. Berperan aktif dalam membimbing anak memahami nilai-nilai budaya Indonesia melalui diskusi ringan setelah anak menggunakan *APE Portable Sensory Path* di sekolah.

2. Saran Akademis

Penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk penelitian lanjutan. Contohnya penelitian ini sendiri melakukan pengujian dengan jumlah sampel yang relatif kecil, sehingga untuk penelitian serupa selanjutnya dapat melakukan pengujian dengan jumlah sampel yang lebih besar, dengan cakupan sekolah ataupun daerah yang berbeda sehingga data dan hasil yang didapat bisa lebih bersifat general. Studi lanjutan juga dapat meneliti faktor lain yang bisa berkontribusi pada peningkatan pemahaman budaya Indonesia (seperti keterlibatan orangtua, latarbelakang sosial, dll). Penelitian lanjutan yang

serupa dalam melihat efektivitas *APE Portable Sensory Path* juga bisa dilakukan dengan membandingkan dengan metode pembelajaran lainnya, salah satunya seperti media digital. Analisis jangka panjang seperti studi longitudinal juga dapat dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan *APE Portable Sensory Path* terhadap pemahaman budaya Indonesia pada anak usia dini. Saran-saran ini diharapkan penelitian ke depan dapat semakin memperkaya wawasan mengenai metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman budaya di kalangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, E. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Agilelearner*, 1(1).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, H. 85.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asfinolia. (2023). Penerapan Sensory Path Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 4 – 5 Tahun. *Jurnal Edukasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Azri, & Raniyah, Q. (2024). Peran Teknologi Dan Pelatihan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4).
- 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).
- Fasha, A. K., & Hibana, H. (2023). Pemahaman Guru Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jea (Jurnal Edukasi Aud)*.
- 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.
[Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Ffe](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Ffe)
- Gorshechnikov, A., Versace, M., & Barnes, T. (2019). Methods And Apparatus For Early Sensory Integration And Robust Acquisition Of Real World Knowledge. *Us Patent 10,300,603*.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Cv Jakad Publishing.
- 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*.

- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 10(1).
- Hasrun, A. W. A. Dan H. (2020). Menulis Laporan Penelitian Bagi Peneliti Pemula. *Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri*, H. 118.
- Hastutiningtas, Wahidyanti R., Setyabudi, I., & Maemunah, N. (2023). Penggunaan Sensory Path Untuk Mendukung Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah Di “Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu.” *Journal Of Indonesian Society Empowerment*, 1(2), 63–69. <https://doi.org/10.61105/jise.v1i2.31>
- Hastutiningtas, W. R. (2023). Penggunaan Sensory Path Untuk Mendukung Perkembangan Motorik Anak Usia Pra Sekolah Di “Tarbiyatul Athfal Pesan Ibu.” *Journal Of Indonesian Society Empowerment*, 1(2).
- Hatta, M. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Model. *Aura: Jurnal Pendidikan Aura*, 13(1).
- Jatmika, D. (2017). Hubungan Budaya Individualis-Kolektif Dan Motivasi Berbelanja Hedonik Pada Masyarakat Kota Jakarta. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 10(1).
- 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.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1).
- Laili, R. A., Mintarsih, M., Astuti, M. D., & Susanti, M. T. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (Ape). *Jurnal Penamas Adi Buana*, 2(2), 41–48.
- Masitah, W., & Setiawan, H. R. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Seni Decaupage 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.
- Mukaromah, A., Nurhayati, I., & Nurdiansyah, A. (2024). Pengaruh Permainan

- Sensory Path Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Azzahra. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3).
- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76.
- Nasirun, M., Suprapti, A., Daryati, M. E., & ... (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal On Early ...*
- 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).
- Natsir, T. A. L. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*. Iain Parepare Nusantara Press.
- Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Noviani, D. (2024). *Impelemntasi Metode Montesorri Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. 14(2), 119–141.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metodepenelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Purnamasari, F. (2020). *Pengaruh Pakaian Adat Dalam Penguatan Nilai Budaya Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 12(3), 56–63.
- 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).
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin Of Counseling And ...*
- Rusmania, A., & Jumiatin, D. (2024a). Playmate Sensory Path Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengembangkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(5).
- Rusmania, A., & Jumiatin, D. (2024b). Playmate Sensory Path Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengembangkan Perkembangan Motorik Kasar Anak

- Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(5).
- Sagala, S. (2013). *Memahami Organisasi Pendidikan: Budaya Dan Reinventing Organisasi Pendidikan*. Hal.111.
- Septiani, D., Tanto, O. D., & Kusuma, W. S. (2024). Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Melalui Media Portable Sensory Path Pada Anak. *Jurnal Care (Children Advisory Research And Education)*, 11(2), 63–71.
- Shunhaji, A., & Fadiah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (Ape) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Alim/ Journal Of Islamic Education*, 2(1), 1–30.
- 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).
- 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. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Cet. 23). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (Ed.)). Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D)* (S. Y. Suryandari (Ed.)). Alfabeta.
- Susanti, E. (2018). *Pengenalan Keberagaman Budaya Melalui Media Visual Untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. 23(3), 241–250.
- Sutrisno, T. (2019). *Pembelajaran Seni Musik Berbasis Budaya Untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Musik Tradisional*. 14(2), 85–92.
- Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (R. Ananda (Ed.)). Citapustaka Media.
- Tsalisah, N. H., & Nawangsasi, D. (2019). Pengetahuan Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Pendidikan Anak*. Core.Ac.Uk.
- Wahidah, A. S., & Nurhayati, A. (2021). Penerapan Ape Sensory Path Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Sidorejo 2 Desa Sidorejo Kecamatan Geneng Kabupaten

Ngawi. *Kurikula : Jurnal Pendidikan*, 6(1).

Wibowo. (2013). *Budaya Organisasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Widoyoko, S. E. P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*.

Yogyakarta:Pustaka Belajar, H. 21.

Zwell, M. (2000). *Creating A Culture Of Competence*. *Canada : Wiley*, Hal.9.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

Pretest Dan Posttest Pengaruh Alat Permainan Portable Sensory Path Terhadap Pemahaman Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini I Tk An-Najwa.

NO	INDIKATOR	NILAI
1	Apa Rumah Adat Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam	
2	Apa baju adat provinsi Nanggroe Aceh Darussalam	
3	Apa Alat Musik Tradisional Gendang	
4	Apa Rumah Adat Provinsi Sumatera Utara	
5	Apa Baju Adat Provinsi Sumatera Utara	
6	Apa Alat Musik Tradisional Gambus	
7	Apa Rumah Adat Provinsi Provinsi Bengkulu	
8	Apa Baju Adat Provinsi Provinsi Bengkulu	
9	Apa Alat Musik Tradisional Tifa	
10	Apa Rumah Adat Provinsi Riau	
11	Apa Baju Adat Provinsi Riau	
12	Apa Alat Musik Tradisional Sasado	
13	Apa Rumah Adat Provinsi Sumatera Selatan	
14	Apa Baju Adat Provinsi Sumatera Selatan	
15	Alat Musik Tradisional Gamelan	
16	Apa Rumah Adat Provinsi Jambi	
17	Apa Baju Adat Provinsi Jambi	
18	Apa Rumah Adat Provinsi Lampung	
19	Apa Baju Adat Provinsi Lampung	

Nama:

Hari, tanggal:

Tariklah garis gambar pakaian adat Sumatra & Nagroe aceh Darussalam sesuai dengan Rumah adatnya!



Nama:

Hari, tanggal:

Mengenal Alat Music Tradisional, Tuliskan nama alat musik sesuai gambar di tersebut!



Lampiran 2 Alat Permainan Eduktif (APE) Portable Sensory Path



Lampiran 3 Penilaian Alat Permainan Eduktif (APE) Portable Sensory Path

Pretest Alat Permainan Eduktif (APE) Portable Sensory Path

No	Nama Siswa	NILAI PRE TEST																			jumlah
		butir 1	butir 2	butir 3	butir 4	butir 5	butir 6	butir 7	butir 8	butir 9	butir 10	butir 11	butir 12	butir 13	butir 14	butir 15	butir 16	butir 17	butir 18	butir 19	
1	Abib Khairi nasution	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
2	Afif abdillah	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3
3	Aminah raya lubis	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
4	Belqis ramadhani	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	9
5	Intan ramadhani	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
6	Muhammad al- lizam	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	8
7	Muhammad fatih	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	8
8	Muhammad ridho	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	6
9	Putri anggita	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	5
10	Raudahatul muna	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	8
11	Sadana syafiq	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3
12	Tajul Arifin	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
13	keyya	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	8
14	Rastih ramadani	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	8
15	Sofia mariani	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	8
16	Aqila sababila	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	7
17	Indriyani	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	7
18	Sufi arini	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	8
19	Atika duwi sahira	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	6
20	Dafa pratama	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	9

21	Fikri ramadan	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	8
22	Maufi fajri alkindi	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	9
23	Zahra azzam	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	8
24	Fakhira azahra	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	6
25	Afiza khairiyah	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6
26	Cindy anindhita	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	8
27	Uwais alqorni	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	6
28	Muhammad habil	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
29	Zea askadina	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3
30	Naira salsabila	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Post test Alat Permainan Eduktif (APE) *Portable Sensory Path*

Nama Siswa	NILAI POST TEST																			jumlah
	butir 1	butir 2	butir 3	butir 4	butir 5	butir 6	butir 7	butir 8	butir 9	butir 10	butir 11	butir 12	butir 13	butir 14	butir 15	butir 16	butir 17	butir 18	butir 19	
Abib Khairi nasution	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	12
Aff abdillah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
Aminah raya lubis	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	13
Belqis ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18
Intan ramadhani	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
Muhammad al- lizam	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
Muhammad fathih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	14
Muhammad ridho	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
Putri anggita	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Raudahatul muna	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
Sadana syafiq	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
Tajul Arifin	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	10

kesya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16
Rastih ramadani	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	14	
Sofia mariani	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	12	
Aqila salsabila	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	8	
Indriyani	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	
Sufi arini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	14	
Atika duwi sahira	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	11	
Dafa pratama	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	14	
Fikri ramadan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	12	
Maufi fajri alkindi	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	12	
Zahra azzam	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	11	
Fakhira azahra	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	11	
Afiza khairiyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	13	
Cindy anindhita	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	12	
Uwais alqorni	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	11	
Muhammad habil	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	12	
Zea askadina	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	
Naira salsabila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	17	

Lampiran 4 Hasil SPSS

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								

Butir Pertanyaan	Panel Ahli 1	Panel Ahli 2	Panel Ahli 3	Skor Aiken ^r '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 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

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0

Total	30	100.0
-------	----	-------

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.612	19

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.559	19

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pre-Test	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
Post-Test	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Descriptives

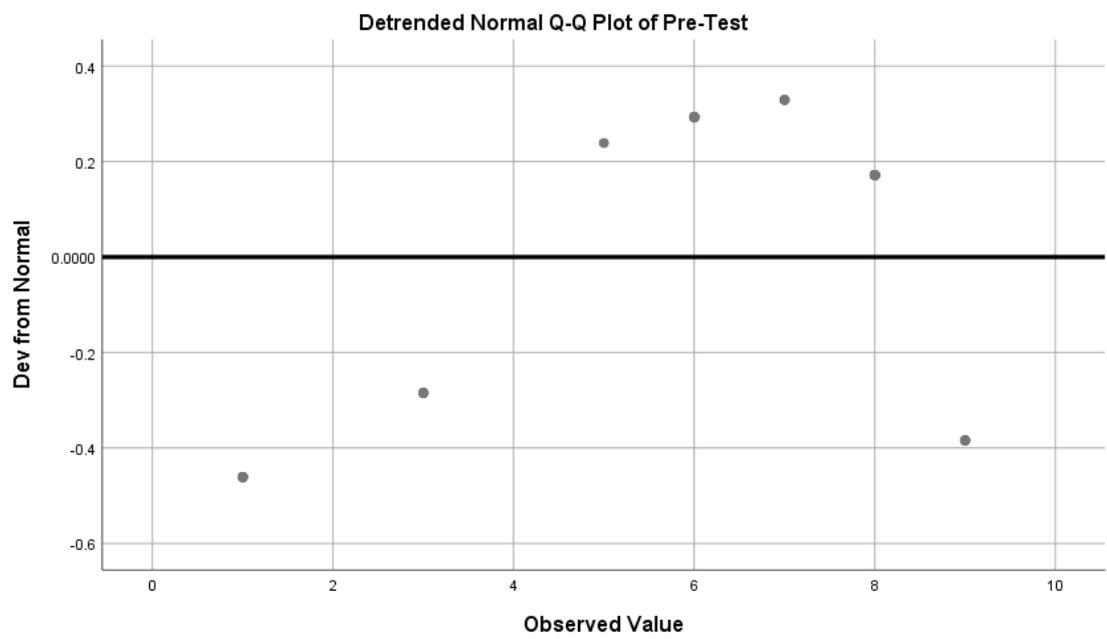
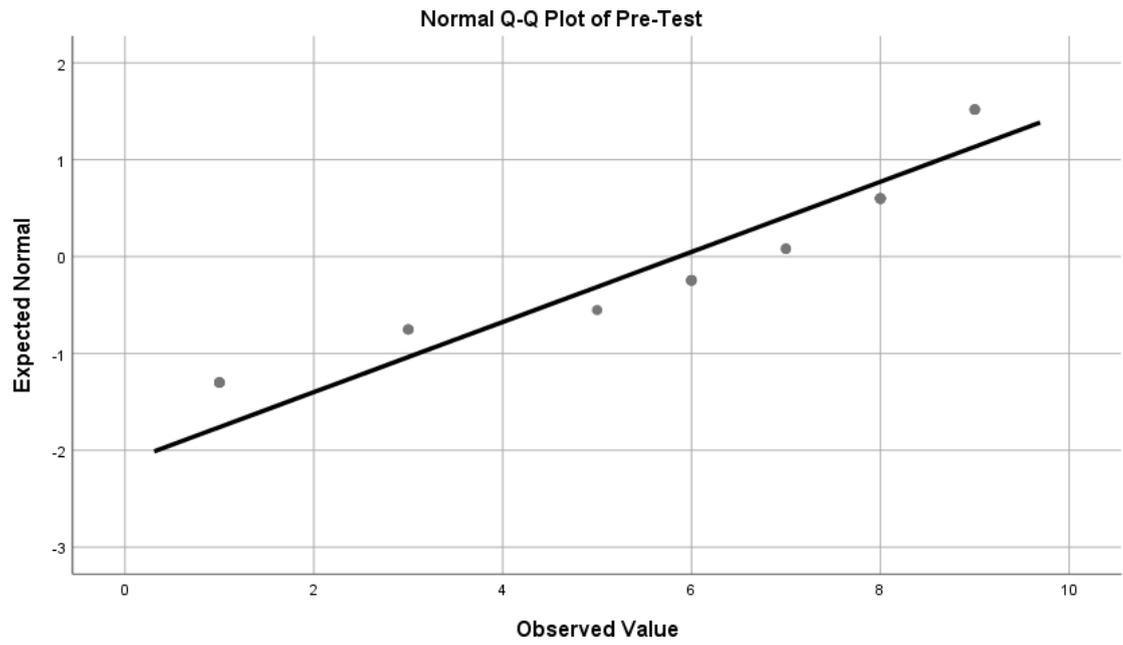
		Statistic	Std. Error
Pre-Test	Mean	5.87	.505
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.83
		Upper Bound	6.90

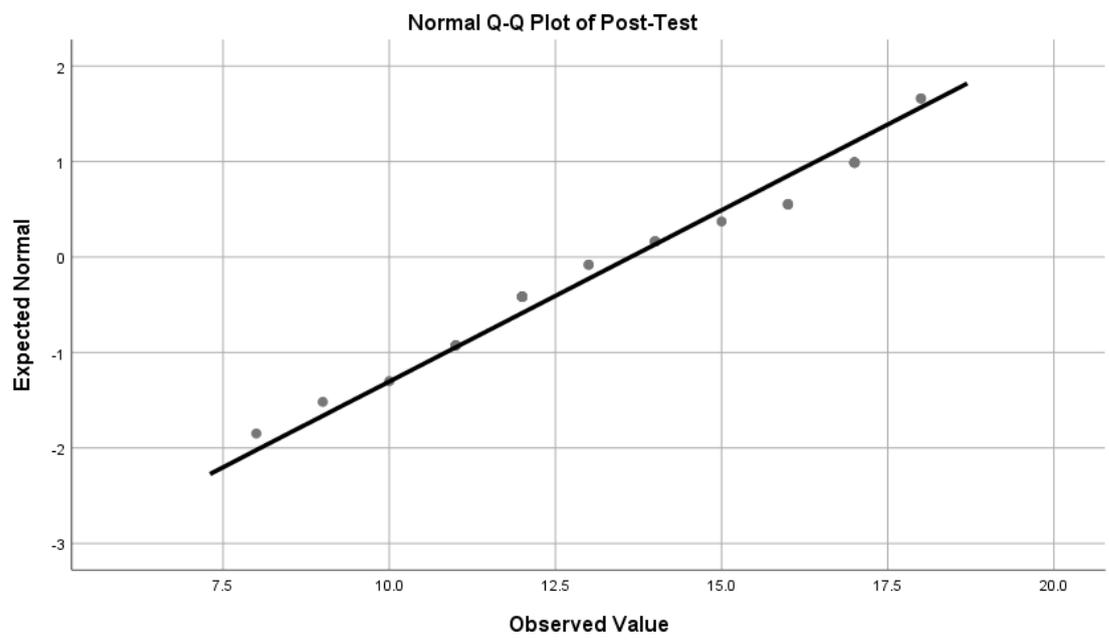
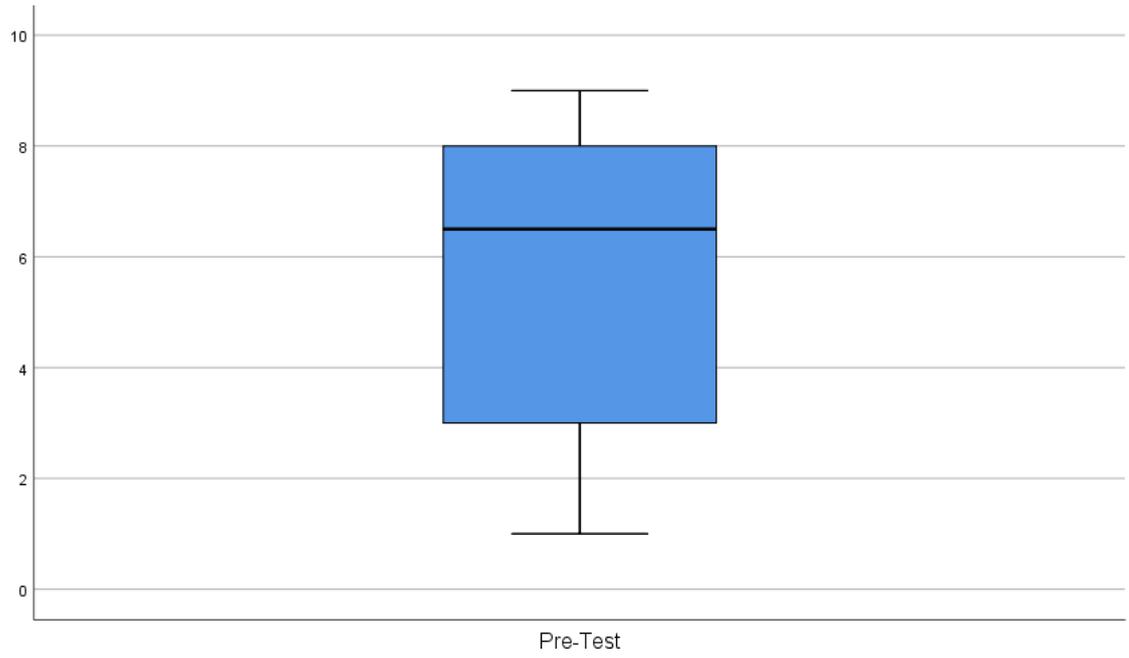
	5% Trimmed Mean		5.96	
	Median		6.50	
	Variance		7.637	
	Std. Deviation		2.763	
	Minimum		1	
	Maximum		9	
	Range		8	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		-.797	.427
	Kurtosis		-.786	.833
Post-Test	Mean		13.63	.509
	95% Confidence Interval for	Lower Bound	12.59	
	Mean	Upper Bound	14.67	
	5% Trimmed Mean		13.69	
	Median		13.50	
	Variance		7.757	
	Std. Deviation		2.785	
	Minimum		8	
	Maximum		18	
	Range		10	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		-.045	.427
	Kurtosis		-.980	.833

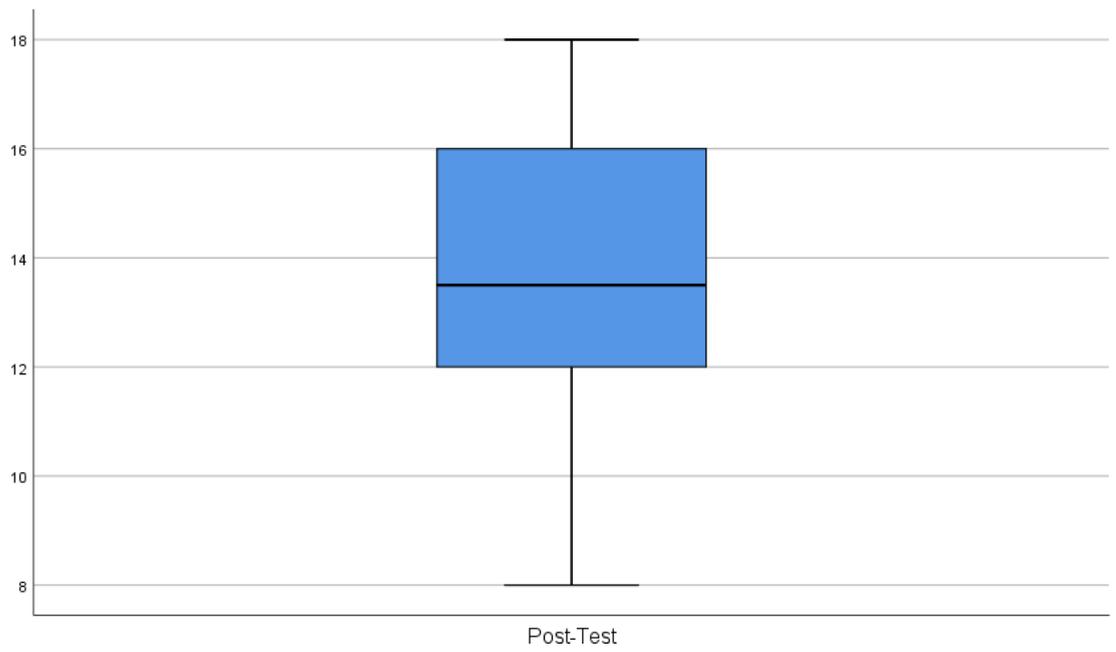
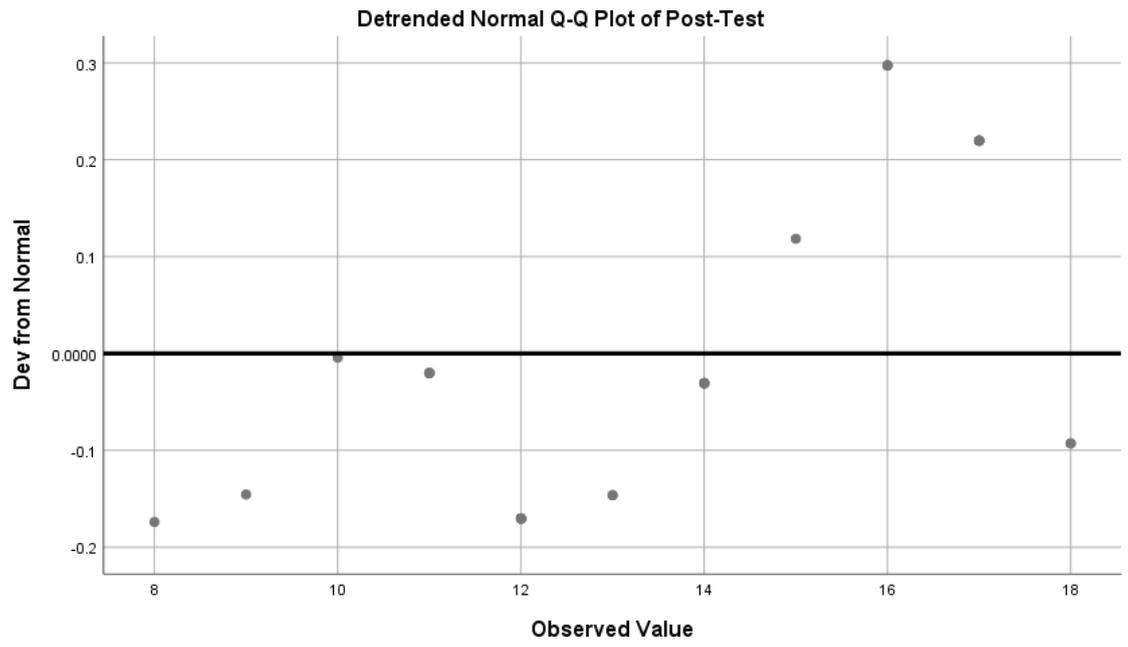
Tests of Normality

	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







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.

Lampiran 5 Dokumentasi



Gambar 5. 1 Foto bersama kepala sekolah



Gambar 5. 2 Foto kegiatan Pre-test



Gambar 5. 3 Foto kegiatan Post-test



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
 http://fai.umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Dila manjwab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya



Hal : Permohonan Persetujuan Judul
 Kepada Yth :
 Dekan FAI UMSU

26 Rabiul Akhir 1446 H
 29 Oktober 2024

Di -
 Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sintia Nurjanah
 NPM : 2101240008
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Kredit Kumalatif : 3,88



Megajukan Judul sebagai berikut :

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Membangun Kesadaran Budaya Indonesia Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) <i>Portable Sensory Path</i> Sebagai Media Edukasi Pada Anak Usia Dini di TK AN-Najwa ✓			Acc. 30/10/2024		
2	Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak Melalui Metode One Day One Ayatv Pada Anak Kelompok B					
3	Implementasi Metode Montessori Dalam Pengembangan Ketrampilan Motorik Halus Dalam Kegiatan Menulis Di PAUD					

Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum,

Hormat Saya

Sintia Nurjanah

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :
1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
 3. Asli untuk ketua/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setuju dan tanda



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Husri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003

http://fai.umsu.ac.i fai@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/@umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Hal : Permohonan Pergantian Judul
Kepada Yth :
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

07 Ramadhan 1446 H
07 Maret 2025 M

Di -
Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sintia Nurjanah
Npm : 2101240008
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Kredit Kumalatif : 3,90
Mengajukan pergantian judul sebagai berikut



Judul Awal

Membangun Kesadaran Budaya Indonesia Melalui (APE) Portable Sensory Path Sebagai Media Edukasi Pada Anak Usia Dini di Tk AN-NAJWA

1. Alasan pergantian judul : Metode tidak sesuai
2. Dosen yang merekomendasikan agar judul diganti oleh Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Ketetapan Judul Yang Di Usulkan

Pengaruh ALat Permainan Edukatif (APE) Portable Sensory Path Terhadap Pemahaman Budaya Indonesia Pada Anak Usia Dini Di TK AN-NAJWA

J 8 / 3 2025

Demikian Permohonan ini Saya sampaikan, dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
Hormat Saya

Sintia Nurjanah

Mengetahui
Dekan FAKULTAS AGAMA ISLAM UMSU

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, M.A.

Ketua Program Studi
Pedidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Selamat Pohan, S.Ag., M.A.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Dika menaruh surat ini agar diketahui
Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> [M fai@umsu.ac.id](mailto:fai@umsu.ac.id) [f umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [i umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [t umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan) [y umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pengesahan Proposal

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang diselenggarakan pada Hari Selasa, 07 Januari 2025 dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Sintia Nurjanah
Npm : 2101240008
Semester : VII
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal : Membangun Kesadaran Budaya Indonesia Melalui Alat Permainan Edukatif APE) Portable Sensory Path Sebagai Media Edukasi Pada Anak Usia dini Di Tk An-Najwa

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 07 Januari 2025

Tim Seminar

Ketua Program Studi


Dr. Selamat Pohan, S.Ag., M.A

Sekretaris Program Studi


Nurul Zahriani JF, M.Pd

Pembimbing


Dr. Widya Masitah, S.Psi., M. Psi

Pembahas


Assoc. Prof. Dr. Rizka Harfiani, M.Psi

Diketahui/ Disetujui

A.n Dekan
Wakil Dekan I




Assoc. Prof. Dr. Zailani, M.A.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan
Nomor dan tanggalnya



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Dr. Selamat Pohan, S. Ag, M.A
Dosen Pembimbing : Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

Nama Mahasiswa : **SINTIA NURJANAH**
Npm : **2001240008**
Semester : **VII**
Program Studi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Judul Skripsi : **MEMBANGUN KESADARAN BUDAYA INDONESIA MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) PORTABLE SENSORY PATH SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA ANAK USIA DINI DI TK AN-NAJWA**

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
12/November 2024	perbaiki permasalahan tata tulis, menambahkan Teori Bab 11 dan menambahkan Daftar Pustaka.		
17/Desember 2024	perbaiki menambahkan Teori Bab 11, perbaiki Aplikasi mandeley, dan menambahkan Daftar Pustaka oleh dosen umsu minimal 5 Daftar Pustaka.		
18/Desember 2024	Menambahkan kesimpulan disebab sub judulnya		
21/Desember 2024	perbaiki kaba - keat disetiap kesimpulan di sub - sub judul		
22/Desember 2024	perbaiki tata penulisan		
30/Desember 2024	ACC		

Medan, 30 - Des - 2024



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Dr. Selamat Pohan, S. Ag, M.A

Pembimbing Proposal

Dr. Widya Masitah, S. Psi, M. Psi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



6. IDENTITAS PRIBADI

Nama : Sintia
Nurjanah Tempat/ Tanggal Lahir:
Medan, 25 juni 2002
Alamat : Jl. Datuk Rubiyah lingk.29
Email : cintyanurzanaa@gmail.com
Nomor Telepon 082272590960

7. PENDIDIKAN FORMAL

- a. SD Al-Washliyah 29 Medan, Tahun 2008-2013
- b. SMP Al-Washliyah 30 Medan, Tahun 2013-2016
- c. SMA Laksamana Marta Dinata Medan, Tahun 2016-2019
- d. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Agama Islam, Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Tahun 2021-2025.

8. PENGALAMAN ORGANISASI

- a. PK IMM FAI UMSU [Anggota Bidang TKK - 2022]
- b. PK IMM FAI UMSU [Sekretaris Bidang TKK - 2024]
- c. Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Pantai Labu, Tahun 2024

9. PENGALAMAN PENELITIAN DAN PUBLIKASI

- a. Artikel Jurnal: "Implementasi metode montessori dalam pengembangan ketrampilan motorik halus dalam kegiatan menulis di paud"
- b. Artikel Jurnal: " Application Of Collaborative Learning Model In Improving Students' Understanding Abilities In The Course Of Tasawuf Morals "
- c. Artikel jurnal: "Pengaruh Alat Permainan edukatif portable sensory path terhadap pemahaman budaya indonesia pada anak usia dini di tk an-nazwa

VI. KETERAMPILAN

- Membuat Media APE
- Public Speaking dan Presentasi

VII. USAHA DAN KEWIRAUSAHAAN

1. Bakso Mie
2. Bolu pucuk ubi

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 19 Maret 2025



Sintia Nurjanah