



PENGEMBANGAN APE KOSIKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BUDAYA LOKAL SURABAYA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nabila Ayu Pratiwi¹, Sri Widayati², Dewi Komalasari³, Eka Cahya Maulidiyah⁴

¹²³⁴ Universitas Negeri Surabaya | email: nabila.20044@mhs.unesa.ac.id

Abstrak: Permasalahan yang muncul pada penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun di lembaga TK Karunia Kebraon. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan, kelayakan, dan keefektifan alat permainan edukatif KOSIKAL yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 12 anak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan mengembangkan produk atau menyempurnakan produk menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan metode *pre experimental* desain tipe *one group pretest posttest*. Hasil penelitian ini diketahui bahwa kelayakan melalui validasi ahli media mendapatkan presentase sebesar 90,62% dan ahli materi sebesar 100%. Keefektifan alat permainan edukatif KOSIKAL dilihat dari tingkat kemampuan anak mengenal budaya Lokal Surabaya yang meningkat, diketahui hasil uji Wilcoxon menggunakan SPSS 29 menunjukkan bahwa *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,002 sehingga $p < 0,05$ atau $0,002 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif KOSIKAL efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif KOSIKAL, Budaya Lokal, Anak Usia 5-6 Tahun.

Abstract: *The issue that arises in this study is the low ability of 5-6-year-old children at TK Karunia Kebraon to recognize Surabaya's local culture. Therefore, this study aims to determine the development, feasibility, and effectiveness of the KOSIKAL educational game tool, which can be used to improve the ability to recognize Surabaya's local culture in 5-6-year-old children. The sample size used in this study was 12 children. This research applies the research and development (R&D) method by developing or refining products using the ADDIE development model. The study employs a pre-experimental design of the one-group pretest-posttest type. The results of this study indicate that the feasibility through media expert validation received a percentage of 90.62%, and material expert validation received 100%. The effectiveness of the KOSIKAL educational game tool was seen from the increased ability of children to recognize Surabaya's local culture. The Wilcoxon test results using SPSS 29 show that *Asymp.Sig (2-tailed)* is 0.002, indicating $p < 0.05$ or $0.002 < 0.05$. Thus, it can be concluded that the KOSIKAL educational game tool is effective in improving the ability to recognize Surabaya's local culture in 5-6-year-old children.*

Keywords: *KOSIKAL Educational Game Tool, Local Culture, Children Aged 5-6 Years*

© Corresponding Autor

Adress: Kota Surabaya
Phone: +628539968444

TUNAS CENDEKIA

Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Palopo
Alamat: Jl Agatis Balandai Kota Palopo. Tel / fax: 0471 22076 / 0471 325195

PENDAHULUAN

Anak sebagai generasi penerus bangsa perlu dikenalkan dan ditanamkan nilai-nilai budaya. Nilai-nilai budaya yang merupakan dasar pembentukan karakter bangsa harus ditanamkan sejak dini melalui hal-hal yang positif. Pengenalan yang positif terhadap elemen-elemen budaya dapat mengembangkan rasa bangga anak-anak terhadap identitas budayanya, dan meningkatkan toleransi terhadap perbedaan.

Seperti pendapat Nuryanah (2022) yang menyatakan bahwa dengan pengenalan budaya maka pola pikir anak dalam interaksi sosial dan kontribusinya terhadap komunitasnya akan tercipta dalam memorinya. Ketika nilai-nilai dari budaya diberikan secara berkesinambungan ke anak maka nilai-nilai budaya tersebut akan tetap ada dan terjaga, hal ini dikarenakan anak yang akan mewarisi dan meneruskan budaya yang ada (Adhe, 2014).

Menurut Afrianingsih et al., (2021) bahwa untuk penanaman nilai-nilai budaya pada anak dilakukan melalui proses pembelajaran dan bermain, agar anak lebih mengenal budaya luhur yang dapat diaplikasikan dalam bermasyarakat ketika dewasa. Bermain sendiri memberikan manfaat pada anak untuk bereksperimen dan berimajinasi dengan menggunakan alat dan bahan, sehingga anak mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan (Sam et al., 2021). Sementara itu, pembelajaran yang didasarkan pada kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan budaya masing-masing daerah (Nadlir, 2016). Suryana & Hijriani (2021) juga mengungkapkan cara untuk

melestarikan budaya dan kearifan lokal masyarakat setempat sejak usia dini Melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Kearifan lokal di Indonesia sangat beraneka ragam karena Indonesia terdiri dari berbagai macam suku bangsa, beraneka ragam bahasa daerah, serta ritual adat istiadat yang berbeda-beda. Salah satunya Surabaya yang merupakan kota metropolitan terbesar kedua setelah Jakarta. Surabaya sebagai kota metropolitan juga tidak terlepas memiliki peran dalam pendidikan, serta menjadi pusat industri dengan perkembangan ekonomi yang pesat. Kemajuan tersebut menyebabkan sejumlah masalah lingkungan kehidupan sosial masyarakatnya, seperti hilang dan rusaknya akar-akar kearifan lokal di komunitas daerahnya. Surabaya juga memiliki kearifan lokal yang perlu dilestarikan atau dikenalkan pada anak usia dini, seperti makanan khas, pakaian adat, lagu daerah, dan sebagainya.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan kearifan lokal pada anak yaitu dengan menerapkan secara optimal nilai-nilai kearifan budaya lokal dalam proses pembelajaran. Tentunya tidak dapat dilakukan hanya dengan teori saja, akan tetapi bisa melalui permainan tradisional, lagu daerah, maupun melalui media yang menarik dan menyenangkan yang bisa di aplikasikan langsung oleh anak. Shofiyah et al., (2022) mengatakan bahwa permainan anak yang berfokus pada kearifan lokal dapat mempengaruhi pengetahuan anak tentang budaya lokal daerahnya dan motorik kasarnya.

Berdasarkan hasil observasi di lembaga TK Karunia Kebraon Surabaya, ditemukan fakta bahwa terkait kemampuan mengenal budaya lokal

Surabaya masih sangat rendah. Hal ini terlihat ketika anak ditanya makanan khas Surabaya beberapa anak menjawab McDonald's, KFC, dan pizza hut. Adapun ketika ditanya mengenai wisata budaya yang ada di Surabaya, 6 anak menjawab alun-alun kota, royal plaza, pakuwon mall, dan 8 anak yang menjawab tidak tahu. Sementara itu, lembaga TK Karunia Kebraon Surabaya juga belum mempunyai alat permainan edukatif yang mengenalkan budaya lokal pada anak, khususnya budaya lokal Surabaya.

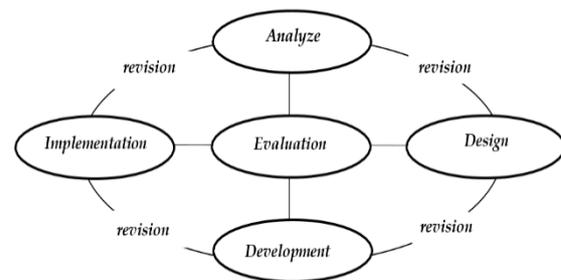
Dalam penelitian ini mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa alat permainan edukatif (APE) dengan nama KOSIKAL (Kotak Berbasis Kearifan Lokal) untuk membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal budaya lokal. Pada penelitian ini APE KOSIKAL memiliki kelebihan mengenalkan kearifan lokal Surabaya yang dirancang menjadi 4 in 1, sehingga lebih praktis dan efisien.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana pengembangan APE KOSIKAL untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun?, 2) Bagaimana kelayakan pengembangan APE KOSIKAL untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun ?, dan 3) Bagaimana keefektifan pengembangan APE KOSIKAL untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun ?

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development*

(*R&D*). Menurut Sugiyono (2015) penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan diuji keefektifannya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Banyak model pengembangan yang bisa digunakan, salah satunya adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (1996) yang merupakan perpanjangan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2015). Adapun berikut rancangan pelaksanaan model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Adapun penjelasan prosedur pengembangan ADDIE yakni pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan analisis permasalahan terjadi di lapangan dengan cara pengamatan di lembaga TK Karunia Kebraon. Peneliti melakukan beberapa tahapan yakni validasi kesenjangan kinerja, merumuskan tujuan pengajaran, mengidentifikasi anak, mengidentifikasi sumber daya, menentukan strategi pembelajaran yang tepat dan menyusun rencana kegiatan.

Selanjutnya tahap *Design*, pada tahap ini produk yang dikembangkan akan dirancang berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dengan menentukan cara yang paling efektif dan efisien. Tahapan

yang dilakukan peneliti yakni melakukan inventarisasi tugas, menyebutkan tujuan kinerja, menghasilkan strategi pengujian dan menghitung ROI. Pada tahap *Development*, menghasilkan produk pengembangan yaitu APE KOSIKAL berdasarkan desain yang telah dibuat. Kemudian APE KOSIKAL divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Terdapat 3 tahapan yang dilakukan peneliti yakni melakukan inventarisasi tugas, menyebutkan tujuan kinerja, menghasilkan strategi pengujian dan menghitung.

Pada tahap *Implementation*, pada tahapan ini, dilakukan uji coba APE KOSIKAL yang telah dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun di lembaga TK Karunia Kebraon Surabaya. Peneliti melakukan 2 tahapan yakni mempersiapkan pendidik dan mempersiapkan peserta didik. Kemudian tahap *Evaluation*, Evaluasi pada penelitian ini yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk alat permainan edukatif KOSIKAL (Kotak Berbasis Kearifan Lokal) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun. Berikut ini penjelasan tahapan pengembangan ADDIE :

1. Analyze (Analisis)

Berdasarkan hasil pengamatan di lembaga TK Karunia ditemukan permasalahan pada anak yaitu rendahnya kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya Kebraon, lembaga TK Karunia juga belum pernah menggunakan alat permainan edukatif maupun media pembelajaran lainnya

untuk mengenalkan budaya lokal Surabaya pada anak. Berdasarkan analisis tersebut, maka perlu adanya pengembangan bahan ajar dengan inovasi baru yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman baru, sehingga diharapkan kebutuhan proses pembelajaran anak dapat terpenuhi.

Adapun dalam pengembangan media APE KOSIKAL ini memiliki tujuan pembelajaran yaitu anak mampu mengenal makanan khas Surabaya (rujak cingur, tahu tek, dan sego sambelan) dan anak mampu mengenal lambang ikon Surabaya. Selanjutnya anak mampu mengenal pakaian cak dan ning Surabaya, serta anak mampu mengenal tempat wisata Surabaya (tugu pahlawan, taman budaya cak Durasim, monumen kapal selam, dan gedung siola).

2. Design (Rancangan)

Konsep pengembangan produk APE KOSIKAL berdasarkan pada kurikulum merdeka yang berlaku saat ini. Desain pembuatan alat permainan kosikal ini disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun, karena target dari pengembangan alat permainan edukatif KOSIKAL ditujukan untuk anak usia 5-6 tahun. langkah awal yang dilakukan oleh peneliti pada saat mengembangkan APE KOSIKAL yaitu membuat *prototype* sebagai kerangka dasar atau rancangan awal sebelum diproduksi. Hasil *prototype* tersebut kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk diberikan saran dan masukan. Setelah disetujui oleh dosen pembimbing, langkah selanjutnya melakukan tahapan mendesain.

3. Develpoment (Pengembangan)

Alat permainan edukatif KOSIKAL (Kotak Berbasis Kearifan Lokal) yang dikembangkan berbentuk kotak dengan ukuran 32x48 dan bisa dibuka memanjang, terdapat tutup pada bagian atas dan dilengkapi gembok supaya tidak bisa dibuka sembarangan. Sehingga menjaga kerusakan pada isi permainan. Alat permainan edukatif KOSIKAL ini di dalamnya terdapat 4 permainan yang berbeda. Permainan yang pertama tentang makanan khas Surabaya, kemudian permainan yang kedua tentang lambang ikon Surabaya. Selanjutnya permainan ketiga berisi tentang pakaian cak dan ning Surabaya, dan permainan yang keempat berisi tentang wisata budaya Surabaya. Alat permainan edukatif ini juga dilengkapi dengan buku panduan yang akan memudahkan pendidik/pendamping dalam memahami dan mengajarkan kepada anak.



Gambar 1. Tampilan APE KOSIKAL



Gambar 2. Isi Permainan APE KOSIKAL

Alat permainan edukatif KOSIKAL juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihannya adalah APE ini dapat digunakan sebagai alat untuk melestarikan budaya Indonesia khususnya daerah Surabaya. Selain itu, APE KOSIKAL ini memiliki 4 macam permainan tentang kearifan lokal yang dikemas dalam 1 bentuk kotak persegi. Adapun kekurangannya yaitu APE KOSIKAL ini tidak mudah dibawa maupun dipindahkan oleh anak karena bentuknya yang besar.

Setelah mengembangkan alat permainan edukatif KOSIKAL dalam bentuk fisik, selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Dewi Komalasari S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan dosen PG-PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya. Penilaian menggunakan lembar instrumen yang terdiri dari 8 butir pertanyaan.

Tabel 1. Hasil Skor Validasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Butir	Skor
----	-----------------	-------	------

1.	Kesesuaian dengan usia dan tahap perkembangan anak	1-3	11
2.	Menarik dan interaktif	4-5	7
3.	Kesederhanaan dan kejelasan	6	3
4.	Nilai edukasi	7	4
5.	Kesesuaian dengan kurikulum	8	4
Total skor			29

Adapun validasi ahli materi mendapatkan presentase nilai 90,62% artinya alat permainan edukatif KOSIKAL yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid, dan sangat layak digunakan.

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media juga dilakukan oleh Ibu Sri Widayati, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan dosen PG-PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya. Penilaian menggunakan lembar instrumen yang terdiri dari 6 butir pertanyaan.

Tabel 2. Hasil Skor Validasi Ahli Media

No	Aspek penilaian	Butir	Skor
1.	Desain visual dan estetika	1-2	8
2.	Keamanan dan keselamatan	3	4
3.	Fleksibilitas penggunaan	4-5	8
4.	kelayakan	6	4
Total skor			24

Adapun validasi ahli media mendapatkan presentase nilai 100% artinya alat permainan edukatif KOSIKAL yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid, dan sangat layak digunakan.

4. *Implementation* (Pelaksanaan)

Tahap implementasi pada penelitian ini dilakukan di lembaga TK Karunia Kebraon kelas B1 dengan jumlah 12 anak untuk uji coba lapangan, dan kelas B2 dengan jumlah 8 anak untuk uji validitas dan uji reliabilitas.

Selanjutnya melakukan pengujian validitas dan reliabilitas untuk mengetahui kevalidan instrumen. Berikut ini data hasil penelitian pengembangan APE KOSIKAL untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya di lembaga TK Karunia Kebraon, yang selanjutnya akan diuji validitas dan reliabilitas:

Tabel 3. Hasil Observasi

No	Nama	Indikator				Total
		Penilaian	1	2	3	
1.	Ken	1	2	1	2	6
2.	Cel	2	2	2	2	8
3.	Ram	1	2	1	2	6
4.	Jan	1	1	1	1	4
5.	Jeh	1	2	1	2	6
6.	Ziy	2	2	2	2	8
7.	Cha	1	1	1	1	4
8.	Eze	1	1	1	1	4

Berikut ini hasil dari data observasi yang dilakukan uji validitas instrumen:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Item	r hitung	r tabel 5%	Sig	Kriteria
Item 1	0,832	0,707	0,010	Valid

Item 2	0,868	0,707	0,005	Valid
Item 3	0,832	0,707	0,010	Valid
Item 4	0,868	0,707	0,005	Valid

Berdasarkan uji validitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai nilai R hitung > R tabel, yang artinya bahwa 4 instrumen dinyatakan valid.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.872	4

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen mempunyai nilai Alpha Cronbach 0,872. Hal ini dapat diartikan bahwa instrumen penilaian yang digunakan dianggap reliabel, karena mempunyai nilai lebih dari 0,6.

Selanjutnya melakukan uji coba lapangan pada anak kelompok B1 yang berjumlah 12 anak. Kegiatan uji coba produk dilakukan dengan menggunakan desain *pre-experimental* tipe *one group pretest-posttest*.

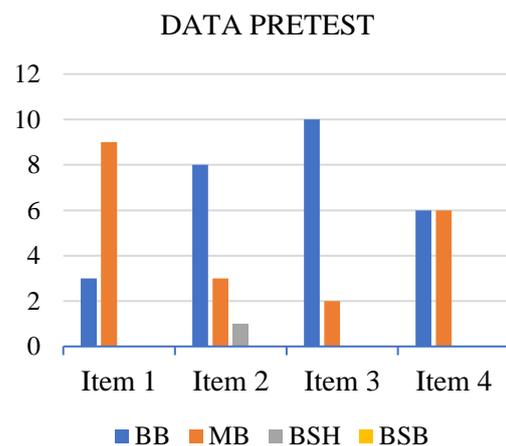
Tahap pertama, dilakukan *pretest* untuk mengukur pengetahuan peserta didik mengenai budaya lokal Surabaya sebelum diberikan *treatment* menggunakan APE KOSIKAL. Berikut sajian data hasil penilaian *pretest*:

Tabel 6. Hasil Penilaian Pretest

No	Nama	Indikator Penilaian				Total
		1	2	3	4	
1.	Ber	2	3	1	2	8
2.	Alv	1	1	1	1	4
3.	Mar	2	2	1	1	6
4.	Cin	1	1	1	1	4
5.	Fel	2	1	1	2	6
6.	Kel	2	1	1	1	5

7.	Eag	2	2	2	2	8
8.	Mir	2	1	1	1	5
9.	Gri	2	1	1	2	6
10.	Eck	2	1	1	1	4
11.	Cec	1	1	1	2	5
12.	Cia	2	2	2	2	8

Hasil dari kegiatan *pretest* menunjukkan rata-rata anak belum mampu memilih 3 makanan khas Surabaya, dan menunjukkan lambang ikon Surabaya. Kemudian anak juga belum mampu mengklasifikasikan bagian-bagian pakaian cak dan ning Surabaya, serta belum mampu menunjukkan 4 wisata budaya Surabaya.



Gambar 4. Grafik Pretest di KB TK Kebraon

Tahap kedua, dilakukan sebuah *treatment* dengan menggunakan alat permainan edukatif KOSIKAL (Kotak Berbasis Kearifan Lokal). Guru akan memandu permainan dengan membacakan materi terlebih dahulu, kemudian dibentuk kelompok setiap 4 anak akan bermain bersama.

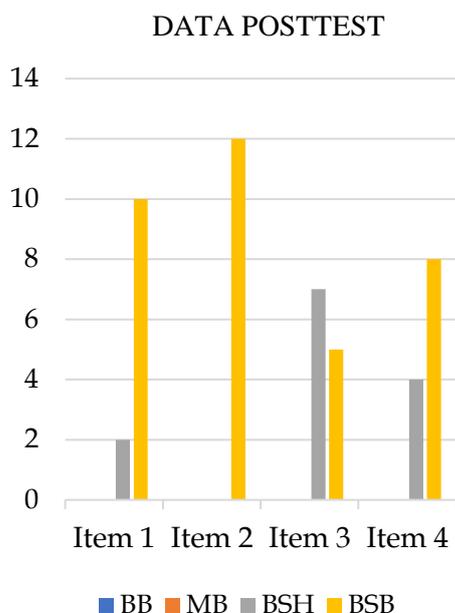
Tahap ketiga, dilakukan *posttest* untuk mengukur pengetahuan peserta didik mengenai budaya lokal Surabaya setelah diberikan *treatment*

menggunakan APE KOSIKAL. Berikut sajian data hasil penilaian *posttest*:

Tabel 7. Hasil Penilaian *Posttest*

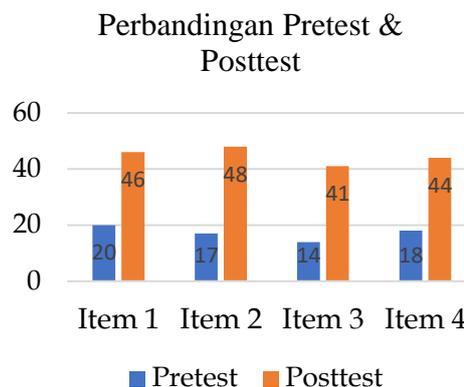
No	Nama	Indikator Penilaian				Total
		1	2	3	4	
1.	Ber	4	4	4	4	16
2.	Alv	3	4	3	4	14
3.	Mar	3	4	4	3	14
4.	Cin	4	4	3	3	14
5.	Fel	4	4	3	3	14
6.	Kel	4	4	4	4	16
7.	Eag	4	4	3	4	15
8.	Mir	4	4	3	4	15
9.	Gri	4	4	3	4	15
10.	Eck	4	4	4	3	15
11.	Cec	4	4	3	4	15
12.	Cia	4	4	4	4	16

Berdasarkan hasil dari kegiatan *posttest* menunjukkan nilai yang meningkat, artinya terdapat pengaruh pada kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya setelah diberikan *treatment* menggunakan APE KOSIKAL.



Gambar 5. Grafik *Posttest* di TK Karunia

Berikut hasil perbandingan nilai pretest dan *posttest*:



Gambar 6. Grafik hasil perbandingan *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan hasil keseluruhan pencapaian anak, menunjukkan bahwa pada item 1 yaitu kemampuan anak memilih 3 makanan khas Surabaya meningkat dari 20 poin menjadi 46 poin. Pada item 2, kemampuan menunjukkan lambang ikon Surabaya terjadi peningkatan dari 17 poin menjadi 48 poin. Selanjutnya, pada item 3 yaitu kemampuan mengklasifikasikan bagian-bagian pakaian cak dan ning Surabaya terjadi peningkatan dari 14 poin menjadi 41 poin. Kemudian pada item 4, kemampuan menunjukkan 4 wisata budaya Surabaya mengalami peningkatan dari 18 poin menjadi 44 poin.

Data dari hasil keseluruhan penilaian *pretest* dan *posttest* akan diolah menggunakan SPSS 29 dengan rumus uji Wilcoxon. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata dari dua sampel yang berpasangan. Sebelum melakukan pengolahan data, langkah selanjutnya yaitu menyusun suatu hipotesis, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest* setelah dilakukan *treatment*.

Ha : ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest* setelah dilakukan *treatment*.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon yaitu:

- a. Jika nilai $\text{asympt.Sig (2-tailed)} < 0,05$ maka Ho ditolak dan Ha diterima.
- b. Jika nilai $\text{asympt.Sig (2-tailed)} > 0,05$ maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Berikut ini data hasil analisis statistik uji Wilcoxon:

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	Posttest – Pretest
Z	-3.084 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon menggunakan SPSS 29 menunjukkan bahwa $\text{asympt.Sig (2-tailed)}$ sebesar 0,002 sehingga $p < 0,05$ atau $0,002 < 0,05$, maka Ho ditolak dan Ha diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest* yg mengalami peningkatan pada nilai skor hasil *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif KOSIKAL (Kotak Berbasis Kearifan Lokal) efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan terakhir yaitu tahap evaluasi, yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Berikut penjabaran evaluasi formatif dan sumatif:

- a. Evaluasi formatif digunakan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang akan digunakan sebagai penyempurnaan produk. Berikut penjelasan pada tiap tahapan:

1) *Analyze*

Evaluasi pada tahapan analisis memberikan kesimpulan bahwa cara untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun yang memiliki permasalahan rendahnya kemampuan mengenal budaya lokal tempat tinggal, yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif KOSIKAL (Kotak Berbasis Kearifan Lokal).

2) *Design*

Evaluasi dari tahapan desain menyimpulkan bahwa harus memperhatikan gambar serta tulisan pada buku panduan, serta permainan harus disesuaikan dengan usia anak.

3) *Development*

Pada tahap pengembangan, hasil penilaian instrumen dari ahli materi dan ahli media memberikan nilai dengan kategori layak, setelah dilakukan revisi satu kali, revisi dari ahli materi dilakukan untuk melengkapi isi dari permainan dan buku panduan. Revisi dari ahli media dilakukan untuk memperbaiki buku panduan supaya lebih menarik.

4) *Implementation*

Evaluasi pada tahap penerapan yaitu saat kegiatan bermain anak-anak sangat tertarik dan antusias, sehingga kurang disiplin untuk menunggu giliran. Namun hal ini dapat diatasi dengan selalu memberi peringatan untuk sabar menunggu giliran dan dialihkan untuk bermain balok terlebih dahulu supaya tidak maju kedepan melihat temannya yang sedang bermain.

- b. Evaluasi sumatif digunakan untuk mengetahui hasil akhir dari penelitian pengembangan. Adapun hasil akhirnya diketahui bahwa hasil implementasi dinyatakan efektif dan dapat digunakan, sehingga sangat diperlukan alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal ini untuk diterapkan di sekolah dengan kondisi anak-anak yang memiliki masalah rendahnya mengenal budaya lokal Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai alat permainan edukatif KOSIKAL (Kotak Berbasis Kearifan Lokal) maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Alat permainan edukatif KOSIKAL sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian oleh ahli materi yang mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat layak digunakan. Selanjutnya hasil penilaian oleh ahli

media yang mendapatkan skor 100% dengan kriteria sangat layak digunakan.

2. Alat permainan edukatif KOSIKAL sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun. Karena APE KOSIKAL ini berisi tentang kearifan lokal Surabaya yang terdapat 4 macam permainan. Yakni ada permainan tentang makanan khas, lambang ikon, pakaian cak dan ning, serta wisata budaya Surabaya. Hal ini juga dibuktikan dari hasil uji Wilcoxon dengan menggunakan SPSS 29 yang menunjukkan bahwa $asympt.Sig(2-tailed)$ sebesar 0,002 sehingga $p < 0,05$ atau $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dengan judul pengembangan APE KOSIKAL untuk meningkatkan kemampuan mengenal budaya lokal Surabaya pada anak usia 5-6 tahun. Saran yang dapat diberikan bagi peneliti selanjutnya yakni, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam menyusun penelitian yang baru dengan metode penelitian yang lainnya. Kemudian menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak, serta dapat mengembangkan instrumen penilaian anak yang lebih detail dan valid.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Tim Editor Jurnal Tunas Cendekia karena telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menerbitkan artikel ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian artikel ini tidak lepas dari

bimbingan, dukungan, dan bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Sri Widayati, S.Pd., M. Pd, kepada Ibu Dewi Komalasari, S.Pd., M.Pd, serta kepada Ibu Eka Cahya Maulidiyah, S.Pd., M.Pd.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan artikel ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Meski demikian penulis berharap semoga artikel ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. R. (2014). Penanaman Karakter Anak Usia 4-5 Tahun pada Masyarakat Samin. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 275–290. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3592>
- Afrianiingsih et al. (2021). Kegiatan Pembelajaran TK Bumi Ukir Berbasis Kearifan Lokal Budaya Di Jepara. *Urnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya*, 8, 62–68.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Nadlir, N. (2016). Urgensi pembelajaran berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 2(2), 299–330.
- Nuryanah, I. A. (2022). *Pengembangan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Pengenalan Budaya Daerah Jawa*.
- Sam, F. K., Pramono, P., & Astuti, W. (2021). Penerapan Permainan Engklek Fruit Sebagai Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.1-8>
- Setyowati, E., & Ningrum, M. A. (2020). Urgensi Pendidikan Karakter Dan Nasionalisme Bagi Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(2), 97–106. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.2.97-106>
- Shofiyah, N. C., Adhe, K. R., Maulidiyah, E. C., & Simatupang, N. D. (2022). Developing encyclopedia book of traditional games in Gresik City on learning my cultural theme in kindergarten. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 5(1), 45–58. <https://doi.org/10.26555/jecce.v5i1.6185>
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–1141. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Tanu, I. K. (2017). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Agar Dapat Tumbuh Dan Berkembang Sebagai Generasi Bangsa Harapan Di Masa Depan. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 19. <https://doi.org/10.25078/aw.v2i2.960>