

**PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN BERBASIS *CULTURE*
FUSION UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
KOKURIKULER SISWA TK NEGERI PEMBINA
JAGONG JEGET TAKENGON**

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Dasar

OLEH:

**HASNAWATI
NIM. 23117031**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2026**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : HASNAWATI
NIM : 23117031
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengembangan Media Berbasis *Culture Fusion* Untuk Meningkatkan Aktivitas Kokurikuler Siswa TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon

Tesis ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian Tesis Program Magister.

Banda Aceh, 21 Januari 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Zauraini, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0112067803



Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar



Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

LEMBAR PENGESAHAN

HASNAWATI

**PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN BERBASIS CULTURE FUSION UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS KOKURIKULER SISWA TK NEGERI PEMBINA
JAGONG JEGET TAKENGON**

Tesis ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Tesis Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 30 Desember 2025

Pembimbing I



Dr. Zahraeni, S. Pd, M. Pd
NIDN. 0112067803

Pembimbing II



Dr. Siti Mayang Sari, M. Pd
NIDN. 1330057702

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan dasar



Dr. Siti Mayang Sari, M. Pd
NIDN. 1330057702

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Prof. Dr. Bamsu Irianto Ansari, M. Pd
NIDN. 0013115801
PASCA: NIDN. 0013115801
UBB

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGEMBANGAN MEDIA BERMAIN BERBASIS CULTURE FUSION UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS KOKURIKULER SISWA TK NEGERI PEMBINA JAGONG JEGET TAKENGON

Tesis ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Tesis Program Studi Pendidikan Dasar
Sekolah Pascasarjana, Universitas Bina Bangsa Getsempena

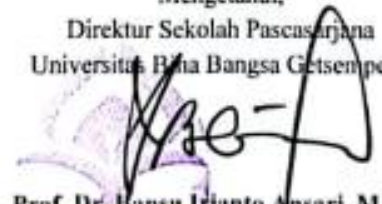
Banda Aceh, 14 Februari 2026

	Tanda Tangan
Pembimbing I : <u>Dr. Zahraini, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 0112067803	
Pembimbing II : <u>Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd</u> NIDN. 1330057702	
Penguji I : <u>Dr. Irfandi, S.Pd., M.Or</u> NIDN. 0120128601	
Penguji II : <u>Dr. Didi Yudha Pranata, M.Pd</u> NIDN. 1313109001	

Menyetujui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar


Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

Mengetahui,
Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Bina Bangsa Getsempena

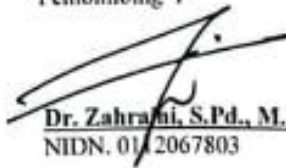

Prof. Dr. Bamsu Irianto Ansari, M.Pd
NIDN. 0013115401

PENGESAHAN KELULUSAN

Pengembangan Media Bermain Berbasis Culture Fusion Untuk Meningkatkan Aktivitas Kokurikuler Siswa TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon telah dipertahankan dalam ujian Tesis oleh Hasnawati, 23117031, Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena pada Sabtu, 14 Februari 2026.

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Zahra Ni, S.Pd., M.Pd
NIDN. 01/2067803

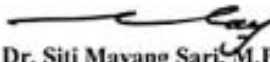
Pembimbing II



Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

Mengetahui,

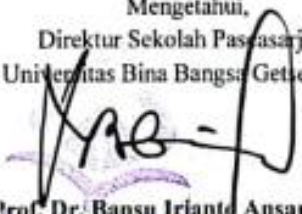
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar



Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

Mengetahui,

Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Prof. Dr. Bamsu Irianto Ansari, M.Pd
NIDN/0013115801

Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat dan Memalsukan Data

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hasnawati
NIM : 23117031
Angkatan : III (Tiga)
Prodi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengembangan Media Bermain Berbasis culture Fusion Untuk Meningkatkan Aktivitas Kokurikuler Siswa TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon

dengan ini menyatakan bahwa:

1. Benar tesis saya adalah karya saya sendiri, bukan dikerjakan orang lain;
2. Saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan tesis saya;
3. Saya tidak ada merubah atau memalsukan data penelitian saya.

Jika ternyata dikemudian hari terbukti bahwa telah melakukan salah satu hal diatas, maka saya bersedia dikenai sanksi yang berlaku berupa pencopotan gelar saya.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Banda Aceh, 14 Februari 2026

Saya yang membuat pernyataan,


(Hasnawati)

HASNAWATI (23117031): Development of Culture Fusion-Based Play Media to Improve Co-Curricular Activities of Students at TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon

ABSTRACT

This study aims to develop and test the effectiveness of Culture Fusion-based play media in improving the co-curricular activities of students at TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon. This research uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were 15 children from Group B at TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon. The developed play media integrates traditional games based on local culture, particularly the congklak game, combined with co-curricular values such as cooperation, independence, critical thinking, and environmental awareness. Data collection techniques included observation, teacher and student response questionnaires, expert validation, and pre-test and post-test assessments. The validation results showed that the Culture Fusion-based play media obtained a feasibility level of 92%, categorized as highly valid. Practicality testing results showed teacher responses of 90% and student responses of 88%, both in the highly practical category. Effectiveness testing results indicated an improvement in students' co-curricular activities, where the average pre-test score of 41% increased to 81% in the post-test. The N-Gain analysis result was 0.83 (83%), which is classified as high, indicating that the developed media is effective in improving students' co-curricular activities. Based on these findings, it can be concluded that Culture Fusion-based play media is valid, practical, and effective for improving the co-curricular activities of kindergarten students, as well as strengthening the introduction of local cultural values in early childhood learning.

Keywords: play media, Culture Fusion, co-curricular activities, early childhood education

**HASNAWATI, (23117031) : Pengembangan Media Bermain Berbasis
Culture Fusion Umtuk Meningkatkan Aktivitas Kokurikuler Siswa
TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam meningkatkan aktivitas kokurikuler siswa TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon yang berjumlah 15 anak. Media bermain yang dikembangkan mengintegrasikan permainan tradisional berbasis budaya lokal, khususnya permainan congklak, yang dipadukan dengan nilai-nilai kokurikuler seperti gotong royong, kemandirian, bernalar kritis, dan peduli lingkungan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket respon guru dan siswa, validasi ahli, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media bermain berbasis *Culture Fusion* memperoleh tingkat kelayakan sebesar **92%** dengan kategori **sangat valid**. Hasil uji kepraktisan menunjukkan respon guru sebesar **90%** dan respon siswa sebesar **88%**, yang berada pada kategori **sangat praktis**. Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas kokurikuler siswa, dimana nilai rata-rata **pretest sebesar 41% meningkat menjadi 81% pada posttest**. Hasil analisis **N-Gain sebesar 0,83 (83%)** yang berada pada kategori **tinggi**, sehingga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan aktivitas kokurikuler siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media bermain berbasis *Culture Fusion* **valid, praktis, dan efektif** digunakan untuk meningkatkan aktivitas kokurikuler siswa taman kanak-kanak serta memperkuat pengenalan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran anak usia dini.

Kata kunci: media bermain, *Culture Fusion*, aktivitas kokurikuler, anak usia dini

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Robbil ‘Alamin dengan mengucapkan Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tesis yang berjudul “Pengembangan Media Bermain Berbasis *Culture Fusion* untuk Meningkatkan Aktivitas Kokurikuler Siswa TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon”. Tesis ini disusun sebagai bagian dari persyaratan akademik dalam menyelesaikan program studi Magister Pendidikan (M.Pd). pada Program Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG). Shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua selalu mendapatkan syafa‘at dan dalam lindungan Allah SWT amin.

Penulisan Tesis ini juga tidak luput dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak Suami dan Ibunda tercinta yang telah mencurahkan kasih sayang, perhatian, motivasi, do‘a serta memberikan dukungan baik moral maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini. Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si, M.Si. Selaku Rektor di Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
2. Prof. Dr. Bansu Irianto Ansari, M.Pd Selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

3. Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar sekaligus Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan dengan penuh kesabaran selama penyusunan tesis ini..
4. Dr. Zahraini, S.Pd, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, masukan, serta koreksi yang sangat berarti bagi penyempurnaan tesis ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
6. Kepala sekolah, dewan guru, serta anak-anak TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon yang telah memberikan dukungan dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian.
7. Suami tercinta serta anak-anak tersayang yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, motivasi, dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan studi ini.
8. Orang tua, keluarga, serta rekan-rekan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang telah memberikan semangat dan dukungan, baik secara moral maupun material.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan dan memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan pengembangan penelitian selanjutnya. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran anak usia dini yang berbasis budaya dan aktivitas kokurikuler.

Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan dan kemudahan dalam setiap langkah kita. Aamiin.

Banda Aceh, Juni 2026

Hasnawati

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	viii

DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep Media Bermain	9
2.1.1 Pengertian Media Bermain.....	9
2.1.2 Peran Media Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	10
2.1.3 Jenis-Jenis Media Bermain	10
2.2 <i>Culture Fusion</i> dalam Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
2.2.1 Pengertian <i>Culture Fusion</i> dalam Pendidikan Anak Usia Dini	11
2.2.2 Manfaat <i>Culture Fusion</i> dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	13
2.2.3 Strategi Implementasi <i>Culture Fusion</i> dalam Pendidikan Anak Usia Dini	15
2.3 Aktivitas Kokurikuler dalam Pembelajaran TK	16
2.3.1 Pengertian Aktivitas Kokurikuler dalam Pembelajaran TK.....	16
2.3.2 Tujuan dan Manfaat Aktivitas Kokurikuler bagi Anak Usia Dini	18
2.3.3 Implementasi Aktivitas Kokurikuler dalam Pembelajaran TK.....	20
2.4 Kerangka Berpikir	21
2.5 Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
3.3 Populasi dan Sampel.....	27
3.3.1 Populasi	27
3.3.2 Sampel.....	28

3.4 Model Pengembangan.....	29
3.4.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	29
3.4.2 Perancangan (<i>Design</i>)	31
3.4.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	33
3.4.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	34
3.4.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.6 Instrumen Penelitian.....	37
3.6.1 Kevalidan Media	37
3.6.2 Kepraktisan Media	42
3.6.3 Keefektifan Media.....	45
3.7 Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Hasil Penelitian.....	51
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	51
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	54
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	56
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	62
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	68
4.2 Pembahasan.....	74
4.2.1 Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Media Bermain Berbasis <i>Culture Fusion</i>	75
4.2.2 Proses Pengembangan Media Bermain Berbasis <i>Culture Fusion</i> Menggunakan Model ADDIE	76
4.2.3Tingkat Kelayakan Media Bermain Berbasis <i>Culture Fusion</i>	77
4.2.4 Efektivitas Media Bermain Berbasis <i>Culture Fusion</i> dalam Meningkatkan Aktivitas Kokurikuler.....	78
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan Waktu Penelitian	27
Tabel 3.2 Distribusi Sampel Penelitian	28
Tabel 3.3 Kriteria Skor Indikator	38
Tabel 3.4 Instrumen Ahli Materi.....	39
Tabel 3.5 Instrumen Ahli Media	40
Tabel 3.6 Instrumen Ahli Bahasa.....	41
Tabel 3.7 Instrumen Respon Guru	43
Tabel 3.8 Instrumen Respon Siswa	44
Tabel 4.1 Hasil Observasi	53
Tabel 4.2 Media Congklak Berbasis <i>Culture Fusion</i>	54
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	60
Tabel 4.6 Dokumentasi Implementasi Media	62
Tabel 4.7 Respon guru	65
Tabel 4.8 Respon siswa.....	67
Tabel 4.9 Hasil <i>Pretest</i> Siswa	69
Tabel 4.10 Hasil <i>Posttest</i> Siswa	70
Tabel 4.11 Statistik Ringkasan N-Gain (15 siswa)	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Perancangan (<i>Design</i>)	29
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Alur Analisis dalam Model ADDIE	31
Gambar 4.1 Dokumentasi Media Congklak Berbasis <i>Culture Fusion</i>	61
Gambar 4.2 Dokumentasi Implementasi Permainan.....	68
Gambar 4.3 Chart Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	73