



JMPIS:
JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN
ILMU SOSIAL

E-ISSN: 2716-375x
P-ISSN: 2716-3758

<https://dinastirev.org/JMPIS> dinasti.info@gmail.com +62 811 7404 455

DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i3>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pengembangan Media Bermain Berbasis *Culture Fusion* untuk Meningkatkan Aktivitas Kokurikuler Siswa TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon

Hasnawati^{1*}, Zahraini², Siti Mayang Sari³

¹Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia, nana.hazna93@gmail.com

²Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia, zahraini@bbg.ac.id

³Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia, mayang@bbg.ac.id

*Corresponding Author: nana.hazna93@gmail.com

Abstract: *This study aims to develop and test the effectiveness of culture fusion-based play media in improving early childhood co-curricular activities at Kindergarten Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon. The research uses a quantitative approach with the research and development (R&D) method, employing the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects amounted to 15 students of group B. The media developed were in the form of traditional games, especially congklak, based on local culture, integrated with co-curricular values. Data collection techniques include observation, teacher and student response questionnaires, expert validation, and pretest and posttest tests. The results of expert validation show that the media is in the category of being very valid. The practicality test showed a very positive response from teachers and students. The results of the effectiveness test showed a significant increase in students' co-curricular activities, marked by an increase in the average score from pretest to posttest and an N-gain score in the medium to high category. These findings prove that culture fusion-based play media is feasible, practical, and effective in increasing early childhood involvement, cognitive ability, and social interaction, while strengthening the introduction of local cultural values in learning.*

Keywords: *Play Media, Culture Fusion, Cocurricular, Early Childhood, Congklak*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media bermain berbasis fusi budaya dalam meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) melalui model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa kelompok B. Media yang dikembangkan berupa permainan tradisional, khususnya congklak berbasis budaya lokal, yang diintegrasikan dengan nilai-nilai ekstrakurikuler. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner tanggapan guru dan siswa, validasi ahli, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Tes kepraktisan menunjukkan

respons yang sangat positif dari guru dan siswa. Hasil tes efektivitas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest* dan skor N-gain dalam kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa media bermain berbasis fusi budaya layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak usia dini, kemampuan kognitif, dan interaksi sosial, sekaligus memperkuat pengenalan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Bermain, Perpaduan Budaya, Kegiatan Ekstrakurikuler, Pendidikan Anak Usia Dini, Congklak

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar yang akan berpengaruh pada perkembangan anak di jenjang pendidikan berikutnya. Pada tahap ini, pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman menjadi kunci utama untuk meningkatkan minat belajar anak. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui media bermain, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan tetapi juga sebagai sarana edukasi. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penguatan karakter anak usia dini kini semakin diperkuat melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berorientasi 7 Dimensi (Kokurikuler), yang bertujuan membangun peserta didik dengan kompetensi holistik sesuai nilai-nilai kebangsaan. Oleh karena itu, pengembangan media bermain yang mengakomodasi nilai-nilai budaya lokal melalui pendekatan *culture fusion* menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan aktivitas Kokurikuler siswa di tingkat taman kanak-kanak.

Sebagaimana disampaikan oleh (Permendikbudristek Nomor 7, 2024) Kokurikuler dikembangkan sebagai penyempurnaan dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan menambahkan dua dimensi baru, yaitu kesadaran lingkungan dan inovasi serta kewirausahaan. Kokurikuler tidak hanya menekankan aspek akademik tetapi juga membangun keterampilan sosial, keberagaman budaya, serta kecintaan terhadap lingkungan. Dalam implementasinya, kegiatan pembelajaran yang berbasis proyek menjadi pendekatan utama, yang mengharuskan anak untuk aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam proses belajar. Menurut (Nugroho dan Wibowo, 2023), pendekatan berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mendalam serta memberikan dampak positif pada pengembangan karakter mereka.

Selain itu, menurut (Sari et al., 2022) media bermain yang dirancang dengan menggabungkan unsur budaya lokal dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi anak-anak. Dalam penelitian mereka, integrasi budaya daerah ke dalam aktivitas bermain terbukti meningkatkan rasa memiliki terhadap budaya sendiri serta membangun kesadaran terhadap keberagaman. Oleh karena itu, penerapan media bermain berbasis *culture fusion* dalam mendukung aktivitas Kokurikuler di TK menjadi langkah inovatif yang dapat membantu siswa tidak hanya memahami nilai-nilai budaya tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran berbasis proyek.

Namun, implementasi Kokurikuler berbasis *culture fusion* di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan sumber daya dan fasilitas yang mendukung pengembangan media bermain berbasis budaya lokal. Selain itu, variasi pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam aktivitas bermain juga menjadi hambatan. Menurut (Prasetyo dan Lestari, 2023), pelatihan dan pendampingan bagi guru sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Selain itu, partisipasi orang tua dan masyarakat dalam mendukung implementasi

Kokurikuler berbasis culture fusion juga menjadi faktor penting. Dukungan dari lingkungan sekitar dapat memperkaya pengalaman belajar anak dan memperkuat nilai-nilai budaya yang ingin ditanamkan. Menurut (Rahmawati et al. (2024) kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan.

Dalam upaya mengatasi tantangan tersebut, diperlukan strategi kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak terkait. Penyediaan pelatihan bagi guru, pengembangan sumber daya pembelajaran yang sesuai, serta pemberdayaan komunitas lokal dapat menjadi langkah efektif untuk mendukung implementasi Kokurikuler berbasis culture fusion. Selain itu, penelitian dan evaluasi berkelanjutan juga diperlukan untuk menilai efektivitas program dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

Dengan demikian, pengembangan media bermain berbasis culture fusion untuk meningkatkan aktivitas Kokurikuler siswa di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon merupakan langkah strategis dalam membentuk karakter dan keterampilan anak usia dini. Melalui integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam aktivitas bermain, diharapkan siswa dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang identitas budaya mereka, sekaligus mengembangkan kompetensi yang relevan dengan tantangan zaman.

METODE

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.

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:

Tabel 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

Populasi dan Sampel

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.

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.

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.

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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (Analysis)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon, tahap analisis kebutuhan media pembelajaran mencakup empat aspek utama, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum dan aktivitas kokurikuler, serta analisis ketersediaan sumber daya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa media bermain yang selama ini digunakan guru masih terbatas pada permainan sederhana seperti mewarnai, bernyanyi, dan permainan fisik tanpa unsur budaya yang kuat. Guru menyampaikan bahwa meskipun kegiatan tersebut menyenangkan, siswa seringkali terlihat cepat bosan karena kurang adanya variasi media. Guru menekankan perlunya media inovatif yang mampu menggabungkan unsur edukasi dengan budaya lokal agar anak lebih tertarik, aktif, dan sekaligus mengenal warisan budaya.

Untuk memperkuat hasil analisis, peneliti melakukan observasi dan pengisian angket sederhana kepada guru serta siswa. Pertanyaan yang digunakan berjumlah tujuh butir yang mencakup analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kesesuaian kurikulum dan aktivitas kokurikuler, serta ketersediaan sumber daya.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan langkah penting dalam proses menghasilkan media congklak berbasis Culture Fusion yang layak digunakan dalam pembelajaran kokurikuler di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon. Pada tahap ini, rancangan media yang sebelumnya disusun mulai diwujudkan dalam bentuk nyata, yaitu papan congklak berbahan kayu semantuk dengan biji dari kopi hijau. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai alat untuk menanamkan nilai budaya dan melatih keterampilan kognitif, sosial, serta emosional anak.

Untuk memastikan kelayakan media, disusun instrumen validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setiap ahli memberikan penilaian terhadap aspek yang sesuai dengan kompetensinya, seperti kesesuaian isi pembelajaran, kejelasan bahasa, serta tampilan dan keterpakaiannya. Proses validasi ini menggunakan skala Likert 1–5, di mana skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat kelayakan media yang lebih baik. Kegiatan validasi dilakukan dengan melibatkan para validator yang telah ditentukan, dan hasil penilaian mereka digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media sebelum masuk ke tahap implementasi. Dokumentasi proses validasi dapat dilihat pada kegiatan uji coba awal yang ditunjukkan melalui video pembelajaran, di mana guru dan siswa berinteraksi langsung dengan media berbasis budaya tersebut.

Hasil dari tahap pengembangan ini kemudian diarahkan pada analisis yang lebih mendalam melalui proses validasi. Oleh karena itu, pada bagian selanjutnya akan dijelaskan hasil 1. Validasi Ahli Materi sebagai tahap awal dalam menilai kevalidan media congklak berbasis Culture Fusion yang telah dikembangkan.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan proses penerapan media congklak berbasis Culture Fusion dalam pembelajaran kokurikuler di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon. Implementasi ini diawali dengan kegiatan pembukaan di kelas berupa bernyanyi, berdoa, membaca surah pendek, serta bershalawat untuk menanamkan nilai religius dan membangun suasana belajar yang kondusif. Kegiatan inti dilakukan di luar kelas agar anak memiliki ruang gerak lebih luas. Beberapa permainan tradisional seperti engklek, galah asin, dan simbang turut dimainkan untuk menumbuhkan rasa kebersamaan, namun fokus utama implementasi adalah penggunaan media congklak. Permainan congklak dipilih karena mampu menstimulasi keterampilan kognitif (berhitung dan strategi), keterampilan sosial (kerjasama dan interaksi), serta penguatan nilai budaya lokal yang menjadi inti dari Culture Fusion. Untuk memperjelas proses implementasi, dokumentasi kegiatan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Dokumentasi Implementasi Media Congklak Berbasis Culture Fusion

Tahap Kegiatan	Dokumentasi	Keterangan
Pembukaan		Guru membuka kegiatan dengan menyapa anak-anak dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Bernyanyi Sebelum Berdoa		Anak-anak diajak bernyanyi bersama sebelum memulai doa untuk menumbuhkan keceriaan dan kekompakan.
Membaca Doa		Anak-anak membaca doa bersama dengan bimbingan guru untuk membiasakan sikap religius sejak dini.
Membaca Surah Pendek		Guru membimbing anak-anak membaca surah pendek secara bersama-sama untuk memperkuat pembiasaan ibadah.
Permainan Engklek, Simbang, dan Galah Asin		Anak-anak melakukan permainan tradisional untuk melatih motorik, keseimbangan, dan kerjasama.
Permainan Congklak		Fokus utama implementasi. Anak-anak memainkan congklak dengan bimbingan guru untuk melatih kemampuan berhitung, kesabaran, dan interaksi sosial.
Penutup		Kegiatan ditutup dengan refleksi sederhana oleh guru dan doa bersama sebelum anak-anak pulang.

Berikut untuk link video implementasi:

https://youtu.be/s2wpewaPa-o?si=S_nGbnL2RYZ6L1YZ.

Selama proses implementasi, kegiatan pembelajaran juga diamati menggunakan instrumen berupa lembar observasi, angket guru, serta angket siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar guru menilai media congklak berbasis Culture Fusion praktis digunakan,

sesuai dengan karakteristik siswa, dan mendukung tujuan pembelajaran. Sementara itu, respon siswa juga positif, ditunjukkan dengan tingginya antusiasme dan keterlibatan mereka dalam permainan congklak.

Dengan demikian, tahap implementasi membuktikan bahwa media congklak berbasis Culture Fusion tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai budaya dan mengembangkan keterampilan anak usia dini.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media bermain berbasis Culture Fusion dalam bentuk permainan congklak kayu dengan biji kopi hijau mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan aktivitas kokurikuler siswa di TK Negeri Pembina Jagong Jeget Takengon. Melalui tahapan model ADDIE yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, media ini terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil validasi, media congklak memperoleh nilai yang tinggi pada aspek materi, media, dan bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, baik dari sisi isi pembelajaran, tampilan visual, maupun penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Media ini juga memperlihatkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan nilai-nilai budaya yang ingin ditanamkan.

Pada tahap implementasi, guru dan siswa memberikan respon yang positif. Guru menilai media ini mendukung proses pembelajaran berbasis budaya serta dapat menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal. Siswa terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan, baik saat pembukaan, bernyanyi, doa bersama, maupun saat memainkan congklak. Hal ini memperlihatkan bahwa media congklak tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Dari hasil evaluasi, terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara skor pretest dan posttest siswa. Perhitungan N-Gain rata-rata menunjukkan kategori tinggi, yang berarti penggunaan media congklak berbasis Culture Fusion efektif dalam meningkatkan aktivitas kokurikuler anak. Media ini mampu mendorong partisipasi lebih besar, meningkatkan interaksi sosial, serta melatih keterampilan kognitif dan motorik halus siswa.

Dengan demikian, pengembangan media congklak ini tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal yang mulai jarang dimainkan anak-anak. Pendekatan Culture Fusion dapat menjadi jembatan antara pembelajaran formal dengan penguatan identitas budaya sejak usia dini.

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.

REFERENSI

- Abyadh, A. (2021). 23) Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Syukri STAI Diniyah Pekanbaru. *Al Abyadh*, 4(1), 16.
- Afifah, S., & Shofwan, I. (2023). Implementasi Manajemen Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini: Pendekatan Berbasis Kurikulum 2013 dan Karakter Islami di TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7158–7170. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5601>
- Anita, T. (2024). *INOVASI STRATEGI PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PENDIDIKAN ABAD 21 : SEBUAH STUDI LITERATUR*. 5(2).
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 90).
- Artati, A., Sari, S. M., & Akmaluddin, A. (2023). Development of Animation Video-Based Science Learning Media On Natural Disaster Material At SD-IT Hafizul Ilmi. *Proceedings of International Conference On Education Teacher Training & Education Faculty Universitas Serambi Mekkah*, 1–4.
- Bahtiar, D. (2016). Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal. *Seminar Nasional 2016*, 1(1), 650–660.
- Bintoro, T., Musdiani, M., Mardhatillah, M., Sari, S. M., Akmaluddin, A., & Filina, N. Z. (2022). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Saku Pembelajaran Membaca Permulaan Bagi Siswa Sd Negeri Lamreh Banda Aceh. *Visipena*, 13(1), 54–71. <https://doi.org/10.46244/visipena.v13i1.2042>
- Darojah, R. (2021). Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Integrasi Budaya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3748–3757. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1202>
- Faeruz, R., Fridani, L., & Adhe, K. R. (2022). *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*. 1–34.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fitriani, D., Mahmud, S., & Abdul Aziz, U. (2023). Kajian Fase Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 112. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.17473>
- Handayani, F., & Maharani, R. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan ...*, 6, 11362–11369. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4244%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4244/3549>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Hidayat, R., Sari, S. M., Getsempena, B. B., Kajhu, N., Besar, A., & Ajar, B. (2024). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa EFEKTIVITAS PENGGUNAAN BAHAN AJAR TEMATIK BERBASIS DIGITAL*. 5(1), 1–16.

- Isbandiyah, I., & Supriyanto, S. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal Tapis Lampung Sebagai Upaya Memperkuat Identitas Bangsa. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(1), 29–43. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.673>
- Julviansyah, K. A., Arfian, S. T., & Ramadhan, A. Y. (2024). *DESAIN DAN IMPLEMENTASI BOARDGAME TIC TAC TOE SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI SISWA SD NEGERI 1 COKRO*. November, 1105–1116.
- Kemendibud. (2022). Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA). *Kemendibudristek*, 1–16.
- Kuswantara, H. (2023). Pendidikan Karakter dan Kaitannya dengan Budaya: Studi tentang Pengaruh Budaya dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(3), 183–191. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>
- Lestari, Tuti, D. (2023). Meningkatkan Semangat Gotong Royong Melalui Aturan Kolaboratif di Rumah, Sekolah, dan Sekitarnya. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(04), 1–18.
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815–2822. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>
- Masalah, K. P., Persamaan, S., & Tiga, L. (2024). 3 1,2,3. 09, 243–255.
- Mujriyanti, A., Sari, S. M., & Kasmini, L. (2023). Media Video-Based Learning Using Character in Indonesian Language Learning. *Proceedings of International Conference on Education*, 1(1), 4–7.
- Muzakki, M., & Fauziah, P. Y. (2015). Implementasi pembelajaran anak usia dini berbasis budaya lokal di PAUD full day school. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4842>
- Natsir, T. A. L. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik). In *Sanabil*. [http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft Buku Bu Tri.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/4789/2/Draft%20Buku%20Bu%20Tri.pdf)
- Nurfadilah, Fadila, S. N., & Adiarti, W. (2021). Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini. *Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–68. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220222_100716.pdf
- Permendikbudristek Nomor 7. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2024 Tentang Kesesuaian Bidang Tugas, Mata Pelajaran, dan Kelompok Mata Pelajaran dengan Sertifikat Pendidik. *Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*, 1–5. [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_JDIH_SALINAN _PERMENDIKBUDRISTEK NOMOR 7 TAHUN 2024.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_JDIH_SALINAN_PERMENDIKBUDRISTEK_NOMOR_7_TAHUN_2024.pdf)
- Pratama, H., Puspitasari, Y. D., & Nugroho, P. A. (2023). Pembelajaran Kimia Organik dengan Kombinasi Project Based Learning dengan Pendekatan Jelajah Alam Sekitar. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 351–357. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.67336>
- Rahayu. (2020). Penerapan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Peningkatan Rasa Nasionalisme Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah*, 1–8. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/ay82q>
- Ratnayu, S. (2024). *Implementasi Project-Based Learning melalui Proyek Miniatur Ekosistem untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V di SD Negeri Winajaya III Karawang*. 2.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research &

- Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sari, S. M., & Syafii, M. (2024). *CULTURE FUSION : EDUCATION HABBITS ON SOCIETY FOR INCLUSIF STUDENTS*. 1180–1187.
- Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2019). Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 385. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.345>
- Ummah, M. S. (2019). No, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Usia, A. (n.d.). *Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal*. 743–753. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12929>
- Abyadh, A. (2021). 23) Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Syukri STAI Diniyah Pekanbaru. *Al Abyadh*, 4(1), 16.