

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam meningkatkan Aktivitas Kokurikuler pada siswa TK. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran data numerik serta analisis statistik guna memperoleh kesimpulan yang objektif mengenai efektivitas media yang dikembangkan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and Development/R&D*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena sistematis dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi media bermain yang sesuai dengan kebutuhan siswa TK. Menurut (Rustamana et al., 2024) penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya dalam konteks penggunaannya. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan media bermain yang tidak hanya sesuai dengan aspek perkembangan anak usia dini, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam Aktivitas Kokurikuler di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon, yang dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik

siswa yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media bermain berbasis *Culture Fusion* untuk meningkatkan Aktivitas Kokurikuler. Sekolah ini juga memiliki lingkungan belajar yang mendukung penerapan media bermain interaktif dan berbasis budaya.

Adapun waktu penelitian direncanakan berlangsung selama dua bulan, yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Berikut adalah tahapan waktu penelitian:

Table 3.1 Tahapan waktu penelitian

No	Tahapan Penelitian	Waktu Pelaksanaan
1	Analisis	1 Minggu
2	Perancangan	2 Minggu
3	Pengembangan	2 Minggu
4	Implementasi	2 Minggu
5	Evaluasi	1 Minggu

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon. Populasi ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan dan menguji efektivitas media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam meningkatkan Aktivitas Kokurikuler. Selain itu, sekolah ini memiliki lingkungan belajar yang mendukung penerapan media berbasis budaya dan eksploratif. populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Oleh karena itu, populasi dalam penelitian

ini difokuskan pada siswa TK yang aktif mengikuti pembelajaran dengan metode bermain dan eksplorasi.

3.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel yang dipilih adalah siswa kelompok B di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon, karena pada kelompok ini anak-anak mulai mengalami perkembangan keterampilan sosial, motorik, dan kognitif yang lebih kompleks, sehingga sesuai dengan penerapan media bermain berbasis *Culture Fusion*. Jumlah sampel dalam penelitian ini terdiri dari 15 anak, yaitu kelompok eksperimen atau Siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media bermain berbasis *Culture Fusion*.

Untuk memperjelas pembagian sampel dalam penelitian ini, berikut adalah tabel distribusi sampel yang digunakan:

Tabel 3.2 Distribusi Sampel Penelitian

Kelompok	Jumlah Siswa	Metode Pembelajaran
Kelompok Eksperimen	15	Menggunakan media bermain berbasis <i>Culture Fusion</i>
Total	15	-

Tabel di atas menunjukkan pembagian sampel penelitian yang terdiri dari 15 anak untuk kelompok eksperimen. Tujuan dari pembagian ini adalah untuk mengamati perbedaan hasil pembelajaran antara siswa yang menggunakan media bermain berbasis *Culture Fusion* dan siswa yang tidak menggunakannya.

Dengan demikian, penelitian ini dapat mengukur efektivitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan Aktivitas Kokurikuler siswa TK.

3.4 Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ini dipilih karena sistematis dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi media bermain berbasis *Culture Fusion* untuk meningkatkan Aktivitas Kokurikuler di TK.



Gambar 3.1 *flowchart* perancangan(*Design*)

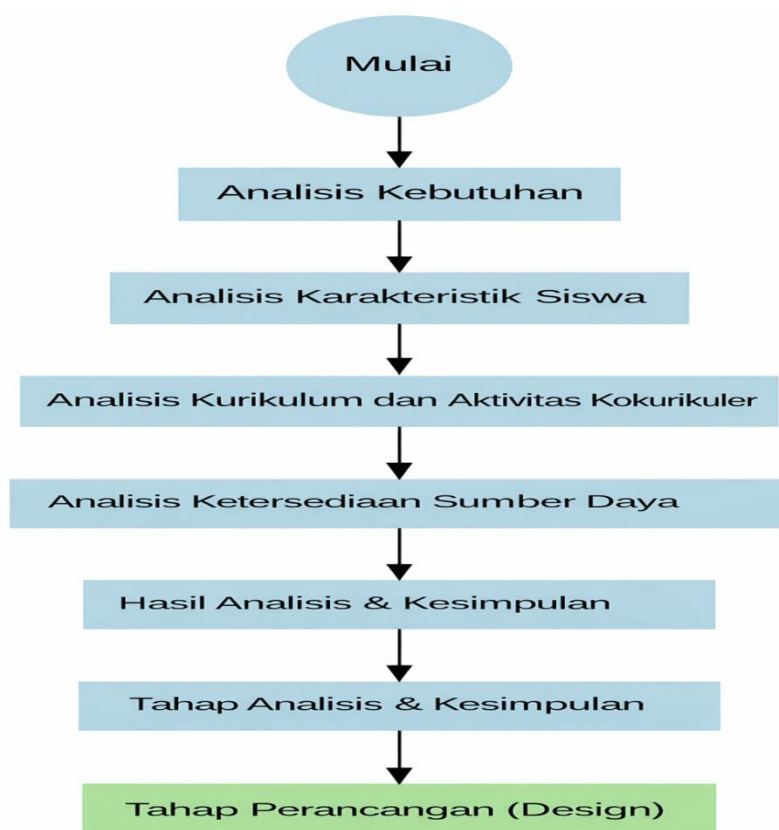
3.4.1 Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan

media bermain berbasis *Culture Fusion*. Pada tahap ini, beberapa aspek yang dianalisis meliputi:

1. Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon, khususnya dalam penerapan Aktivitas Kokurikuler dan menganalisis apakah media bermain yang digunakan saat ini sudah efektif atau masih memerlukan inovasi yang lebih interaktif dan berbasis budaya.
2. Analisis Karakteristik Siswa: Mengkaji karakteristik anak usia dini, terutama dalam hal gaya belajar, minat terhadap permainan edukatif, dan tingkat perkembangan kognitif serta sosial-emosional mereka dan menentukan apakah siswa lebih responsif terhadap metode pembelajaran berbasis visual, audio, atau kinestetik.
3. Analisis Kurikulum dan Aktivitas Kokurikuler: Memeriksa kesesuaian media bermain dengan kurikulum PAUD dan konsep Aktivitas Kokurikuler yang diterapkan dalam pendidikan anak usia dini dan mengidentifikasi aspek budaya yang dapat diintegrasikan ke dalam media bermain agar selaras dengan nilai-nilai *Culture Fusion*.
4. Analisis Ketersediaan Sumber Daya: Meninjau fasilitas dan teknologi yang tersedia di sekolah, termasuk perangkat pendukung yang bisa digunakan dalam pengembangan media bermain dan menganalisis keterlibatan guru dan orang tua dalam mendukung implementasi media bermain yang dikembangkan.

Untuk memperjelas tahapan analisis dalam penelitian ini, berikut disajikan Alur penelitian dalam Model ADDIE:



Gambar 3.2 Alur Penelitian Model ADDIE

3.4.2 Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*Design*) merupakan langkah kedua dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk merancang konsep awal dari media bermain berbasis *Culture Fusion* sebelum masuk ke tahap pengembangan. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan tidak hanya terfokus pada satu permainan, melainkan meliputi beberapa permainan tradisional seperti angklek, simbang, galah asin, dan congklak, yang kemudian

dikemas sebagai media pembelajaran berbasis budaya. Perancangan ini dilakukan agar media yang dipilih dapat sesuai dengan kebutuhan anak usia dini sekaligus mendukung pencapaian aktivitas kokurikuler.

1. Perancangan Konsep Media Bermain: Tahap pertama adalah menentukan jenis permainan tradisional yang akan diintegrasikan dalam pembelajaran, yaitu angklek, simbang, galah asin, dan congklak. Permainan ini dipilih karena memiliki nilai budaya lokal yang kuat, dekat dengan kehidupan anak, serta dapat melatih aspek kognitif, motorik, dan sosial. Dengan pendekatan *Culture Fusion*, permainan tersebut tidak hanya dilestarikan tetapi juga dimodifikasi dengan aturan sederhana dan visual yang menarik sehingga dapat diikuti dengan mudah oleh anak usia dini.
2. Perancangan Konten dan Materi Pembelajaran: Selanjutnya, dilakukan penyusunan aturan permainan yang disesuaikan dengan tujuan kokurikuler, seperti gotong royong, kemandirian, bernalar kritis, dan peduli lingkungan. Misalnya, melalui permainan galah asin anak belajar strategi, melalui congklak anak belajar berhitung, dan melalui angklek anak melatih keseimbangan serta kerjasama. Dengan cara ini, permainan tradisional bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media edukasi yang menanamkan nilai karakter sekaligus memperkaya pengalaman belajar anak.
3. Perancangan Instrumen Evaluasi Media: Tahap berikutnya adalah penyusunan instrumen evaluasi yang digunakan untuk menilai kelayakan media. Instrumen meliputi lembar validasi ahli, lembar observasi aktivitas anak, serta angket guru. Validasi dilakukan untuk memastikan media benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran kokurikuler, aman digunakan, dan

praktis diterapkan di TK. Dari hasil validasi, akan diperoleh masukan untuk perbaikan sebelum media diimplementasikan.

3.4.3 Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan media bermain *Culture Fusion* agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah permainan tradisional angklek, simbang, galah asin, dan congklak. Keempat permainan tersebut tidak dimodifikasi secara fisik, melainkan dikembangkan melalui penyesuaian aturan, penyusunan panduan penggunaan, serta integrasi nilai-nilai kokurikuler di dalam aktivitas bermain. Dengan cara ini, permainan tradisional tetap autentik namun lebih relevan untuk pembelajaran anak usia dini. Proses pengembangan juga mencakup penyederhanaan mekanisme permainan sesuai dengan kemampuan anak TK. Misalnya, pada permainan congklak jumlah biji dikurangi agar lebih mudah dimainkan, pada permainan galah asin jalur dibuat lebih sederhana, dan pada permainan angklek disesuaikan dengan durasi yang lebih singkat. Penyesuaian ini bertujuan agar anak dapat mengikuti permainan dengan antusias, memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, serta tetap berfokus pada pencapaian nilai-nilai kokurikuler seperti kerjasama, kemandirian, dan bernalar kritis.

Selain penyesuaian aturan, tahap pengembangan juga melibatkan pembuatan perangkat pendukung berupa lembar observasi aktivitas siswa, panduan penggunaan media bagi guru, serta angket kepraktisan. Perangkat ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan aktivitas yang dikembangkan. Hasil validasi

menjadi dasar revisi agar media benar-benar siap diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon.

3.4.4 Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan langkah penerapan media bermain berbasis *Culture Fusion* yang telah dikembangkan ke dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Pada penelitian ini, implementasi dilakukan di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon dengan memanfaatkan permainan tradisional seperti angklek, simbang, galah asin, dan congklak. Proses implementasi disusun secara sistematis melalui tiga bagian utama kegiatan, yaitu pembukaan, kegiatan inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pembukaan: Tahap pembukaan diawali dengan aktivitas rutin yang bertujuan membangun suasana belajar yang positif. Anak-anak bersama guru melakukan kegiatan bernyanyi sebelum berdoa, membaca doa, melantunkan surah pendek, serta shalawat. Aktivitas ini berfungsi menanamkan nilai religius, kedisiplinan, dan kebersamaan sebelum memulai pembelajaran inti.
2. Kegiatan Inti: Pada kegiatan inti, siswa diajak mengikuti serangkaian permainan tradisional berbasis *Culture Fusion*, seperti engklek, simbang, galah asin, dan congklak. Permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga menanamkan nilai budaya lokal serta melatih keterampilan motorik, sosial, dan kognitif anak.
3. Kegiatan Penutup: Tahap penutup dilakukan setelah permainan selesai. Anak-anak diajak kembali ke kelas untuk melakukan refleksi singkat, menyanyikan lagu penutup, dan mempersiapkan diri untuk pulang.

Kegiatan penutup ini bertujuan untuk menenangkan anak, menguatkan kembali nilai-nilai yang dipelajari selama bermain, serta menumbuhkan rasa syukur atas aktivitas yang telah dilakukan bersama.

Selama proses implementasi, kegiatan pembelajaran juga diamati dan didokumentasikan dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan, meliputi lembar observasi, angket guru, serta angket siswa, untuk mendukung tahap evaluasi pada bagian selanjutnya.

3.4.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai sejauh mana media bermain berbasis *Culture Fusion* efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa pada kegiatan kokurikuler. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh, baik pada aspek hasil belajar siswa maupun kelayakan media yang telah diimplementasikan. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfokus pada pencapaian siswa, tetapi juga mencakup validitas, kepraktisan, dan keefektifan media. Proses evaluasi dimulai dengan pelaksanaan *Pretest* sebelum penggunaan media, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Hasil *Pretest* ini menjadi tolok ukur dasar yang akan dibandingkan dengan capaian siswa setelah perlakuan. Selanjutnya, setelah pembelajaran dengan menggunakan media bermain berbasis *Culture Fusion*, dilakukan *Posttest* untuk mengetahui perkembangan dan peningkatan kemampuan siswa. Perbandingan hasil *Pretest* dan *Posttest* dianalisis menggunakan uji gain untuk mengukur tingkat efektivitas media terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa.

Selain pengukuran kuantitatif melalui *Pretest* dan *Posttest*, evaluasi juga dilengkapi dengan instrumen Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai aspek kevalidan media, sedangkan angket guru dan siswa berfungsi untuk mengukur tingkat kepraktisan serta respon terhadap penggunaan media. Instrumen ini memberikan data tambahan mengenai sejauh mana media mudah digunakan, relevan dengan kebutuhan pembelajaran, serta diterima dengan baik oleh guru dan siswa.

Dengan adanya evaluasi yang mencakup uji gain, validasi, dan angket, diharapkan diperoleh gambaran menyeluruh mengenai kualitas media bermain berbasis *Culture Fusion*. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan media di tahap berikutnya, sekaligus memberikan bukti empiris mengenai keberhasilan media dalam mendukung kegiatan kokurikuler siswa TK.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis untuk memperoleh informasi yang valid mengenai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam meningkatkan Aktivitas Kokurikuler siswa TK. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi.

1. Observasi: Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media bermain. Observasi ini digunakan dalam pre-test dan post-test, dengan mencatat tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas Kokurikuler, antusiasme dalam menggunakan media, serta interaksi mereka dalam pembelajaran.

2. Angket: Angket diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media. Guru menilai aspek kemudahan penggunaan, keterpahaman instruksi, serta manfaat media dalam pembelajaran, sedangkan siswa memberikan respons terhadap pengalaman mereka dalam menggunakan media bermain berbasis *Culture Fusion*. Angket ini menggunakan skala Likert (1-5) agar hasilnya lebih terukur.
3. Dokumentasi: Dokumentasi digunakan untuk merekam proses implementasi media dalam pembelajaran melalui foto, video, atau catatan lapangan. Dokumentasi ini bertujuan untuk melihat bagaimana media digunakan oleh siswa serta mencatat reaksi mereka terhadap penggunaan media dalam aktivitas belajar.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses pengembangan media. Dalam penelitian ini, instrumen disusun untuk menilai tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Aspek kevalidan dinilai melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Aspek kepraktisan diukur melalui angket respon guru dan siswa, sedangkan aspek keefektifan diperoleh melalui hasil *Pretest* dan *Posttest* yang dianalisis lebih lanjut.

3.6.1 Kevalidan Media

Kevalidan media merupakan tahap penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media bermain berbasis *Culture Fusion* layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ini melibatkan beberapa validator ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya. Terdapat tiga aspek utama yang

divalidasi, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi oleh ahli materi difokuskan pada ketepatan isi dan relevansinya dengan tujuan pembelajaran, validasi oleh ahli media menilai aspek tampilan serta desain penyajian media, sedangkan validasi oleh ahli bahasa menekankan pada kesesuaian bahasa dengan perkembangan anak usia dini.

Instrumen validasi menggunakan skala Likert dengan rentang penilaian tertentu, misalnya dari skor 1 sampai 5, yang menggambarkan kategori sangat kurang, kurang, sedang, baik, hingga sangat baik. Hasil penilaian dalam bentuk skor kemudian dihitung untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin valid media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3.3 Kriteria Skor Indikator

No.	Jawaban	Skor
A	Sangat baik	$81 \% \leq X < 100 \%$
B	Baik	$61 \% \leq X < 80 \%$
C	Cukup baik	$41 \% \leq X < 60 \%$
D	Kurang baik	$21 \% \leq X < 40 \%$
E	Sangat Kurang Baik	$0 \% \leq X < 20 \%$

1. **Ahli Materi:** Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk memastikan bahwa konten dalam media bermain berbasis *Culture Fusion* sesuai dengan kurikulum, relevan dengan perkembangan anak usia dini, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan kokurikuler. Aspek yang dinilai meliputi ketepatan isi, kesesuaian dengan kompetensi dasar, serta

keterkaitan materi dengan nilai budaya yang ingin ditanamkan. Berikut table instrumen ahli materi:

Tabel 3.4 Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tema <i>Culture Fusion</i> (perpaduan budaya yang sesuai dan bermakna bagi anak TK).					√
2.	Kesesuaian materi dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (bahasa sederhana, visual menarik, sesuai usia 5–6 tahun).				√	
3.	Ketepatan isi materi dalam mendukung aktivitas Kokurikuler (gotong royong, kreativitas, kemandirian, dll.)					√
4.	Kejelasan penjelasan aturan dan cara bermain congklak dalam media				√	
5.	Kelengkapan materi pendukung (misalnya cerita, gambar, atau ilustrasi budaya)					√
6.	Keselarasan materi dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan					√
7.	Kemudahan anak memahami konsep <i>Culture Fusion</i> melalui media ini.				√	

8.	Inovasi materi: ada unsur kebaruan atau kekhasan dibanding media congklak biasa					√
9	Relevansi materi dengan konteks budaya lokal dan nasional					√
10.	Kecermatan penggunaan istilah, bahasa, dan gambar yang sesuai dengan anak TK				√	

2. **Ahli Media:** Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai tampilan dan kualitas teknis dari media bermain berbasis *Culture Fusion*. Aspek yang diperhatikan meliputi desain visual, kejelasan instruksi, kemudahan penggunaan, keamanan media, serta daya tariknya bagi anak usia dini. Penilaian ini penting agar media tidak hanya layak secara isi, tetapi juga menarik, interaktif, dan mudah dioperasikan dalam kegiatan kokurikuler. Instrumen penilaian ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Desain media menarik, berwarna, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini					√
2.	Kualitas bahan media (aman, tahan lama, ramah anak)				√	
3.	Keselarasan desain media dengan tema <i>Culture Fusion</i> (perpaduan unsur budaya tampak jelas)				√	

4.	Ukuran media sesuai dan mudah dijangkau/digunakan oleh anak TK					√
5.	Visualisasi simbol atau ornamen budaya mudah dikenali anak				√	
6.	Keterbacaan teks (jika ada tulisan): jelas, ukuran cukup besar, dan menggunakan huruf yang sesuai					√
7.	Konsistensi warna, gambar, dan bentuk yang digunakan				√	
8.	Kesesuaian media untuk digunakan secara kelompok maupun individu				√	
9.	Kemudahan anak memahami cara menggunakan media berdasarkan desainnya				√	
10.	Inovasi media dibandingkan congklak tradisional biasa				√	

3. Ahli Bahasa: Validasi oleh ahli bahasa bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam media bermain berbasis *Culture Fusion* sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Aspek yang dinilai mencakup kejelasan kalimat, kesederhanaan kosakata, keterbacaan teks, serta kesesuaian dengan konteks budaya yang diangkat. Penilaian ini penting agar pesan yang disampaikan melalui media dapat dipahami dengan mudah oleh anak dan tetap mendukung tujuan pembelajaran. Instrumen penilaian ahli bahasa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Instrumen Ahli Bahasa

No	Indikator	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia anak TK (5–6 tahun)				√	
2.	Kalimat yang digunakan singkat, sederhana, dan mudah dipahami					√
3.	Kesesuaian penggunaan kosakata dengan lingkungan dan budaya anak				√	
4.	Kejelasan instruksi atau petunjuk bermain					√
5.	Konsistensi istilah atau kata yang digunakan dalam seluruh media				√	
6.	Pemilihan kata yang sopan, santun, dan mendidik					√
7.	Ketepatan penggunaan ejaan sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)				√	
8.	Keterbacaan teks (jumlah kata per kalimat, panjang kalimat, dll.)					√
9	Daya tarik bahasa (penggunaan kata-kata yang memotivasi, menggugah rasa ingin tahu anak)				√	
10.	Keselarasan gaya bahasa dengan tema <i>Culture Fusion</i> (perpaduan budaya tercermin dalam pilihan kata atau narasi)					√

3.6.2 Kepraktisan Media

Kepraktisan media dalam penelitian ini diukur melalui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam kegiatan kokurikuler. Penilaian ini memberikan gambaran sejauh mana media mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia dini.

1. Respon Guru

Respon guru digunakan untuk mengetahui sejauh mana media bermain dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran. Aspek yang dinilai mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, kesesuaian dengan rencana pembelajaran, serta manfaat media dalam meningkatkan aktivitas anak. Berikut tabel pertanyaan instrumen respon guru:

Tabel 3.7 Instrumen Respon Guru

No	Aspek	Indikator	SSS	SS	S	TS	STS	Ket
1	Tampilan dan Desain	Warna dan motif pada congklak ini menarik bagi anak.		√				
		Desain congklak berbasis <i>Culture Fusion</i> terlihat unik dan mudah dikenali anak.	√					
		Ukuran dan bentuk congklak sesuai untuk tangan anak usia TK.		√				
2	Kesesuaian Materi & Budaya	Unsur budaya lokal dan budaya lain yang diintegrasikan cocok untuk dikenalkan pada anak TK.	√					
		Permainan ini sesuai dengan nilai-nilai budaya yang ingin ditanamkan kepada anak.		√				
3	Kegunaan dalam Pembelajaran	Permainan congklak ini mendukung pengembangan aspek kognitif anak.		√				
		Permainan ini dapat membantu melatih motorik halus anak.	√					

		Permainan ini dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial anak.		√				
4	Kebermanfaatan	Permainan ini bermanfaat sebagai media pembelajaran berbasis budaya di TK.		√				
		Permainan ini dapat memperkenalkan dan melestarikan budaya kepada anak sejak usia dini.		√				
5	Daya Tarik Anak	Anak-anak tampak antusias dan tertarik saat menggunakan congklak ini.	√					
		Anak-anak mudah memahami cara memainkan congklak berbasis <i>Culture Fusion</i> ini.		√				

2. Respon Siswa

Respon siswa difokuskan pada pengalaman mereka saat menggunakan media bermain berbasis *Culture Fusion*. Aspek yang dinilai meliputi ketertarikan anak terhadap media, keterlibatan dalam permainan, kenyamanan saat mengikuti aktivitas, serta kesesuaian media dengan minat mereka. Berikut tabel pertanyaan instrumen respon siswa:

Tabel 3.8 Instrumen Respon Siswa

No	Pernyataan	SSS	SS	S	TS	STS	Keterangan
1	Saya senang melihat bentuk dan warna papan congklak yang digunakan.		√				

2	Saya merasa bersemangat saat bermain congklak bersama teman.	√					
3	Cara bermain congklak mudah untuk saya pahami.		√				
4	Bermain congklak membuat saya jadi lebih sabar dan teliti.	√					
5	Saya ingin bermain congklak lagi di lain waktu.	√					

3.6.3 Keefektifan Media

Keefektifan media bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media bermain berbasis *Culture Fusion* dapat memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar anak dalam kegiatan kokurikuler. Pengukuran keefektifan dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media melalui tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*). Hasil perbandingan tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji gain untuk melihat tingkat peningkatan yang diperoleh siswa.

1. *Pretest*

Pretest merupakan tes awal yang diberikan sebelum penggunaan media congklak berbasis *Culture Fusion* untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa dalam aktivitas kokurikuler. Tes ini diberikan kepada 15 siswa kelompok B TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon. Instrumen yang digunakan berupa soal yang terdiri dari 10 butir pilihan ganda dan 5 butir esai yang disusun

berdasarkan indikator aktivitas kokurikuler, seperti antusiasme, partisipasi dalam kegiatan, kemampuan berhitung sederhana melalui permainan, serta interaksi sosial dengan teman sebaya.

Tujuan dari *Pretest* adalah memperoleh data awal mengenai kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media congklak. Hasil *Pretest* ini nantinya akan dibandingkan dengan hasil *Posttest* untuk melihat adanya peningkatan atau perubahan setelah penggunaan media. Selain itu, data *Pretest* juga akan digunakan untuk memetakan sejauh mana media congklak berbasis *Culture Fusion* dapat memberikan dampak pada pengembangan aktivitas kokurikuler anak usia dini..

2. *Posttest*

Posttest merupakan tes yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media congklak berbasis *Culture Fusion*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan aktivitas kokurikuler siswa setelah mendapatkan perlakuan melalui media yang dikembangkan. *Posttest* diberikan kepada 20 siswa kelompok B TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon dengan instrumen yang sama seperti *Pretest*, yaitu 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal esai. Butir soal *Posttest* dirancang untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam aspek-aspek utama, yaitu antusiasme dan partisipasi dalam kegiatan, kemampuan berhitung sederhana yang diperoleh dari permainan congklak, serta interaksi sosial yang terjalin selama bermain. Penggunaan instrumen yang sama antara *Pretest* dan *Posttest* bertujuan agar hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara langsung untuk melihat efektivitas media.

Hasil dari *Posttest* kemudian akan dianalisis dan dibandingkan dengan *Pretest* untuk menentukan tingkat peningkatan yang terjadi, baik secara individu maupun kelompok. Data ini juga akan menjadi dasar dalam perhitungan uji gain, sehingga dapat diketahui apakah media congklak berbasis *Culture Fusion* yang dikembangkan tergolong efektif dalam meningkatkan aktivitas kokurikuler anak usia dini.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengolah dan menafsirkan data yang diperoleh dari observasi, angket, pre-test, dan post-test guna mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam meningkatkan Aktivitas Kokurikuler siswa TK. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, dengan tahapan sebagai berikut:

1.2.1 Analisis Kevalidan Media: Analisis kevalidan media dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media bermain berbasis *Culture Fusion* layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Penilaian kevalidan dilakukan oleh tiga kelompok validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masing-masing ahli memberikan skor menggunakan skala Likert dengan rentang 1–5, di mana skor 1 berarti “sangat kurang” dan skor 5 berarti “sangat baik”. Skor yang diberikan oleh para validator dihitung untuk memperoleh persentase kevalidan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Validitas (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria kategori validitas ditentukan berdasarkan interval berikut:

81% – 100% = Sangat Valid

61% – 80% = Valid

41% – 60% = Cukup Valid

21% – 40% = Kurang Valid

0% – 20% = Sangat Kurang Valid

Media dianggap layak digunakan apabila memperoleh persentase kevalidan minimal 61% atau berada dalam kategori Valid. Instrumen penilaian kevalidan terdiri dari tiga bagian: instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masing-masing instrumen telah dijabarkan sebelumnya dalam bentuk tabel indikator.

2.2.1 Analisis Kepraktisan Media: Analisis kepraktisan media bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media bermain berbasis *Culture Fusion* mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Kepraktisan media dinilai melalui angket respon guru dan angket respon siswa setelah media diimplementasikan dalam kegiatan kokurikuler. Respon guru menilai aspek kemudahan penggunaan media, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan instruksi, serta manfaat media dalam mendukung proses belajar mengajar. Sementara itu, respon siswa menekankan pada keterlibatan, ketertarikan, dan kenyamanan saat mengikuti kegiatan menggunakan media. Data hasil angket respon guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kepraktisan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Media dikatakan praktis digunakan apabila memperoleh persentase minimal 61% atau masuk kategori Praktis

3.2.1 Analisis Keefektifan Media: Analisis keefektifan media dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media bermain berbasis *Culture Fusion* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kegiatan kokurikuler. Keefektifan diukur melalui hasil *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media. Hasil *Pretest* menggambarkan kemampuan awal siswa, sedangkan *Posttest* menunjukkan capaian siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Selisih skor *Pretest* dan *Posttest* dianalisis untuk melihat adanya peningkatan. Selain itu, digunakan uji gain (normalized gain) untuk mengetahui tingkat efektivitas media secara lebih akurat. Rumus uji gain adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{(\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest})}{(\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})}$$

Keterangan:

- g = nilai gain ternormalisasi
- Skor *Posttest* = nilai rata-rata setelah perlakuan
- Skor *Pretest* = nilai rata-rata sebelum perlakuan
- Skor Maksimal = nilai maksimal yang mungkin dicapai

Interpretasi nilai gain biasanya dikategorikan sebagai berikut:

- $g \geq 0,70$ = Tinggi

- $0,30 \leq g < 0,70$, $0,30 \leq g < 0,70$ = Sedang
- $g < 0,30$, $g < 0,30$ = Rendah

Media dikatakan efektif apabila hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor dari *Pretest* ke *Posttest* yang signifikan. Peningkatan ini menjadi indikator bahwa media yang digunakan mampu memberikan dampak nyata terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, efektivitas juga dilihat dari nilai gain yang diperoleh, di mana apabila hasil perhitungannya berada pada kategori sedang hingga tinggi maka media tersebut dapat dianggap mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kata lain, semakin tinggi nilai gain, semakin besar pula pengaruh media terhadap perkembangan kemampuan siswa. Hal ini menegaskan bahwa media bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi berperan langsung dalam memperkuat pengalaman belajar anak dan memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan metode pembelajaran konvensional.