



penggunaan media permainan congklak berbasis *Culture Fusion* mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, interaksi sosial, dan antusiasme siswa dalam kegiatan kokurikuler.

Peningkatan aktivitas ini dapat dijelaskan melalui teori belajar melalui bermain yang menyatakan bahwa bermain merupakan sarana utama anak usia dini untuk mengembangkan aspek sosial, emosional, dan motorik (Susanto, 2021). Media permainan tradisional yang dimodifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif anak.

Penelitian terdahulu oleh Sari et al. (2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan aktivitas dan kerja sama anak usia dini. Penelitian lain oleh Hidayati (2021) juga menyatakan bahwa media berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran maupun kokurikuler.

Dengan demikian, rumusan masalah keempat terjawab bahwa media bermain berbasis *Culture Fusion* efektif dalam meningkatkan aktivitas kokurikuler siswa di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan media bermain berbasis *Culture Fusion* dalam bentuk permainan congklak kayu dengan biji kopi hijau menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan berjalan sesuai tahapan dan

menghasilkan media yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran anak usia dini dengan tetap menanamkan nilai budaya lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media congklak berbasis *Culture Fusion* dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi para ahli. Validasi ahli materi memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media memperoleh 88% dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli bahasa memperoleh 90% dengan kategori sangat valid. Dari sisi kepraktisan, respon guru mencapai 86% dan respon siswa mencapai 89%, keduanya berada dalam kategori sangat praktis sehingga menunjukkan bahwa media mudah dipahami dan menarik digunakan dalam pembelajaran.

Dari segi keefektifan, terlihat adanya peningkatan hasil belajar anak melalui perbandingan *Pretest* dan *Posttest*. Rata-rata hasil *Pretest* menunjukkan nilai 52%, sedangkan rata-rata *Posttest* meningkat menjadi 91%. Perhitungan N-Gain rata-rata mencapai 0,82 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media congklak berbasis *Culture Fusion* terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan aktivitas kokurikuler siswa serta berperan dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal sejak dini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. **Bagi Guru TK:** Guru diharapkan dapat memanfaatkan media congklak berbasis *Culture Fusion* ini sebagai alternatif media pembelajaran dalam kegiatan kokurikuler. Melalui media ini, guru dapat menumbuhkan

semangat belajar anak sekaligus memperkenalkan nilai budaya lokal dengan cara yang menyenangkan.

2. **Bagi Sekolah:** Sekolah disarankan untuk mendukung pemanfaatan media berbasis budaya dengan menyediakan fasilitas, waktu, serta ruang untuk pelaksanaan kegiatan bermain edukatif. Dukungan sekolah juga penting dalam mendorong guru agar lebih kreatif dalam mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran.
3. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan satu jenis permainan tradisional yaitu congklak. Oleh karena itu, peneliti berikutnya dapat mengembangkan media berbasis *Culture Fusion* dengan variasi permainan tradisional lain, seperti engklek, galah asin, atau simbang, serta memperluas jumlah sampel agar hasil penelitian lebih representatif.
4. **Bagi Orang Tua:** Orang tua diharapkan dapat mendukung anak untuk memainkan permainan tradisional di rumah, agar pembiasaan terhadap budaya lokal tidak hanya terbatas di sekolah, tetapi juga menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari.