

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENGENALAN LINGKUNGAN BUDAYA JAKARTA DENGAN TEMA PERMAINAN TRADISIONAL BETAWI

Darti Isyanti; Widia Winata; Ahmad Suryadi

Magister Teknologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

dartiisyanti@gmail.com

ABSTRACT

Children in the digital era prefer to play games. In the long term, this harms physical motor development in children of primary school age. Researchers try to revive the traditional Betawi game. Children's physical motor development will be well stimulated by evoking traditional Betawi games such as fortification and tok lizard holes that children can play. Betawi traditional games will also be passed on to their children and grandchildren considering the many noble values, such as love for local culture, bringing children closer to nature, sportsmanship, responsibility, cooperation, cohesiveness, and training physical abilities. The researcher, in this case, uses the research and development model with the ADDIE approach, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research results are products, namely learning videos of fortifications and tok lizards with holes. After being tested in small and large groups, this game can improve student learning outcomes. The increase in the large group in the pre-test was the acquisition of a minimum criteria completeness score of 4%. after the post-test, the acquisition of a score of 88%. The benefits of this research are that fifth-grade students can easily practice traditional Betawi games such as fortification and tok lizard holes. Traditional Betawi games can be preserved. Naturally, noble values will be developed, and national character will be attached to Indonesian children.

Keywords: Video, Betawi traditional game, ADDIE model

ABSTRAK

Anak-anak di era digital lebih suka bermain *game*. Secara jangka panjang hal ini berpengaruh tidak baik terhadap perkembangan fisik motorik pada anak-anak usia sekolah dasar. Peneliti mencoba membangkitkan kembali permainan tradisional Betawi. Dengan membangkitkan permainan tradisional Betawi seperti *bentengan* dan tok kadal lubang yang dapat dimainkan anak-anak, maka perkembangan fisik motorik anak-anak akan terstimulasi dengan baik. Permainan tradisional Betawi pun akan dapat diwariskan kepada anak cucu mengingat banyak nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya seperti cinta budaya lokal, mendekatkan anak-anak kepada alam, sportivitas, tanggung jawab, kerja sama, kekompakan dan melatih kemampuan fisik. Peneliti dalam hal ini menggunakan *model research and development* dengan pendekatan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian berupa produk yaitu video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang. Setelah diuji cobakan dalam kelompok kecil dan kelompok besar permainan ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan yang terjadi pada kelompok besar dalam *pre-test* perolehan nilai ketuntasan kriteria minimum 4%, setelah *post-test* perolehan nilai 88%. Manfaat dari penelitian ini adalah Peserta didik kelas V dapat secara mudah mempraktikkan permainan tradisional Betawi seperti *bentengan* dan tok kadal lubang, permainan tradisional Betawi dapat dilestarikan secara alamiah dan nilai-nilai luhur akan dapat dikembangkan dan karakter bangsa akan melekat pada anak-anak Indonesia .

Kata Kunci: Video, Permainan tradisional Betawi , ADDIE model.

1. PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019 dunia dikejutkan dengan kejadian yang luar biasa. Kejadian yang merengut ribuan nyawa manusia tanpa ampun sehingga seluruh dunia tidak terlepas dari hal ini. Penyebabnya adalah Virus Corona atau *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2) adalah virus yang menyerang sistem pernapasan. Penyakit karena infeksi virus ini disebut COVID-19. Virus COVID-19 atau virus Corona ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian bagi penderita penyakit bawaan atau *komorbid*. (Anon 2020).

Karena begitu berbahayanya virus ini maka pemerintah membekukan semua kegiatan, kecuali hanya sektor yang bersifat penting dan segera yang diizinkan untuk tetap melakukan beraktivitas. Karena melalui aktivitas dan mobilitas virus ini dapat menular dari satu orang kepada orang yang lain.

Dalam bidang Pendidikan pemerintah memberikan peraturan yang sangat ketat, bahkan dilakukan penutupan aktivitas dari jenjang Pendidikan anak usia dini (PAUD) sampai Perguruan tinggi. Namun begitu Pendidikan haruslah berjalan terus sebagaimana dikatakan oleh Miarso, Yusufhadi (Miarso 2004) Bahwa pendidikan adalah proses yang

berlangsung seumur hidup dan dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja. Pemerintah mengambil keputusan bahwa Pendidikan berjalan terus melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ). Keberadaan peserta didik dan guru bertemu dalam ruang-ruang maya seperti *whatsapp*, *zoommeeting*, *g-meet* dan lain sebagainya.

Potensi ini dipergunakan oleh penulis untuk mengambil kesempatan agar peserta didik kelas V tidak kehilangan momen untuk bermain dan melestarikan kebudayaan tradisional. Setelah melakukan observasi yang mendalam penulis mencoba membuat bahan ajar yang dapat digunakan Ketika PJJ. Penulis membuat produk bahan ajar berupa video pembelajaran yang menarik dan dapat diakses oleh semua orang yang membutuhkan termasuk peserta didik, guru dan orang tua, tentunya dengan syarat-syarat tertentu.

Materi yang diteliti dan dikembangkan oleh penulis adalah materi permainan tradisional Betawi. Dalam penelitian ini ditentukan 2 permainan tradisional yang akan dibuat produk berupa video. Permainan yang dimaksud adalah permainan *bentengan* dan *tok kadal lubang*. Dimana permainan ini direkomendasikan dalam kurikulum dan termasuk dalam muatan lokal budaya Betawi.

2. KAJIAN LITERATUR

Bahan pembelajaran berkaitan erat dan merupakan salah satu komponen *output* dari sistem instruksional (Suradika dkk. 2020). Menurut Nugroho (Nugroho 2015) Bahan ajar berbasis audiovisual (video) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman belajar, serta meningkatkan minat belajar siswa maupun mahasiswa. Nugroho mengatakan bahan ajar berupa video dapat lebih menarik dan meningkatkan minat belajar bagi siswa dan mahasiswa sehingga minat belajar peserta didik sangat tinggi. Bahan ajar berupa video juga salah satu strategi pembelajaran yang efektif.

Bahan ajar Nasution (1982) merupakan salah satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang dimaksud oleh Nasution adalah seperangkat materi yang berisi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang di dalamnya terdapat materi yang harus dikuasai siswa. Sehingga siswa atau peserta didik dapat dengan mudah memahami materi. Dalam buku bahan ajar terdapat langkah-langkah yang detail dan sistematis dalam menjelaskan materi sehingga mudah dikuasai anak secara mandiri. Sehingga

bahan ajar ini merupakan panduan dalam belajar mandiri. Bahan ajar ini dapat digunakan guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Edgar Dale dalam Santoso dan Chotibuddin (2020) menggambarkan kerucut pengalaman (*cone of experience*) bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui proses perbuatan dan mengalami sendiri apa yang dipelajari. Semakin kongkret hal yang dialami oleh siswa maka semakin banyaklah pengalamannya. Pengalaman belajar yang diungkapkan oleh Edgar dale adalah:

- 1) Pengalaman langsung adalah pengalaman yang langsung diperoleh oleh siswa melalui kejadian nyata.
- 2) Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati kebenaran sebenarnya.
- 3) Pengalaman melalui drama yaitu situasi yang diciptakan melalui drama dengan menggunakan skenario sesuai tujuan yang akan dicapai.
- 4) Pengalaman melalui demonstrasi yaitu melalui peragaan orang lain.
- 5) Pengalaman wisata yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan wisata secara langsung.

- 6) Pengalaman melalui pameran yaitu melalui pameran siswa dapat melihat karya seni lukis, pahat dan sebagainya.
- 7) Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung.
- 8) Pengalaman melalui gambar atau film yang melihat serangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tinggi seakan-akan nyata.
- 9) Gambar mati atau *slide* yaitu gambar yang diproyeksikan dengan sinar lampu sehingga gambar yang ditampilkan apa adanya.
- 10) Pengalaman melalui radio, pengalaman yang disampaikan hanya melalui suara tanpa gambar yang konkret.
- 11) Pengalaman melalui lambang visual, seperti grafik, bagan dan peta. Untuk memahami media ini siswa harus diberikan penafsiran atas gambar-gambar tersebut.
- 12) Pengalaman melalui gambar verbal, pengalaman yang lebih abstrak seperti tulisan atau bahasa lisan.

Audiovisual adalah bahan ajar yang memiliki suara dan gambar. Bahan ajar ini digunakan untuk menyampaikan informasi melalui bunyi dan gambar. Arsyad (2011) mengatakan bahan ajar yang memiliki suara dan gambar

sehingga dapat menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.

Adapun jenis audiovisual adalah film suara dan video/VCD/DVD. Menurut Iswinarti (2017) permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan mengandung nilai-nilai kebaikan dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional dimainkan dengan aturan dan dimainkan oleh lebih dari satu anak serta dalam tahap usia sekolah. Iswinarti menitik beratkan beberapa hal yaitu sesuatu yang turun temurun, dilakukan oleh lebih dari satu anak dan sebagai sarana tumbuh kembang anak.

Saylor dan Alexander dalam Ansyar (2015) kurikulum adalah rancangan pemberian seperangkat kesempatan belajar kepada siswa untuk mencapai tujuan umum dan tujuan khusus. Kurikulum dimaknai sebagai sebuah rencana dan kesempatan belajar yang ditujukan untuk siswa dalam rangka mencapai suatu tujuan. Baik tujuan umum maupun tujuan khusus.

Bermain menurut Fadlillah (2017:6) adalah serangkaian kegiatan aktivitas anak untuk bersenang-senang. Adapun bentuk dan jenis permainannya bila itu membuat anak-anak senang maka disebut bermain. Dalam bermain anak-anak biasanya melakukan aktivitas yang sangat menyenangkan.

Permainan *bentengan* dari Betawi sangat disukai oleh anak-anak. Karena permainan ini dapat dimainkan dimana saja. Permainan ini juga tidak banyak menggunakan peralatan dan dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan hal ini diungkapkan oleh Tjahjaningtyas (2019).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam hal ini adalah *reseach and development* atau biasa disebut dengan R&D dengan pendekatan ADDIE. Sezer dalam Rayanto (2020) *ADDIE model is the systems approach implies an analysis of how its components interact with each other and requires coordination oh all phase*. Sezer menekankan bahwa ADDIE adalah pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling bisa berinteraksi satu sama lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. ADDIE merupakan kependekan dari *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.

Cennamo, Abell, dan Chung dalam Jajang (2020:33). Prosedur pengembangan model ADDIIE dimulai dari tahap *analyze, design, developmen, implementation* dan *evaluation*. Adapun langkah-langkah model penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:

- **ANALYSIS**

Berdasarkan observasi di lapangan ditemukan bahwa anak-anak belum memaksimalkan permainan *bentengan* dan tok kadal lubang. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan cara yang konvensional. Dan anak-anak masih kurang memahami cara bermain *bentengan* dan tok kadal lubang. Kemudian peneliti mempelajari kurikulum SDN Kalibaru 07 Jakarta. Setelah mendapatkan informasi yang cukup maka peneliti memilih mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) yang memungkinkan untuk penelitian.

Peneliti memilih kompetensi Inti, kompetensi dasar, dan indikator sesuai dengan silabus. Materi yang dipilih yaitu materi tentang permainan tradisional berupa permainan *bentengan* dan tok kadal lubang untuk dijadikan bahan materi dalam pembuatan video pembelajaran.

- **DESIGN**

Dalam tahap kedua, peneliti membuat rancangan (storyboard) untuk persiapan peneliti dalam membuat video pembelajaran. Peneliti dalam hal ini pada awalnya akan membuat video menggunakan animasi dengan pertimbangan lebih bagus tampilan gambar, suara dan lebih jelas dalam setiap tahapan dan urutan permainan. Peneliti melatih anak-anak kelas IVB pada tahun 2021 untuk dijadikan

pemeran dalam video pembelajaran ini. Peneliti kemudian menentukan tokoh-tokoh dan pemeran utama yang akan berperan dalam video pembelajaran. Peneliti melatih secara konsisten anak-anak yang akan menjadi model dalam video pembelajaran. Peneliti menjelaskan materi dan mengembangkan materi serta memodifikasi beberapa bagian dan melatih anak-anak untuk bermain *bentengan* dan tok kadal lubang. Selain itu peneliti juga menentukan *software* yang akan digunakan dalam pengolahan video pembelajaran.

Peneliti menggunakan *software kinemaster*. Hal ini dipilih karena *kinemaster* dapat mengedit gambar, suara dan tampilan video pembelajaran, sehingga tampilan video dapat dilihat secara satu kesatuan dan menyeluruh.

- **DEVELOPMENT**

Peneliti membuat dan mengembangkan video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang. Peneliti membuat *storyboard* dalam menyusun alur permainan *bentengan* dan tok kadal lubang. Video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang dikembangkan dan dinilai oleh dosen ahli yang kemudian direvisi dan diuji cobakan pada kelompok kecil. Video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang diberikan masukan baik suara, gambar, tulisan dan durasi video. Masing-masing video berdurasi antara 5-8 menit.

- **IMPLEMENTATION**

Peneliti kemudian melakukan proses pembuatan video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang pada tahap sebelumnya. Pada tahap implementasi ini peneliti menguji cobakan kepada kelompok kecil dan mengambil data penilaian. Data penilaian terdiri dari teori dan praktik.

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi secara keseluruhan. Evaluasi yang dilakukan meliputi evaluasi kelompok kecil dan evaluasi kelompok besar. Evaluasi kelompok kecil dilakukan pengambilan nilai teori dan praktik permainan *bentengan* dan tok kadal lubang. Masing-masing dengan jumlah peserta 8 anak. Pengambilan penilaian baik teori maupun praktik dilakukan di sekolah dan di rumah si Pitung. Rumah si Pitung adalah rumah adat Betawi peninggalan sejarah. Rumah si Pitung menjadi pilihan peneliti karena suasana kental dengan nuansa Betawi.

Saat ini rumah Rumah si Pitung menjadi museum sejarah yang diketuai oleh seorang Pegawai Negeri Sipil yaitu bapak Sukma yang dengan hangat menyambut kedatangan peneliti. Rumah si Pitung terletak di Kelurahan Marunda Kecamatan Cilincing Jakarta Utara. Setiap hari-hari libur nasional Rumah si Pitung banyak dikunjungi oleh wisatawan dan dijadikan tempat untuk menyiarkan berbagai macam kebudayaan Betawi. Namun sejak

pandemi Rumah si Pitung ditutup sampai waktu yang belum ditentukan.

Untuk uji coba kelompok besar peneliti mengambil nilai ulangan dan praktik *bentengan* dan tok kadal lubang sebelum dan setelah mempelajari video pembelajaran. Jumlah peserta didik yang dilibatkan dalam kelompok besar 27 anak. Lokasi pengambilan penilaian di sekolah Dasar Negeri Kalibaru 07 Cilincing Jakarta Utara.

• **EVALUATION**

Pada langkah evaluasi ini peneliti sudah mendapatkan data implementasi kelompok besar dan kelompok kecil. Hasil dari evaluasi dilihat apakah video pembelajaran tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar anak atau tidak. Bila sudah meningkatkan hasil belajar anak maka berapa persentasinya. Kemudian apakah layak video ini digunakan dalam menyampaikan pembelajaran. Bila tidak layak maka video pembelajaran ini tidak dapat disebarluaskan. Bila layak maka video pembelajaran ini dapat disebarluaskan sebagai bahan ajar yang berpotensi memacu peningkatan hasil belajar peserta didik.

4. PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan permainan *bentengan* dan tok kadal lubang adalah sebagai berikut. Langkah pertama peneliti melakukan analisis di lapangan ditemukan bahwa anak-anak belum

memaksimalkan permainan *bentengan* dan tok kadal lubang. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan cara yang konvensional. Dan anak-anak masih kurang memahami cara bermain *bentengan* dan tok kadal lubang. Peneliti mempelajari kurikulum SDN Kalibaru 07 Jakarta. Setelah mendapatkan informasi yang cukup maka peneliti memilih mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) yang memungkinkan untuk penelitian.

Peneliti memilih kompetensi Inti, kompetensi dasar, dan indikator sesuai dengan silabus. Materi yang dipilih yaitu materi tentang permainan tradisional berupa permainan *bentengan* dan tok kadal lubang untuk dijadikan bahan materi dalam pembuatan video pembelajaran.

Peneliti melatih secara konsisten anak-anak yang akan menjadi model dalam video pembelajaran. Peneliti menjelaskan materi dan mengembangkan materi serta memodifikasi beberapa bagian dan melatih anak-anak untuk bermain *bentengan* dan tok kadal lubang. Selain itu peneliti juga menentukan *software* yang akan digunakan dalam pengolahan video pembelajaran. Peneliti menggunakan *software* kinemaster. Hal ini dipilih karena kinemaster dapat mengedit gambar, suara dan tampilan video pembelajaran, sehingga tampilan

video dapat dilihat secara satu kesatuan dan menyeluruh.

Langkah ketiga yaitu Development Peneliti membuat dan mengembangkan video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang. Peneliti membuat *storyboard* lebih mendalam dalam menyusun alur permainan *bentengan* dan tok kadal lubang. Video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang dikembangkan dan dinilai oleh dosen ahli yang kemudian direvisi dan diuji cobakan pada kelompok kecil. Video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang diberikan masukan baik suara, gambar, tulisan dan durasi video. Masing-masing video berdurasi antara 5-8 menit.

Langkah keempat yaitu *Implementation* peneliti kemudian melakukan proses pembuatan video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang pada tahap sebelumnya. Pada tahap implementasi ini peneliti menguji cobakan kepada kelompok kecil dan mengambil data penilaian. Data penilaian terdiri dari teori dan praktik. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi secara keseluruhan. Evaluasi yang dilakukan meliputi evaluasi kelompok kecil dan evaluasi kelompok besar. Evaluasi kelompok kecil dilakukan pengambilan nilai teori dan praktik permainan *bentengan* dan tok kadal lubang. Masing-masing dengan jumlah peserta 8 anak. uji coba kedua

yaitu untuk kelompok besar. Pada kelompok besar peneliti mengambil nilai ulangan dan praktik *bentengan* dan tok kadal lubang sebelum dan setelah mempelajari video pembelajaran. Jumlah peserta didik yang dilibatkan dalam kelompok besar 27 anak. Lokasi pengambilan penilaian di sekolah Dasar Negeri Kalibaru 07 Cilincing Jakarta Utara.

Langkah kelima yaitu *Evaluation*. Pada langkah evaluasi ini peneliti sudah mendapatkan data implementasi kelompok besar dan kelompok kecil. Hasil dari evaluasi dilihat apakah video pembelajaran tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar anak atau tidak. Bila sudah meningkatkan hasil belajar anak maka berapa persentasinya. Kemudian apakah layak video ini digunakan dalam menyampaikan pembelajaran. Bila tidak layak maka video pembelajaran ini tidak dapat disebarluaskan. Bila layak maka video pembelajaran ini dapat di sebarluaskan sebagai bahan ajar yang berpotensi memacu peningkatan hasil belajar peserta didik.

Dari data kelompok kecil diperoleh bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta setelah mempelajari video pembelajaran *bentengan*. Dalam uji coba kelompok kecil pada *bentengan* diperoleh data bahwa 12% anak belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, 13% sesuai dengan kriteria ketuntasan

minimum dan 75% mencapai di atas ketuntasan kriteria minimum. Untuk uji coba kelompok kecil pada permainan tok kadal lubang dapat diperoleh data bahwa semua peserta didik dapat diperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal. Semua peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal 100%.

Pada uji coba kelompok besar dapat diperoleh data setelah menyaksikan video pembelajaran *bentengan* memperoleh nilai *bentengan* setelah mempelajari video pembelajaran memperoleh nilai 85% melampaui kriteria ketuntasan minimum, 8% sudah mendapatkan nilai diatas mencapai kriteria ketuntasan minimum dan 7% berada dibawah kriteria ketuntasan minimal. Peserta didik setelah menyaksikan video pembelajaran tok kadal lubang memperoleh nilai 4% belum mencapai kriteria ketuntasan minimum, 7% mendapatkan nilai kriteria ketuntasan minimum dan 89% sudah mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimum

Setelah dilakukan perhitungan teori dan praktik uji coba pada kelompok kecil setelah mempelajari video pembelajaran permainan *bentengan* dan tok kadal lubang dapat meningkat nilai hasil belajar peserta didik SDN Kalibaru 07, dari 0 % menjadi 100%

Setelah dilakukan perhitungan teori dan praktik uji coba pada kelompok besar setelah mempelajari video

pembelajaran permainan bentengan dan tok kadal lubang dapat meningkat nilai hasil belajar peserta didik SDN Kalibaru 07, dari 4 % menjadi 92% percobaan pada kelompok besar maupun kecil dapat meningkatkan hasil belajar permainan tradisional Betawi di SDN Kalibaru 07 Cilincing Jakarta Utara

5. PENUTUP

Pada rumusan masalah, tujuan penelitian, hasil riset dan pengembangan yang diperoleh dalam rancangan video pembelajaran, peneliti menyimpulkan bahwa:

- 1) Proses penelitian menggunakan metode R&D (*Research & Development*) dengan desain rancangan pada video pembelajaran *Bentengan* dan Tok kadal lubang. Peneliti dalam membuat rancangan dan pengembangan video pembelajaran menggunakan metode penelitian R&D dengan menggunakan pendekatan ADDIE yang yaitu dimulai dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*) dan Evaluasi (*evaluate*). Hal ini dilakukan karena penelitian *Research and Development* dengan pendekatan ADDIE adalah paling tepat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap selanjutnya

adalah menganalisis subyek penelitian yaitu peserta didik, menentukan tujuan dua kompetensi dasar dan empat indikator pencapaian. Selanjutnya memilih materi dan menyusun dua video pembelajaran. Peneliti kemudian melakukan proses pembelajaran baik secara *online* maupun *offline*. Tahap selanjutnya yaitu mengevaluasi dan merevisi bahan ajar dibantu dengan dosen ahli. Kemudian peneliti mengembangkan rancangan video pembelajaran berdasarkan masukan dosen ahli.

- 2) Hasil dari rancangan video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang telah berhasil meningkatkan target capaian kompetensi atau hasil belajar peserta didik. Pada hasil *post-test* uji coba lapangan berdasarkan nilai KKM (Kriteria ketuntasan minimum) pada pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta di kelas 5 SDN Kalibaru 07 Cilincing Jakarta Utara menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan. Peserta didik yang diuji coba skala besar berjumlah 27 peserta didik. Peserta didik mencapai ketuntasan dalam belajar sebanyak 92%. Artinya video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang efektif digunakan pada peserta didik

kelas V SDN Kalibaru Jakarta Utara. Hal ini dapat ditunjukkan oleh hasil belajar dari peserta didik mencapai target KKM sebesar 92%. Peneliti menunjukkan hal yang terkait dengan tujuan dan pertanyaan penelitian menggunakan model pengembangan. Model pengembangan yang mencakup kelebihan dan kekurangan model yang di hasilkan oleh pendekatan ini.

- 3) Berdasarkan video pembelajaran *bentengan* dan tok kadal lubang yang telah dirancang dapat berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 4) Kebaruan dari penelitian dengan menggunakan R&D dengan pendekatan ADDIE diantaranya adalah:
 - a. Rancangan video yang menggabungkan antara teori dan praktik.
 - b. Praktek bermain *bentengan* dilakukan oleh anak-anak usia kelas V itu sendiri sehingga timbul *chemistry* dan rasa percaya diri.
 - c. Pengambilan *shoting* di lakukan di Rumah si Pitung yang bernuansa kan kental dengan budaya Betawi yang memiliki sejarah pada jamannya.

6. REFERENSI

- Anon. 2020. "Virus Corona." *Alodokter*. Diambil 13 April 2022 (<https://www.alodokter.com/virus-corona>).
- Ansyar, Mohamad. 2015. *Kurikulum: hakikat, fondasi, desain dan pengembangan*. 1 ed. Jakarta: Prenadamedia.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Vol. 140. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Iswinarti. 2017. *Permainan tradisional: prosedur dan analisis manfaat psikologis*.
- Jajang, Bayu Kelana, dan Pratama. t.t. *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*. Bandung: Lekkass.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Diterbitkan atas kerja sama dengan Pustekkom-Diknas.
- Nasution, S. 1982. *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Nugroho, Didiek Hari. 2015. *Panduan praktis membuat & memublikasi video bahan ajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Reasearch institute.
- Santoso, Subhan Adi, dan Chotibuddin. 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Suradika, Agus, Widia Winata, Dirgantara Wicaksono, dan Rifqiyati Rifqiyati. 2020. "Efektivitas Bahan Instruksional Pendidikan Agama Islam." *Instruksional* 1(2):98–110. doi: 10.24853/instruksional.1.2.98-110.
- Tjahjaningtias, Noor Endah. 2019. *Aku cinta lingkungan dan budaya Jakarta 5*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.