

REKAP PROPOSAL PRODI PENDIDIKAN DASAR SPS UHAMKA HARI SELASA 19 MEI 2026

JAM	TESIS DAN PROPOSAL				TESIS		
	LANTAI 4, SB 403				LANTAI 4, SB 404		
	NO	PESERTA	PEMBIMBING	PENGUJI	PESERTA	PEMBIMBING	PENGUJI
08.30-09.15	1	2409089027 DEVI SEPTIANA SARI	IKA	KOSASIH	2409089037 GITA MEYLINDASARI	SOMARIAH	RAHMAN
			IRDALISA	BUDHI		NUR	YESSY
09.15-10.00	2	2409089028 MUHAMMAD MAHDI	ISHAQ	JOKO	2409089034 WAHYU INDRIANA PURWITASARI	PRIMA	KOSASIH
			SUSWANDARI	YESSY		BUDHI	RAHMAN
10.00-10.45	3	2409089042 MOEKTY RAHAYOE	YESSY	JOKO	2409089040 IKA SETYO RACHMANINGSIH	PRIMA	ISHAQ
			IKA	KOSASIH		BUDHI	SOMARIAH
10.45-11.30	4	2409087001 ANASTASIA SAPHIRA AINI	RAHMAN	YESSY	2209087102 EVA NURHAYATI	IHSANA	BUDHI
			KOSASIH	SOMARIAH		PRIMA	JOKO
11.30-12.15	5	2409087008 EFRIE LEISTARIE	YESSY	IHSANA	2409089035 YASMIN HANUM	BUDHI	ISHAQ
			PRIMA	KOSASIH		JOKO	SOMARIAH
13.00-13.45	6						
13.45-14.30	7						
14.30-15.15	8						
15.00-15.45	9						
15.45.16.30	10						
	11						

Keterangan : **Nama peserta yang dihitamkan merupakan peserta ujian sidang tesis**

BERITA ACARA SIDANG TESIS

Tgl Efektif : 12 Maret 2023
No. Form : FM-AKM-16-004
No. Revisi : 00

Berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA No: /R/KM/2026 tanggal 15 Mei 2026 dinyatakan bahwa pada hari ini Selasa, 19 Mei 2026. telah dilaksanakan Sidang Tesis, kepada:

Nama : **MUHAMMAD MAHDI**
NIM : **2409089028**
Program Studi : **Pendidikan Dasar**
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Permainan Tradisional Etnik Laki-Laki Perempuan Dalam Penguatan Sikap Sosial**

Dihadapan Tim Penguji Sidang Tesis, yang terdiri dari:

NO	NAMA dan TANDA TANGAN	NILAI	NO	NAMA dan TANDA TANGAN	NILAI
1.	Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.	90	1.	Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.	88
2.	Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.	92	2.	Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	85
JUMLAH →		182			173
NILAI AKHIR →		88,75			

Dinyatakan **LULUS/TIDAK LULUS** *)

Demikian Berita Acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 19 Mei 2026

Mengetahui
Ketua,

Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

Sekretaris,

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA PERMAINAN
TRADISIONAL ETNIK BETAWI LAKI-LAKI DAN
PEREMPUAN DALAM PENGUATAN SIKAP SOSIAL**

TESIS

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Dasar



**MUHAMAD MAHDI
NIM 2409089028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE PADA PERMAINAN TRADISIONAL
ETNIK BETAWI LAKI-LAKI DAN PEREMPUAN DALAM PENGUATAN
SIKAP SOSIAL**

TESIS

Oleh

MUHAMAD MAHDI
NIM: 2409089028

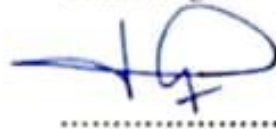
Disetujui untuk disidangkan

Nama Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd
(Pembimbing 1)



4/5/2026

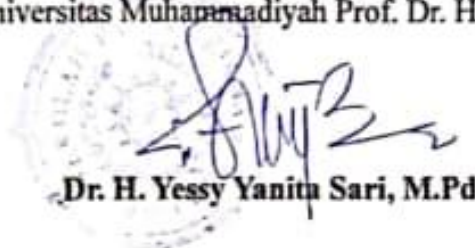
Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd
(Pembimbing 2)



5/5/2026

Mengetahui

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA



Dr. H. Yessy Yanita Sari, M.Pd

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Mahdi

NIM : 2409089028

Program Studi: S2 – Pendidikan Dasar

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah proposal Tesis ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah proposal Tesis ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku. Demikianlah Surat Pernyataaan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 6 Mei 2026

Materai Rp. 10.000

Muhamad Mahdi
NIM. 2409089028

ABSTRAK

Muhamad Mahdi, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar. Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. Mei 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan dalam penguatan sikap sosial murid kelas VI di SD Negeri Rawamangun 09. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran PLBJ yang masih bersifat konvensional, kurang interaktif, serta belum optimal dalam mengintegrasikan sikap sosial yang terkandung dalam permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Subjek penelitian adalah murid kelas VI SD Negeri Rawamangun 09 yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket sikap sosial. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan indeks V Aiken untuk uji validitas, uji reliabilitas instrumen menggunakan cronbach's alpha, serta analisis N-Gain untuk mengukur efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui tahapan model 4-D hingga menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan materi, video, permainan, kuis, dan refleksi. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dengan nilai V sebesar 0,93 dan ahli media sebesar 0,87 dengan kategori tinggi. Hasil uji coba lapangan terbatas memperoleh rerata skor 3,60 dengan kategori sangat layak, sedangkan uji coba lapangan lebih luas memperoleh rerata skor 3,51 dengan kategori sangat layak. Penerapan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa murid lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil analisis efektivitas menunjukkan adanya peningkatan sikap sosial murid dengan nilai N-Gain sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline*, permainan tradisional, etnik Betawi, sikap sosial, model 4-D

ABSTRACT

Muhamad Mahdi, *The Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline on Betawi Ethnic Traditional Games for Boys and Girls in Strengthening Students' Social Attitudes*. Thesis. Master of Primary Education. Post Graduate School University of Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. May 2026.

This study aims to develop interactive learning media based on *Articulate Storyline* on Betawi ethnic traditional games for boys and girls to strengthen the social attitudes of sixth-grade students at SD Negeri Rawamangun 09. This research is motivated by the PLBJ (Local Content of Jakarta Environmental and Cultural Education) learning process, which is still conventional, less interactive, and has not optimally integrated social attitudes embedded in traditional games. This study employed a Research and Development (R&D) method using the 4-D development model, consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The research subjects were 25 sixth-grade students of SD Negeri Rawamangun 09. Data were collected through observation, interviews, and a social attitude questionnaire. Data analysis was conducted using descriptive quantitative methods, including Aiken's V index for validity testing, Cronbach's Alpha for instrument reliability, and N-Gain analysis to measure the effectiveness of the media. The results show that the development process was carried out systematically through the 4-D model, resulting in a final product in the form of interactive learning media integrated with materials, videos, games, quizzes, and reflection activities. The developed media was categorized as highly feasible based on expert validation, with a validity score of 0.93 from material experts and 0.87 from media experts, both in the high category. The limited field trial obtained an average score of 3.60 (very feasible), while the wider field trial obtained an average score of 3.51 (very feasible). The implementation of the media in the learning process showed that students were more active, enthusiastic, and engaged. Furthermore, the effectiveness analysis indicated an improvement in students' social attitudes, with an N-Gain score of 0.78, which falls into the high category.

Keywords: interactive learning media, *Articulate Storyline*, traditional games, Betawi ethnic, social attitudes, 4-D model

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan Rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-Laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial" dengan baik dan tepat waktu. Proposal tesis ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Magister pada program studi Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan tesis ini, banyak tantangan dan hambatan yang dihadapi. Namun, berkat adanya bimbingan, dukungan dan doa dari berbagai pihak, semua kesulitan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Gunawan Suryoputro, M. Hum, Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
2. Prof. Dr. Ade Hikmat, M.Pd, Direktur Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
3. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd, selaku Kaprodi Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
4. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd, selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan berupa komentar yang sangat konstruktif dan detail

baik pada kalimat maupun konsep yang dituliskan dalam proposal tesis ini sejak awal penyusunan Proposal sampai penulis bisa menyelesaikan Proposal Tesis.

5. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd, selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan serta membantu peneliti dalam menyusun novelty pada Proposal Tesis sejak awal proposal Tesis sampai penulis bisa menyelesaikan Proposal Tesis.
6. Kepala Sekolah, rekan-rekan Guru dan Tendik SDN Rawamangun 09, yang telah memberikan banyak fasilitas, waktu, dan izin dalam pelaksanaan penelitian.
7. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat yang tiada henti dalam setiap langkah penulis.
8. Rekan-rekan seperjuangan kelas A Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Tahun 2025 yang turut memotivasi dan menyemangati peneliti dalam menyusun Tesis.
9. Semua pihak yang turut membantu dan ikut serta dalam pembuatan Tesis ini.

Teriring do'a yang tulus semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala dari oleh Allah SWT, dan semoga Proposal Tesis ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Jakarta, 6 Mei 2026
Penulis

Muhamad Mahdi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Sikap Sosial	10
2. Pembelajaran	22
3. Media Pembelajaran	28
4. Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline</i>	32
5. Konsep Permainan Tradisional.....	38
6. Permainan Tradisional Berbagai Belahan Dunia	43
7. Etnik Betawi	52
8. Karakteristik Murid Sekolah Dasar.....	53
9. Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ)	54
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	55
C. Kerangka Berpikir	57

BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Desain Penelitian	60
B. Prosedur Pengembangan.....	60
C. Sumber Data Penelitian	68
D. Metode dan Alat Pengumpul Data.....	69
E. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Deskripsi Tempat Penelitian	76
1. Sejarah Berdirinya Sekolah.....	76
2. Karakteristik dan Data Murid.....	83
3. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	87
B. Hasil Penelitian.....	89
1. Kondisi Pembelajaran PLBJ Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif	90
2. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model 4-D	93
a. Tahap <u>Pendefinisian</u> (<i>Define</i>)	93
b. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	100
c. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	123
d. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	127
3. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	128
4. Penerapan Media Interaktif dalam Pembelajaran PLBJ.....	138
5. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i>	140
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	142
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	155
A. Simpulan	155
B. Keterbatasan Produk.....	157
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut	157
D. Saran	158
DAFTAR PUSTAKA.....	159
LAMPIRAN	164

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan	55
Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware (Perangkat Keras)	66
Tabel 3.2 Gantt Chart Aktivitas Penelitian.....	68
Tabel 3.3 Rating Scale.....	71
Tabel 3.4 Tabel Klasifikasi.....	73
Tabel 3.5 Klasifikasi Nilai Skala 4.....	73
Tabel 3.6 Skala Likert Respon Murid	73
Tabel 3.7 Klasifikasi Sikap Responden.....	74
Tabel 4.1 Profil SDN RAWAMANGUN 09	77
Tabel 4.2 Jumlah Murid SDN Rawamangun 09	84
Tabel 4.3 Data Prestasi Murid SDN Rawamangun 09 Tahun 2025	86
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana Tahun 2025.....	89
Tabel 4.5 Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	90
Tabel 4.6 TP PLBJ Kelas VI tentang Permainan Tradisional	99
Tabel 4.7 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran	105
Tabel 4.8 <u>Saran</u> dan Perbaikan dari Ahli Materi	124
Tabel 4.9 Saran dan Perbaikan dari Ahli Media	125
Tabel 4.10 Perhitungan indeks V Aiken Ahli Materi	129
Tabel 4.11 Data Hasil Penilaian Ahli Materi	130
Tabel 4.12 Perhitungan Indeks V Aiken Ahli Media.....	132
Tabel 4.13 Data Hasil Penilaian Ahli Media	132
Tabel 4.14 Rekapitulasi Respon Murid pada Uji Coba Terbatas	134
Tabel 4.15 Rekapitulasi Respon Murid pada Uji Coba Lapangan Lebih Luas ...	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Belajar.....	30
Gambar 2.2 Main Jangkungan	46
Gambar 2.3 Papan Congklak	48
Gambar 2.4 Bentuk Lapangan Galasin	50
Gambar 2.5 Kerangka Berfikir Penelitian.....	59
Gambar 4.1 Diagram Pekerjaan Orang Tua	82
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Keseluruhan Media.....	104
Gambar 4.3 Penggunaan <i>Trigger</i> pada <i>Articulate Storyline</i>	110
Gambar 4.4 Pemanfaatan Gemini Canvas	111
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Pembuka.....	114
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Menu Utama	115
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Informasi.....	116
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Pengembang.....	117
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Petunjuk	118
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu Materi	118
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu Video.....	119
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Menu Kuis.....	120
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Menu Permainan	122
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Menu Refleksi.....	123
Gambar 4.15 Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi	131
Gambar 4.16 Grafik Hasil Penilaian Ahli Media	133
Gambar 4.17 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas	135
Gambar 4.18 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Lebih Luas	137
Gambar 4.19 Hasil Pengukuran Angket Sikap Sosial	140
Gambar 4.20 Hasil N-Gain Sikap Sosial	141

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Observasi.....	164
Lampiran 2. Wawancara Kepala Sekolah	166
Lampiran 3. Wawancara Guru	170
Lampiran 4. Wawancara Murid.....	175
Lampiran 5. Validasi Ahli Materi.....	180
Lampiran 6. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	190
Lampiran 7. Validasi Ahli Media	193
Lampiran 8. Analisis Hasil Validasi Ahli Media	201
Lampiran 9. Instrumen Angket Sikap Sosial	203
Lampiran 10. Surat Keterangan Validasi Instrumen Angket Sikap Sosial	209
Lampiran 11. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Sikap Sosial.....	210
Lampiran 12. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas	212
Lampiran 13. Hasil Uji Coba Lapangan Lebih Luas	213
Lampiran 14. Tabel Hasil Efektifitas	214
Lampiran 15. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	215
Lampiran 16. Surat Keterangan Melakukan Uji Coba Instrumen.....	216
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian.....	217
Lampiran 18. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	218
Lampiran 19. Modul Ajar.....	219
Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan	227

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana strategis yang dapat mengembangkan dan membentuk potensi murid baik berupa intelektual (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun sikap (afektif). Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sebagaimana dituangkan dalam pasal 3 yang menegaskan bahwa “Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi Murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia...”. Pasal tersebut mengisaratkan bahwa fungsi pendidikan nasional selain untuk mengembangkan potensi kecerdasan secara intelektual, juga menginginkan agar bangsa ini menjadi bermartabat dan berakhlak mulia, yang dalam hal ini dapat tercermin salah satunya melalui sikap sosial.

Di era digital yang semakin meluas, pendidik dihadapkan pada tantangan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, sehingga murid dapat mengakses informasi dengan lebih mudah dan cepat. Namun, kemajuan teknologi yang signifikan sering kali tidak diimbangi dengan upaya pelestarian nilai-nilai budaya lokal seperti sikap sosial yang semakin ditinggalkan oleh generasi muda. Banyak Murid lebih tertarik pada konten digital daripada bermain dengan teman sebaya di lingkungan sekitar, sehingga sikap sosial anak menjadi rendah dan muncul sikap tidak peduli dengan lingkungannya. Lebih lanjut, Rakhman (2019) menegaskan bahwa lingkungan keluarga yang

semestinya menjadi pendidikan pertama bagi Murid kurang berperan dalam pembentukan karakter anak. Orang tua semakin sibuk dengan urusan masing-masing sehingga waktu untuk berinteraksi dan mendidik anak menjadi berkurang. Akibatnya, anak-anak terdidik oleh tayangan televisi dan internet yang tidak selalu selaras dengan sikap yang harus dimiliki sebagai seorang murid.

Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang dapat memberikan dampak positif karena mengandung nilai-nilai luhur tertentu seperti kerja sama, kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, kesopanan, ketaatan pada aturan. Bertemali dengan hal tersebut, Suswandari (2017) menekankan bahwa permainan tradisional tidak hanya melibatkan keterampilan fisik, tetapi juga memerlukan kemampuan kognitif dan strategi. Selain itu, permainan tradisional biasanya melibatkan banyak pemain sehingga unsur kebersamaan dan kekeluargaan juga menjadi bagian penting di dalamnya. Oleh karena itu, permainan tradisional perlu dilestarikan agar penanaman sikap yang terkandung di dalamnya dapat menjadi warisan budaya bagi generasi Indonesia serta menjadi salah satu rangsangan pembentukan karakter yang responsif terhadap perkembangan zaman.

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) pada saat ini mengarah pada pembelajaran menggunakan pembelajaran mendalam, yang menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Pendekatan ini sangat relevan dengan permainan tradisional, yang secara alami menawarkan pengalaman belajar kontekstual.

Melalui permainan tradisional, Murid tidak hanya mempelajari aturan bermain, tetapi juga menanamkan sikap-sikap positif, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan kegiatan bermain permainan tradisional di SD, murid dapat melestarikan kebudayaan dan kearifan lokal serta menerapkan nilai-nilai karakter dan budaya bangsa (Cahyani et al., 2023). Dengan demikian, permainan tradisional dapat menjadi sarana yang efektif untuk menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran mendalam, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan bagi Murid.

Di Jakarta, terdapat mata pelajaran yang dikenal sebagai Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ). Pada Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *deep learning*, mata pelajaran ini termasuk dalam kategori muatan lokal dengan tujuan untuk mempelajari lingkungan, nilai-nilai kehidupan, serta kebudayaan yang ada di Jakarta. Materi yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar mencakup seni dan kebudayaan khas Betawi sebagai etnik asli Jakarta, kuliner Betawi, permainan tradisional, sejarah nama kampung dan jalan, serta alat transportasi yang tersedia di Jakarta. Salah satu tujuan mempelajari kebudayaan etnik Betawi adalah murid diharapkan dapat mempraktikkan permainan tradisional. Namun pada implementasinya, Murid kesulitan dalam mempraktikkan permainan tradisional karena keterbatasan sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat dijadikan referensi mereka dalam memahami kebudayaan permainan tradisional tersebut. Hal ini berdampak pada sikap sosial seperti kejujuran, disiplin, kepedulian, dan kerjasama yang kurang berkembang.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan secara terbatas di SDN Rawamangun 09 Kecamatan Pulogadung menunjukkan bahwa murid hanya dikenalkan nama dan aturan permainan tradisional, tanpa pengalaman langsung atau visualisasi yang menarik. Hal tersebut menjadikan Murid kesulitan dalam memahami pembelajaran sehingga berdampak pada penanaman sikap sosial murid. Sejalan dengan hal tersebut, Anggraini (2024) menjelaskan bahwa nilai murid pada mata pelajaran PLBJ yang masih rendah sehingga pendidik perlu menerapkan media pembelajaran interaktif berupa audio visual dalam membantu mengoptimalkan hasil belajar murid.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba mengatasi persoalan serupa melalui permainan tradisional. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Tasnim,et al (2022) yang menyimpulkan bahwa adanya peningkatan sikap sosial melalui permainan tradisional mallogo. Penelitian ini berimplikasi pada pengembangan permainan tradisional untuk keterampilan sosial anak. Penelitian lain dilakukan oleh Ulfa (2024) yang menyimpulkan bahwa etnik Betawi merupakan etnik asli Jakarta yang memiliki berbagai permainan tradisional bersifat mendidik. Upaya penanaman nilai sikap sosial dapat dilakukan melalui kearifan lokal etnis Betawi, salah satunya dengan cara mengimplementasikan permainan tradisional yang diintegrasikan ke dalam mata pelajaran PLBJ sebagai muatan lokal di seluruh Sekolah Dasar DKI Jakarta. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penanaman sikap sosial dapat dilakukan salah satunya dengan permainan tradisional yang diajarkan di Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelusuran yang telah peneliti lakukan, dalam kurun waktu 5 tahun terakhir belum ada jurnal yang dipublikasikan terkait pengembangan media pembelajaran permainan tradisional etnik Betawi sebagai penguatan sikap sosial. Serta desain media pembelajaran berbasis digital yang dapat menampilkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, animasi, audio, maupun video. Sehingga, melalui visualisasi pada media tersebut berbagai konsep materi pelajaran yang sukar dijelaskan atau terlalu abstrak dapat dibuat menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami yang pada akhirnya berimpikasi pada hasil belajar dalam dimensi afektif berupa sikap sosial murid.

Ditinjau dari hal-hal tersebut, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap permainan tradisional etnik Betawi dalam upaya penguatan sikap sosial Murid. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada permainan tradisional laki-laki dan perempuan dalam penguatan sikap sosial murid di Sekolah Dasar. Media ini diharapkan mampu menjadi jembatan antara kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan era digital dan pelestarian budaya lokal yang dapat meningkatkan sikap sosial. Kebaharuan dari media ini terletak pada integrasi antara konten lokal berupa permainan tradisional etnik betawi yang dominan dimainkan oleh laki-laki dan perempuan dengan teknologi *mobile* yang interaktif dan mudah digunakan oleh murid di Sekolah Dasar. Sejalan dengan pendapat Putra (2021) bahwa pengembangan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan

efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar serta menumbuhkan ketertarikan Murid terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka peneliti mendapatkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut;

1. Banyak Murid lebih tertarik pada konten digital daripada bermain dengan teman sebaya di lingkungan sekitar, sehingga sikap sosial anak menjadi rendah.
2. Lingkungan keluarga yang semestinya menjadi pendidikan pertama bagi Murid kurang berperan dalam pembentukan karakter anak.
3. Keterbatasan sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat dijadikan referensi oleh Murid dalam memahami permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan.
4. Murid hanya dikenalkan nama dan aturan permainan, tanpa pengalaman langsung atau visualisasi yang menarik. Hal tersebut menjadikan Murid kesulitan dalam memahami pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar dalam dimensi afektif berupa sikap sosial Murid.

C. Batasan Masalah

Karena keterbatasan penelitian, tidak semua masalah yang telah diidentifikasi dapat dibahas secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada;

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate srotyline*.
2. Materi yang diintegrasikan dalam media pembelajaran berbasis *articulate storyline* adalah permainan tradisional untuk Murid di kelas VI Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 09.
3. Desain media pembelajaran interaktif pada permainan tradisional etnik Betawi perlu dilakukan untuk membantu Murid dalam meningkatkan hasil belajar dalam dimensi afektif dan psikomotor berupa sikap sosial.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang disampaikan di atas, maka penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kondisi pembelajaran PLBJ di SD Negeri Rawamangun 09 sebelum digunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*?
2. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan dalam penguatan sikap sosial dengan Model 4-D?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan Perempuan dalam penguatan sikap sosial di SDN Rawamangun 09?

4. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan Perempuan dalam penguatan sikap sosial Murid di SDN Rawamangun 09?
5. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan dalam penguatan sikap sosial Murid di SDN Rawamangun 09?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Mendeskripsikan kondisi pembelajaran PLBJ di SD Negeri Rawamangun 09 sebelum digunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.
2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan dalam penguatan sikap sosial dengan Model 4-D.
3. Mengukur kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan Perempuan dalam penguatan sikap sosial Murid di SDN Rawamangun 09.
4. Menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan Perempuan dalam penguatan sikap sosial Murid di SDN Rawamangun 09.

5. Mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan dalam penguatan sikap sosial Murid di SDN Rawamangun 09.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya di bidang teknologi pendidikan.
- b. Menambah kajian tentang media pembelajaran interaktif, khususnya untuk materi Permainan Tradisional Etnik Betawi.

2. Manfaat Praktis

- a. Peneliti: Sebagai wadah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh selama studi magister dan untuk memberikan inovasi dalam media pembelajaran.
- b. Pihak Sekolah: Menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar dan dapat memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Murid: Menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan sikap sosial dan pemahaman Murid terhadap budaya Betawi melalui permainan tradisional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Untuk memperkuat penelitian, diperlukan kajian teori yang mendalam. Berikut adalah pembahasan mengenai teori-teori yang menjadi landasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif;

1. Sikap Sosial

a. Pengertian Sikap

Secara etimologis, sikap (*attitude*) berakar dari terminologi bahasa Inggris yang diartikan sebagai pandangan terhadap objek tertentu. Oleh karena individu tidak memiliki sikap tertentu sejak dilahirkan, maka sikap seseorang terhadap suatu objek terbentuk melalui proses perkembangan individu tersebut. Oleh karena itu, sikap bersifat dinamis, dapat berubah, serta dapat dipelajari. Reaksi sikap dapat bervariasi yaitu dapat berupa respons positif jika seseorang merasa nyaman dan senang dengan suatu objek atau lingkungannya, atau sebaliknya yaitu respons negatif jika merasa tidak nyaman.

Bertemali dengan hal tersebut, beberapa ahli psikologi sosial merumuskan definisi mengenai sikap. Menurut Thurstone sikap merupakan suatu tingkatan afeksi, baik itu bersifat positif maupun negatif dalam hubungannya dengan objek psikologis (Muzakar, 2023). Pendapat lainnya menurut Strickland (2001) yang mendefinisikan sikap sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan respons kognitif, emosional, dan

perilaku yang spesifik terhadap objek, individu, atau situasi tertentu. Senada dengan itu, Colman (2006) menguraikan sikap sebagai pola respons evaluatif yang stabil terkait dengan orang, objek, atau isu.

Berdasarkan uraian tersebut, sikap dapat didefinisikan sebagai kecenderungan yang relatif stabil dan berkelanjutan untuk bertindak atau bereaksi dengan cara tertentu terhadap individu lain. Sikap merupakan tanggapan reaksi seseorang terhadap objek tertentu yang bersifat positif atau negatif yang biasanya diwujudkan dalam bentuk rasa suka atau tidak suka, setuju atau tidak setuju terhadap suatu objek tertentu.

b. Fungsi Sikap

Sikap memiliki beberapa fungsi dalam kehidupan individu yang dapat membantu individu mencapai tujuan yang diinginkan dan menghindari hasil yang tidak menyenangkan. Uraian mengenai fungsi-fungsi dari sikap menurut Saleh (2020), yaitu sebagai berikut:

1) Sikap sebagai Fungsi Penyesuaian Diri

Fungsi penyesuaian diri berarti bahwa orang cenderung mengembangkan sikap yang akan membantu untuk mencapai tujuannya secara maksimal. Sebagai contoh seorang cenderung menyukai partai politik yang mampu memenuhi dan mewakili aspirasi-aspirasinya.

2) Sikap sebagai Fungsi Pertahanan Diri

Fungsi pertahanan diri (*ego-defensive*) sikap berperan dalam melindungi individu dari keharusan menghadapi realitas diri yang tidak

menyenangkan. Sebagai ilustrasi, fungsi ini dapat terlihat dalam perilaku proyeksi, yaitu kecenderungan seseorang untuk menghubungkan sifat-sifat yang tidak diakuinya pada diri sendiri kepada orang lain. Dengan proyeksi, individu seolah-olah terbebas dari karakteristik tersebut. Contohnya, seorang anak yang cenderung agresif mungkin akan menuduh anak lain yang sedang berkelahi sebagai "anak kasar", meskipun perilaku agresif juga ada pada dirinya.

3) Sikap sebagai Fungsi Pengetahuan

Fungsi pengetahuan mengimplikasikan bahwa sikap berperan dalam pembentukan standar evaluasi individu terhadap berbagai hal. Sebagai ilustrasi fungsi pengetahuan sikap, seseorang yang dulunya memiliki sikap positif terhadap sepeda motor dapat mengubah sikapnya seiring dengan peningkatan status sosial. Sehingga memutuskan untuk membeli mobil, dan meyakini bahwa kendaraan tersebut lebih sesuai dengan status barunya sebagai manajer tingkat menengah di sebuah perusahaan.

4) Sikap sebagai Fungsi Ekspresi Nilai

Fungsi ekspresi nilai merujuk pada peran sikap dalam memfasilitasi individu untuk secara positif menampilkan identitas diri, serta mencapai aktualisasi diri. Sebagai ilustrasi, seseorang dengan identifikasi diri sebagai "konservatif" akan menunjukkan sikap yang selaras dengan pandangan tersebut, yang kemudian akan membentuk persepsinya terhadap isu-isu perubahan sosial.

c. Komponen Sikap

Pada dasarnya sikap merupakan konstruksi yang terdiri dari beberapa komponen yang saling terkait. Menurut Allport (dalam Muzakar, 2023) menyebutkan bahwa terdapat 3 komponen, yaitu;

1) Komponen Kognitif

Komponen kognitif sikap terbentuk dari pengetahuan atau informasi yang dimiliki individu mengenai objek sikap. Pengetahuan ini kemudian menjadi dasar pembentukan keyakinan spesifik terhadap objek tersebut.

2) Komponen Afektif

Komponen afektif merujuk pada dimensi emosional sikap, yang meliputi perasaan senang atau tidak senang terhadap suatu objek. Sifatnya evaluatif dan sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai kebudayaan atau sistem nilai yang dianut oleh individu.

3) Komponen Konatif

Komponen konatif merupakan sebuah kecenderungan individu untuk bertindak dengan cara tertentu sesuai dengan apa yang diketahui dan apa yang dirasakan oleh individu pada suatu objek.

Berdasarkan uraian tersebut, sikap mengintegrasikan tiga komponen utama yaitu kognitif yang mencakup pengetahuan dan keyakinan individu terhadap objek, afektif yang melibatkan perasaan suka atau tidak suka serta evaluasi emosional, dan konatif yang merepresentasikan kecenderungan atau kesiapan untuk bertindak sesuai dengan objek sikap tersebut. Ketiga

komponen ini saling berinteraksi membentuk respons individu secara keseluruhan.

d. Sikap Sosial

Sikap sosial merupakan suasana saling ketergantungan yang penting untuk menjamin hubungan antar manusia. Karena pada dasarnya, manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya tidak dapat melakukannya sendiri dan memerlukan bantuan orang lain. Terdapat ikatan saling ketergantungan antara satu individu dengan individu lainnya. Dengan kata lain, kelangsungan hidup manusia terjadi dalam suasana saling mendukung dan kebersamaan. Sebagaimana yang disampaikan oleh Tuasikal (2024) bahwa sikap sosial merupakan sarana berkomunikasi untuk membangun keharmonisan sesama manusia.

Pendapat lainnya menurut Ahmadi (2009) menyebutkan bahwa sikap sosial didefinisikan sebagai kesadaran individu yang tercermin dalam tindakan nyata dan berulang terhadap objek sosial. Sikap ini tidak hanya diungkapkan oleh satu orang, tetapi juga diperhatikan oleh anggota kelompok. Objek sosialnya melibatkan banyak orang dalam kelompok, dan tindakannya bersifat berulang. Contohnya adalah penghormatan masyarakat terhadap bendera kebangsaan, yang ditunjukkan secara khidmat dan berulang kali pada hari-hari nasional di Indonesia. Contoh lain adalah suasana berkabung yang dirasakan seluruh anggota kelompok ketika seorang pahlawan meninggal dunia.

Berdasarkan definisi sikap sosial tersebut, dapat disimpulkan bahwa sikap sosial merupakan kesadaran individu yang mendorong perilaku tertentu terhadap orang lain, dengan mengutamakan tujuan sosial daripada tujuan pribadi dalam kehidupan bermasyarakat. Sikap sosial yang baik merupakan hal penting untuk menciptakan kerukunan dan kebersamaan di masyarakat.

e. Bentuk Sikap Sosial

Sikap sosial terbentuk dari pengalaman dan perkembangan setiap individu, yang kemudian memungkinkan mereka untuk berinteraksi satu sama lain sehingga interaksi tersebut membentuk beragam sikap sosial. Menurut Arifin (2015) terdapat beberapa bentuk sikap sosial, yaitu:

1) Sikap Positif

- a) Aspek kerjasama, yaitu kecenderungan untuk bertindak bersama dalam upaya mencapai tujuan yang sama. Hal ini ditandai dengan partisipasi dalam kegiatan seperti gotong royong, saling menolong antar teman atau keluarga, serta mengutamakan kebersamaan.
- b) Aspek Solidaritas, dalam hal ini merupakan kecenderungan seseorang untuk peduli terhadap individu lainnya, serta bertindak dengan mempertimbangkan kondisi orang yang sedang menghadapi masalah.
- c) Sikap Tenggang Rasa, merupakan kemampuan untuk menjaga perasaan orang lain, serta menunjukkan sikap saling menghargai dan menghormati sesama.

2) Sikap Negatif

- a) Egoisme, yaitu sikap individu yang meyakini dirinya paling unggul dalam segala hal dan tidak ada yang bisa menandinginya.
- b) Prasangka Sosial, dalam hal ini adalah sikap negatif yang ditujukan kepada individu atau kelompok lain.
- c) Rasisme, yaitu keyakinan bahwa ciri-ciri individu diwarisi, yang kemudian digunakan untuk membenarkan diskriminasi terhadap kelompok tertentu berdasarkan warna kulit mereka.
- d) Stereotip, merupakan gambaran atau citra yang melekat pada suatu budaya atau ras tertentu, tanpa mempertimbangkan kebenaran dari citra tersebut.

Pendapat lainnya menurut Muta'fidoh (2017) menjelaskan bahwa terdapat dua belas ranah sikap sosial dari tingkat paling rendah sampai tinggi, yaitu:

- 1) Sikap jujur: Kejujuran adalah sifat lurus hati, yang berarti bertindak dan berbicara sesuai kebenaran, tanpa ada niat untuk menipu atau menyembunyikan fakta. Ini mencakup tidak berbohong, berkata apa adanya, dan bersikap tulus serta ikhlas.
- 2) Sikap disiplin: Disiplin adalah ketaatan dan kepatuhan terhadap tata tertib, peraturan, atau standar yang telah ditetapkan. Disiplin bukan hanya tentang mengikuti aturan eksternal, tetapi juga tentang memiliki kontrol diri dan komitmen untuk menjalankan tugas atau kebiasaan secara konsisten.

- 3) Sikap tanggungjawab: Tanggung jawab adalah kesediaan untuk menanggung atau memikul segala konsekuensi dari perkataan atau perbuatan yang telah dilakukan. Ini melibatkan kewajiban moral atau hukum untuk memastikan bahwa tugas diselesaikan, janji ditepati, dan dampak dari tindakan kita dihadapi, baik itu positif maupun negatif.
- 4) Sikap santun: Kesantunan mencerminkan kehalusan budi bahasa dan tingkah laku yang baik, ditandai dengan sikap sabar, tenang, dan sopan. Dalam makna yang lebih luas, santun juga berarti menunjukkan rasa belas kasihan, empati, dan kesediaan untuk menolong orang lain.
- 5) Sikap peduli: Dalam hal ini merupakan sikap mengindahkan, memperhatikan, dan menghiraukan sesuatu atau seseorang. Sikap ini mendorong individu untuk bertindak demi kesejahteraan atau kebaikan objek kepeduliannya.
- 6) Sikap toleransi: Toleransi adalah kemampuan untuk menghargai, menerima, dan menghormati perbedaan, baik itu dalam agama, suku, etnis, pendapat, sikap, maupun tindakan orang lain. Ini adalah sikap terbuka terhadap keberagaman dan kemauan untuk hidup berdampingan secara damai meskipun ada perbedaan pandangan atau keyakinan
- 7) Sikap gotong royong: Gotong royong adalah tradisi bekerja bersama-sama secara sukarela untuk mencapai tujuan bersama atau meringankan beban orang lain. Ini merupakan kegiatan sosial yang dibangun atas dasar rasa kebersamaan dan sikap tanpa pamrih dari setiap individu.

- 8) Sikap kerjasama: Kerja sama adalah kegiatan yang dilakukan oleh beberapa individu atau kelompok secara bersama-sama untuk mencapai satu tujuan yang telah disepakati. Ini membutuhkan koordinasi, komunikasi, dan pembagian tugas yang efektif.
- 9) Sikap cinta damai: Cinta damai adalah preferensi dan keinginan kuat untuk hidup dalam kondisi yang aman, tenang, rukun, dan bebas dari konflik atau permusuhan. Seseorang yang cinta damai akan selalu berusaha mencari solusi tanpa kekerasan untuk setiap masalah.
- 10) Sikap percaya diri: Percaya diri adalah keyakinan kuat terhadap kemampuan, penilaian, dan kapasitas diri sendiri untuk berhasil dalam mengerjakan sesuatu atau menghadapi tantangan.
- 11) Sikap responsif: Responsif berarti memiliki kesigapan dan kepekaan untuk menanggapi atau bereaksi terhadap suatu situasi, permintaan, atau perubahan dengan cepat dan tepat.
- 12) Sikap proaktif: Proaktif adalah sikap mengambil inisiatif dan bertindak lebih dulu untuk mengantisipasi masalah atau menciptakan peluang. Seseorang yang proaktif mampu membuat keputusan secara bijak dan bertanggung jawab

Merujuk pada penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa terdapat dua bentuk sikap sosial, yaitu sikap yang positif dan sikap yang negatif. Sikap positif ditunjukkan melalui kejujuran, kepedulian dan kerjasama. Sebaliknya, sikap negatif tercermin dalam perilaku egois, penolakan, dan penentangan. Berdasarkan uraian tersebut, sikap sosial yang menjadi fokus

dalam penelitian ini adalah sikap kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerjasama.

f. Indikator Sikap Sosial

Dalam konteks penilaian sikap, indikator merupakan tanda-tanda yang dimunculkan oleh Murid yang dapat diamati atau diobservasi oleh pendidik. Menurut Khamim (2018) menyampaikan bahwa ada beberapa indikator dalam mengukur sikap sosial. Berikut adalah beberapa indikator yang dapat digunakan:

1) Sikap jujur

Responden menunjukkan kejujuran ketika mereka secara sukarela mengakui kesalahan atau kekeliruan aturan yang dilakukan, seperti tersentuh oleh lawan atau melewati batas area permainan, tanpa perlu ditegur. Kedua, indikator kejujuran juga terlihat dari ketiadaan tindakan curang dalam bentuk apapun, misalnya tidak memanipulasi biji congklak, tidak keluar dari garis penjagaan dalam galasin, atau tidak memalsukan hasil. Terakhir, kemampuan untuk berbicara atau melaporkan kejadian sesuai dengan fakta yang terjadi, tanpa melebih-lebihkan atau mengurangi, turut menjadi penanda sikap jujur yang kuat.

2) Sikap peduli

Indikator utamanya meliputi kesediaan partisipan untuk menghibur teman yang menunjukkan kesedihan atau kekecewaan, misalnya karena kalah atau melakukan kesalahan, dengan memberikan dukungan moral. Kedua, empati terlihat dari inisiatif untuk membantu

teman yang mengalami kesulitan dalam permainan, baik secara fisik maupun strategi. Ketiga, kemampuan untuk menunjukkan pemahaman terhadap perasaan orang lain, meskipun tidak diungkapkan secara verbal, merupakan tanda empati yang mendalam. Terakhir, tidak menertawakan atau merendahkan kesalahan yang dilakukan teman, melainkan memberikan dukungan, juga menjadi indikator penting dari sikap kepedulian.

3) Sikap kerjasama

Indikator pertama adalah kesediaan partisipan untuk berbagi peran atau tugas secara adil antar anggota tim, memastikan distribusi tanggung jawab yang merata. Kedua, kerja sama ditunjukkan melalui tindakan saling membantu dan mendukung anggota tim dalam mencapai tujuan bersama, baik itu dalam bentuk memberikan umpan, menjaga area, atau memberikan semangat. Ketiga, partisipasi aktif dalam berdiskusi dan merumuskan strategi bersama tim mencerminkan upaya kolektif. Terakhir, sikap mendengarkan dan menghargai pendapat anggota tim lain, meskipun berbeda, merupakan esensi dari kerja sama yang efektif.

Indikator-indikator tersebut dapat diamati melalui rubrik penilaian, atau skala penilaian untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh mengenai penguatan sikap sosial anak selama berpartisipasi dalam permainan tradisional.

g. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap Sosial

Faktor-faktor yang menyebabkan perubahan sikap sosial dibagi menjadi 2 menurut Ahmadi (2009), yaitu:

- 1) Faktor Intern: Dalam hal ini faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor ini mencakup kemampuan seseorang untuk memilih, menerima, dan memproses pengaruh dari luar. Pilihan terhadap pengaruh eksternal ini biasanya selaras dengan motif dan sikap yang sudah ada dalam diri individu. Sebagai contoh, seorang individu yang memiliki sikap positif terhadap kesehatan, akan lebih mudah menerima informasi dan saran tentang pola makan sehat dan olahraga. Sebaliknya, individu yang kurang peduli terhadap kesehatan mungkin akan lebih resisten terhadap informasi tersebut.
- 2) Faktor Ekstern: Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini mencakup interaksi sosial di luar lingkungan pribadi. Contohnya adalah interaksi seseorang dengan hasil kebudayaan manusia yang diterima melalui media komunikasi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa sikap seseorang dibentuk oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah kemampuan individu untuk memilih dan memproses pengaruh dari luar. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar individu, seperti media massa, kelompok teman sebaya, dan lingkungan sekitar. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran interaktif yang dilakukan dalam penelitian termasuk ke dalam kategori faktor eksternal karena

media tersebut merupakan elemen eksternal yang dirancang untuk memengaruhi proses belajar dan sikap Murid.

2. Pembelajaran

Terdapat berbagai variasi antar para peneliti terkait pengertian pembelajaran. Menurut Schunk (2012), pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau pengetahuan seseorang yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Proses ini tidak hanya terbatas pada penguasaan informasi, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Sementara menurut Vygotsky (1978) pembelajaran adalah proses sosial yang dimediasi oleh bahasa, interaksi dan dukungan orang lain. Vygotsky menekankan peran interaksi sosial, dukungan, dan bahasa dalam meningkatkan fungsi kognitif. Dengan kata lain, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik Murid yang beragam, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang paling efektif.

Pendidik perlu menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi. Dalam hal ini, penggunaan media dan metode pembelajaran yang beragam akan dapat membantu Murid untuk lebih terlibat dan memahami materi dengan lebih baik. Senada dengan hal tersebut, menurut Sukiyadi, et al (2006) “hal terpenting dalam pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara pendidik dan Murid itu harus adil, yakni adanya komunikasi yang timbal balik di antara keduanya, baik secara langsung ataupun tidak langsung atau melalui media.”

Berdasarkan definisi pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan dinamis, yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan perubahan menyeluruh dalam diri Murid, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran yang efektif menuntut peran aktif Murid dalam proses belajar serta keterlibatan pendidik dalam merancang strategi yang adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik individu Murid. Dengan demikian, pembelajaran harus bersifat kontekstual, bermakna, dan mampu membangun pengalaman belajar yang mendorong partisipasi aktif serta perkembangan potensi Murid secara optimal.

a. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran merupakan elemen-elemen penting yang berkontribusi pada proses dan pengalaman belajar. Komponen pembelajaran penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berjalan, tetapi juga efektif, efisien, dan bermakna bagi Murid. Menurut Bunyamin (2021) terdapat beberapa komponen yang dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Tujuan Pembelajaran: Dalam hal ini dimaknai dengan suatu pernyataan yang tegas mengenai apa yang diharapkan dapat dicapai oleh Murid setelah menjalani proses pembelajaran. Tujuan ini dapat bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor.
- 2) Materi Pembelajaran: Materi pembelajaran merupakan konten atau informasi yang akan dipelajari oleh Murid. Materi belajar harus sesuai

dengan tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan Murid.

- 3) Strategi Pembelajaran: Strategi pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada Murid. Metode ini dapat bervariasi, seperti ceramah, diskusi, pembelajaran berbasis proyek, simulasi, dan lain-lain.
- 4) Media Pembelajaran: Media pembelajaran merupakan alat atau sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk media, seperti buku, video, alat peraga, perangkat lunak, atau teknologi digital lainnya.
- 5) Evaluasi Pembelajaran: Evaluasi adalah proses yang digunakan untuk menilai sejauh mana Murid mencapai tujuan pembelajaran. Proses ini dapat meliputi penilaian formatif (selama proses belajar) dan penilaian sumatif (di akhir pembelajaran).
- 6) Murid: Murid adalah individu yang berusaha mengembangkan diri melalui proses pembelajaran, baik dalam konteks pendidikan formal maupun non-formal. Mereka merupakan komponen utama dalam kegiatan pembelajaran, karena pada dasarnya, pembelajaran dirancang untuk membantu Murid mencapai tujuan tertentu dalam belajar.
- 7) Pendidik: Peran pendidik dalam proses pembelajaran bisa bervariasi, mulai dari sebagai pengajar, fasilitator, pembimbing, hingga mentor.

Peran tersebut memiliki dampak yang signifikan terhadap dinamika kelas serta pengalaman belajar Murid.

Dari penjelasan tersebut, pengembangan media yang akan dilakukan oleh peneliti dapat berfungsi sebagai bagian yang mendukung pembelajaran. Media ini akan mengintegrasikan tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran ke dalam berbagai menu yang tersedia dalam aplikasi. Sehingga pendidik dan Murid dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai sarana dalam proses pembelajaran.

b. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang membimbing perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif. Pendekatan pembelajaran mengacu pada sudut pandang seseorang terhadap proses belajar. Menurut Bunyamin (2021), pendekatan pembelajaran secara umum dibagi menjadi dua kategori:

- 1) Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pendidik, artinya menempatkan pendidik sebagai sumber utama pengetahuan dan pihak yang memiliki segala kemampuan, sementara Murid berfungsi sebagai objek dalam proses pembelajaran. Karakteristik dari pendekatan ini adalah bahwa pengelolaan pembelajaran sepenuhnya ditentukan oleh pendidik.
- 2) Sebaliknya, pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada Murid, artinya menjadikan Murid sebagai subjek aktif dalam pembelajaran,

dengan demikian pendidik berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang mengarahkan kegiatan belajar. Pendekatan ini melibatkan strategi pembelajaran seperti penemuan, penyelidikan.

Dalam konteks pendekatan pembelajaran, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengadopsi pendekatan berfokus pada Murid. Media ini juga berfungsi sebagai salah satu sumber belajar sehingga Murid tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari pendidiknya. Bahkan, Murid juga dapat memanfaatkan media tersebut secara mandiri tanpa bimbingan langsung dari pendidik.

c. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran yang dikelola dan disusun dengan cermat, dengan mempertimbangkan berbagai aspek, diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang optimal. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Putrawangsa (2019), desain pembelajaran merupakan proses yang dilakukan secara sistematis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, atau untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu guna menghasilkan rancangan yang efektif dan efisien. Dengan demikian, desain pembelajaran merupakan elemen yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis desain pembelajaran;

1) Desain pembelajaran langsung

Desain pembelajaran langsung melibatkan pendidik secara aktif menyusun materi dan menyajikannya kepada Murid. Menurut

Suprijono (2012), pembelajaran langsung didasarkan pada teori behaviorisme dan teori belajar sosial. Teori-teori ini menekankan pembelajaran sebagai hubungan stimulus-respons, dengan teori belajar sosial juga menyoroti perubahan perilaku melalui peniruan.

2) Desain pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pengajaran di mana Murid bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi. Metode ini menekankan dukungan bersama, diskusi, dan debat di antara Murid untuk memperkuat pengetahuan mereka yang ada dan mengatasi kesalahpahaman apa pun yang mungkin mereka miliki.

3) Desain pembelajaran berbasis masalah

Desain pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan gagasan Jerome Bruner, khususnya konsep belajar penemuan. Belajar penemuan melibatkan proses informasi, transformasi, dan evaluasi. Sementara menurut Rusman (2012) mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah sebagai pendekatan yang memanfaatkan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi Murid untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan serta konsep esensial dari materi pelajaran.

4) Desain *Web-based learning* (WBL)

Web-based learning merupakan bagian dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Penggunaan internet memungkinkan Murid untuk belajar secara mandiri, mengakses berbagai sumber online, dan menganalisis informasi yang relevan dengan materi. Menurut Rusman (2012), pembelajaran berbasis web adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan situs web yang diakses melalui internet. Pembelajaran ini berorientasi pada aktivitas membaca, berdiskusi, konstruksi pengetahuan, dan pencarian informasi, yang semuanya dilakukan secara *online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam desain pembelajaran yang berorientasi pada penggunaan teknologi, khususnya desain *Web-Based Learning* (WBL). Hal ini karena media interaktif tersebut menggunakan program elektronik yang memanfaatkan koneksi internet sejak awal untuk memfasilitasi konstruksi pengetahuan dan pencarian informasi yang dilakukan oleh Murid.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi ajar selama proses pembelajaran. Sebagaimana menurut Smaldino et al. (2019) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai

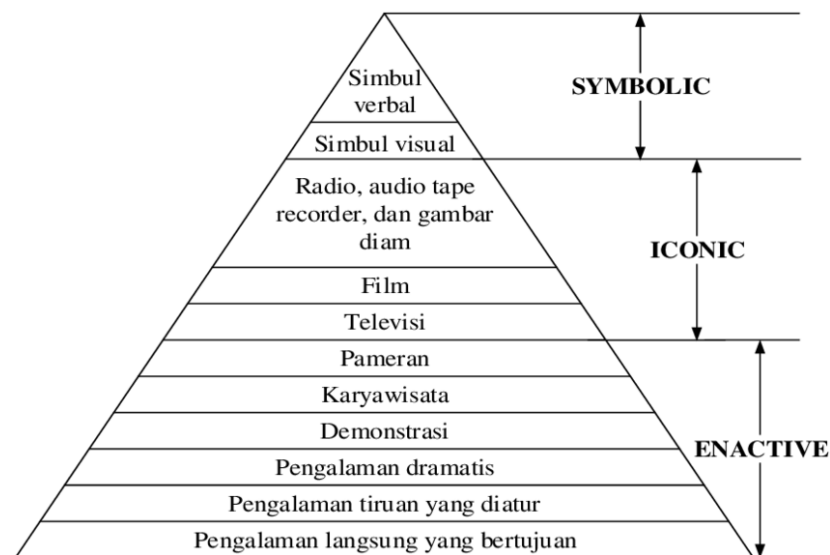
format, seperti teks, gambar, audio, video, dan perangkat lunak interaktif, yang membantu menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks. Selain menyampaikan informasi, media juga berfungsi untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dan Murid, serta antara Murid dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik.

Pemahaman dan kemampuan Murid mengingat materi pelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Mayer (1967) berpendapat bahwa multimedia memfasilitasi integrasi informasi verbal dan visual, yang meningkatkan pemahaman. Ali et al (2025) juga menekankan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat Murid. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran

b. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Landasan filosofis menekankan pentingnya pendekatan humanis meskipun menggunakan teknologi. Landasan psikologis menunjukkan bahwa Murid lebih mudah memahami konsep konkret. Pemahaman tentang dasar-dasar penggunaan media pembelajaran sangat penting karena menurut Daryanto (2013) menjelaskan bahwa penggunaan media didasarkan pada landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. Arsyad (2017) menambahkan tiga tingkatan belajar: pengalaman langsung (*enactive*), audio-visual (*iconic*), dan abstrak (*symbolic*), yang saling

terkait untuk meningkatkan pemahaman. Hal tersebut jalan dengan pendapat Edgar Dale tentang tentang *cone of experience* yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Belajar
Sumber: (Arsyad, 2017)

Berdasarkan gambar tersebut, media pembelajaran interaktif yang akan peneliti rancang termasuk dalam kategori ikonik. Dalam hal ini, murid akan memperoleh pengalaman melalui elemen audio dan visual. Selain itu, pada media yang akan dikembangkan, terdapat menu yang menyajikan simulasi permainan tradisional galasin dalam bentuk digital, dan evaluasi sehingga tujuan kompetensi dasar dapat tercapai.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pemilihan jenis media yang tepat harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik Murid, dan materi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan serta efektivitas pembelajaran. Penggabungan berbagai jenis media secara tepat dapat memperkaya pengalaman belajar

dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai jenis. Menurut Kusuma et al (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kategori utama, yaitu:

- 1) Media Visual: Media visual memanfaatkan indera penglihatan Murid sebagai sarana utama dalam proses belajar. Murid memperoleh pengalaman belajar yang signifikan melalui rangsangan visual yang disajikan.
- 2) Media Audio: Media audio adalah jenis media yang memanfaatkan indera pendengaran Murid dalam pembelajaran. Pengalaman belajar Murid sangat bergantung pada kemampuan mereka untuk mendengar dan memahami informasi yang disajikan melalui suara.
- 3) Media Audio Visual: Pembelajaran dengan media audio visual melibatkan indera pendengaran dan penglihatan Murid. Media ini menyajikan informasi melalui pesan verbal dan nonverbal, yang memungkinkan Murid untuk menerima informasi melalui suara dan visual secara bersamaan.
- 4) Multimedia: Dalam pembelajaran, multimedia menggabungkan berbagai elemen media dan teknologi untuk menyampaikan informasi. Murid menggunakan indera penglihatan dan pendengaran untuk menerima informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, dan media interaktif, yang didukung oleh teknologi komputer dan jaringan komunikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, pendidik memiliki keleluasaan untuk memilih media yang sesuai sehingga mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Akan tetapi, pemilihan media yang tepat memerlukan pertimbangan cermat terhadap beberapa faktor, antara lain tujuan pembelajaran, karakteristik materi ajar, profil Murid, serta kapabilitas belajar Murid. Hal tersebut untuk memastikan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Dengan mempertimbangkan uraian di atas, media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori multimedia. Pemilihan kategori ini didasarkan pada keterlibatan berbagai indera dalam penyajiannya, khususnya penglihatan dan pendengaran, serta integrasi berbagai media dan teknologi seperti aplikasi *Articulate Storyline*, *Canva*, dan *Power Director Pro*. Hasil akhir yang diharapkan adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk merangsang indera penglihatan dan pendengaran Murid.

4. Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline*

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media tidak hanya bertujuan sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan interaksi antara pendidik dan Murid. Dengan demikian, media dapat diartikan sebagai sarana yang menghubungkan informasi dari sumber kepada penerima. Menurut Kusuma et al (2023), definisi interaktif adalah ketika dalam suatu media, pengguna diberikan kemampuan untuk mengendalikan elemen-elemen

yang ada. Contohnya termasuk penggunaan mouse untuk menekan objek di layar, seperti tombol teks, atau gambar. Konsep ini disebut interaktif, dan media yang dapat mengakomodasi interaksi antara Murid dengan sumber belajar disebut media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah aplikasi perangkat lunak yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran, yang memanfaatkan komputer untuk menggabungkan berbagai jenis media. Aplikasi ini dilengkapi dengan kontrol navigasi, sehingga memungkinkan pengguna untuk mengendalikan atau mengatur sesuai dengan keinginan mereka.

b. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran Interaktif memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu Murid dalam mengamati, merasakan dan menghayati materi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran akan memberikan proses pembelajaran yang bermakna bagi Murid. Sehingga media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu ketika proses pembelajaran.

Fungsi utama media pembelajaran interaktif adalah meningkatkan keterlibatan Murid dalam proses belajar. Dengan adanya elemen interaktif seperti animasi, simulasi, dan kuis, Murid tidak lagi menjadi penerima pasif informasi, melainkan menjadi peserta aktif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dalam jurnal yang ditulis oleh Kusuma et al (2023), dijelaskan bahwa media interaktif memberi kesempatan kepada

Murid untuk terlibat langsung dengan materi, menjelajahi konsep, dan membangun pemahaman mereka sendiri secara mandiri. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya Murid membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung.

Selain meningkatkan keterlibatan, media pembelajaran interaktif juga berfungsi untuk memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada Murid (*student-centered learning*). Pendidik dapat menggunakan media ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan adaptif, di mana Murid dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran dapat digunakan untuk memotivasi Murid, meningkatkan perhatian, dan memberikan umpan balik yang cepat. Dengan demikian, media interaktif memungkinkan pendidik untuk memberikan dukungan yang lebih personal kepada Murid, sehingga mereka dapat mencapai potensi belajar mereka secara optimal.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disintesis bahwa media pembelajaran interaktif memiliki fungsi krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kemampuannya untuk memperjelas informasi, meningkatkan keterlibatan Murid, dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada Murid, media ini menjadi alat yang sangat berharga bagi pendidik dan Murid. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara efektif dapat menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik, bermakna, dan pada akhirnya, meningkatkan hasil belajar Murid.

c. Pengertian *Articulate Storyline*

Articulate Storyline, yang dirilis pertama kali pada 2012, adalah perangkat lunak (*software*) yang mampu mengintegrasikan halaman presentasi, gambar, video, dan karakter animasi menjadi satu kesatuan. *Software* ini diproduksi oleh Perusahaan yang berjalan di bidang *e-learning* yaitu Articulate 360. Menurut Darnawati et al (2019), *Articulate Storyline* menyediakan berbagai *template* menarik yang dapat mempercepat proses pembuatan materi sehingga memudahkan pengguna dalam pengoperasian. Dengan fitur tersebut, *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk membuat berbagai media pembelajaran interaktif yang berbasis digital, sehingga pendidik berperan sebagai fasilitator yang memandu, membimbing, dan mendukung Murid dalam mengeksplorasi materi pembelajaran secara mandiri dan interaktif.

Articulate Storyline memiliki fitur yang hampir serupa dengan *Microsoft PowerPoint*, namun dilengkapi berbagai fitur tambahan yang dapat meningkatkan interaksi Murid (Maulya et al. 2022). *Slide* yang dirancang secara menarik dapat memberikan rangsangan yang membantu memperkuat pemahaman Murid. Format publikasi *Articulate Storyline* meliputi HTML5, .swf, LMS, dan Word, sehingga file hasil produksi mudah disimpan di *Personal Computer* (PC). Dengan tampilan yang sederhana, pendidik dapat membuat media pembelajaran berdesain

interaktif dan menghasilkan publikasi berbasis web (HTML5) yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat seperti smartphone, komputer, dan laptop.

Aplikasi *Articulate Storyline* memungkinkan pengguna yang tidak memiliki pengalaman pemrograman untuk membuat media edukasi, simulasi, dan aplikasi pembelajaran lainnya dengan cepat. Kemudahan penggunaan ini menjadikan *Articulate Storyline* sebagai pilihan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif, terutama untuk Murid yang lebih menyukai pendekatan visual dan interaktif

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak berbasis *e-learning* yang berperan sebagai penunjang pembelajaran dengan desain interaktif. Aplikasi ini menyediakan berbagai *template* menarik yang mempercepat pembuatan materi dan memiliki tampilan sederhana sehingga memudahkan pendidik dalam merancang media pembelajaran yang berbasis digital. Dengan menggabungkan unsur seni, fitur, dan teknik yang tepat, *Articulate Storyline* mampu menghasilkan media yang menarik perhatian Murid sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efisien.

d. Keunggulan *Articulate Storyline*

Articulate Storyline memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya ideal untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Menurut Kamilah (2022) menjelaskan bahwa keunggulan dari media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* antara lain:

- 1) Media menjadi lebih interaktif karena bisa menggunakan gambar, suara, dan video.
- 2) Informasi atau materi mudah ditambahkan dan disesuaikan dengan kebutuhan.
- 3) Media yang dibuat interaktif karena menyediakan kontrol navigasi kepada pengguna sehingga mereka dapat langsung mengakses topik yang diinginkan, melewati segmen yang tidak relevan, atau mengulangi materi pada laman sebelumnya melalui tombol navigasi.

Dari sisi teknis, *Articulate Storyline* mendukung pembuatan elemen interaktif seperti kuis, simulasi, dan cabang skenario melalui mekanisme pemicu (*triggers*) dan *variable*, yang memungkinkan pembelajaran lebih responsif terhadap tindakan Murid. Keunggulan ini selaras dengan prinsip penggunaan media yang mampu memberi umpan balik cepat dan menstimulasi aktivitas belajar (Daryanto, 2013). Selain itu, kemampuan publikasi ke format modern seperti HTML5 dan dukungan untuk berbagai perangkat menjadikan materi yang dibuat lebih fleksibel diakses baik secara online maupun offline, sehingga mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien di berbagai konteks.

Dalam penelitian ini, *Articulate Storyline* akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Karena memiliki keunggulan dalam membuat media yang interaktif, *software* ini akan dimanfaatkan untuk merancang tata letak (*layout*) media pembelajaran yang berupa permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan. Media

pembelajaran ini akan mencakup tujuan pembelajaran, materi, simulasi permainan, kuis, dan petunjuk penggunaan.

5. Konsep Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas bermain yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu. Senada dengan hal tersebut, Suswandari (2017, h.98) menjelaskan pengertian permainan tradisional sebagai berikut:

Permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan peralatan sederhana yang ada di lingkungan sekitar. Dalam permainan tradisional segala sesuatunya bersifat alamiah, tidak ada skenario yang dipersiapkan, anak menjadi lebih banyak mendapat kesempatan mengeksplorasi berbagai media yang tersedia di alam sekitarnya sekaligus menjadi dasar penguatan cara berpikir kreatif.

Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional berperan lebih luas daripada sekadar hiburan, yaitu dengan mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan kreativitas anak. Senada dengan hal tersebut, menurut Priadi (2017) permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana, namun dapat memberikan manfaat yang luar biasa, seperti melatih anak dalam kehidupan sosial terutama dengan teman sebayanya, melatih ketangkasan, dan mengembangkan motorik anak.

Karena berakar pada praktik keseharian masyarakat, permainan tradisional juga memuat nilai-nilai budaya dan sikap sosial yang diwariskan lintas generasi. Menurut Sujarno et al (2013), unsur-unsur nilai

budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kepemimpinan, sportivitas, rasa tanggung jawab, kebebasan, rasa berteman, nilai demokrasi, dan nilai kepatuhan, melatih cakap dalam berhitung dan berpikir, serta nilai kejujuran.

Dari beberapa penjelasan di atas, maka dapat disintesis bahwa permainan tradisional merupakan permainan warisan lintas generasi yang memanfaatkan peralatan sederhana di lingkungan sekitar. Permainan tradisional harus dilestarikan karena memiliki banyak manfaat dan nilai-nilai budaya yang positif. Oleh karena itu, upaya pelestarian melalui pendidikan, pengenalan di sekolah, dan kegiatan komunitas perlu ditingkatkan agar tradisi ini tidak punah.

b. Fungsi Permainan Tradisional

Pada dasarnya fungsi utama permainan adalah untuk memperoleh kesenangan. Namun selain berfungsi sebagai sarana hiburan, permainan tradisional berperan penting dalam pengembangan aspek kognitif, motorik, dan sosial anak. Orang yang melakukan suatu permainan adalah untuk mendapatkan kegembiraan dan kepuasan hati (Chaer, 2015). Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat merangsang *High Order Thinking Skill* (HOTS), meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta melatih keterampilan sosial seperti kerja sama dan aturan bergiliran (Hastiana, 2023).

Pendapat lainnya disampaikan oleh Khasanah et al (2011) bahwa permainan tradisional memberikan pengalaman berharga bagi anak-anak, tidak hanya dalam mengembangkan berbagai jenis kecerdasan (kognitif, naturalis, dll.) tetapi juga dalam menjelajahi lingkungan dan bersosialisasi. Pengalaman ini sangat penting untuk merangsang perkembangan anak secara keseluruhan. Permainan tradisional bermanfaat bagi tumbuh kembang anak sebagai pribadi maupun sebagai makhluk sosial. Selain itu permainan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik, berbahasa, serta sosialisasi dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian diatas, permainan tradisional menawarkan lebih dari sekadar hiburan. permainan tradisional merupakan sarana penting untuk melestarikan warisan budaya, mengajarkan nilai-nilai sosial yang positif seperti kerjasama dan sportivitas, serta mengembangkan keterampilan fisik dan kognitif pada anak-anak. Dengan demikian, melestarikan dan mempromosikan permainan tradisional merupakan investasi berharga dalam pembentukan karakter generasi muda dan penguatan identitas budaya bangsa.

c. Nilai-nilai Luhur dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional berpotensi dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Hal ini tampak pada jumlah peserta yang umumnya minimal 2–5 orang atau lebih. Besarnya jumlah pemain menjadi indikator terjadinya interaksi sosial positif antar peserta, yang pada akhirnya membantu pembentukan sikap sosial anak. Nilai-nilai tersebut

sangat penting dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Sejalan dengan hal tersebut, Mulyani (2016) menyatakan dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai luhur, yaitu;

1) Nilai Kebaranian

Pada dasarnya, setiap permainan tradisional menuntut keberanian dari seluruh pemainnya. Keberanian yang dimaksud adalah kemampuan untuk mengambil keputusan berdasarkan strategi yang telah diperhitungkan, dengan tujuan untuk memenangkan permainan. Keberanian itu juga tercermin dalam kesiapan menerima kekalahan dan belajar dari setiap kesalahan untuk memperbaiki strategi. Dengan demikian, permainan tradisional menjadi sarana pembentukan karakter antar pemain.

2) Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan tradisional sudah diterapkan oleh anak-anak sebelum mereka memulai permainan. Hal ini terbukti dari cara mereka memilih dan menentukan jenis permainan, yang harus sesuai dengan aturan yang telah disepakati. Semua ini dilakukan melalui musyawarah dan tanpa paksaan, misalnya melalui hompimpa atau suit. Dengan demikian, anak-anak sebenarnya telah memiliki jiwa demokrasi sejak dulu.

3) Nilai Persatuan

Permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok sangat positif karena menuntut persatuan dan kesatuan di antara anggotanya untuk mencapai tujuan bersama, yaitu kemenangan. Oleh karena itu, setiap anggota harus memiliki solidaritas yang tinggi. Rasa solidaritas ini, yang mencakup saling menjaga, menolong, dan membantu, harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak-anak.

4) Nilai Kesehatan

Aktivitas bermain anak melibatkan banyak gerakan seperti berlari, melompat, dan berkejar-kejaran, sehingga otot-otot tubuh bergerak aktif. Kesehatan anak dapat dilihat dari kelincahan gerakannya. Gerakan aktif ketika bermain membantu meningkatkan koordinasi, kekuatan otot, dan keseimbangan tubuh sehingga kemampuan motorik kasar anak berkembang dengan baik. Selain itu, aktivitas fisik rutin juga mendukung kesehatan jantung, meningkatkan nafsu makan, dan membantu pola tidur yang lebih teratur.

5) Nilai Tanggungjawab

Nilai tanggung jawab dalam permainan tradisional tercermin dalam berbagai aspek. Pemain bertanggung jawab untuk mematuhi aturan permainan, melaksanakan peran yang diberikan, dan berkontribusi pada tujuan bersama. Dalam permainan kelompok, tanggung jawab individu berkontribusi pada keberhasilan tim. Pemain yang bertanggung jawab akan berusaha memberikan yang terbaik, mengambil keputusan yang tepat, dan menanggung konsekuensi dari

tindakan mereka. Hal ini mengajarkan anak-anak untuk memiliki komitmen, disiplin, dan kesadaran akan dampak tindakan mereka terhadap diri sendiri dan orang lain

6. Permainan Tradisional Berbagai Belahan Dunia

Permainan tradisional dapat ditemukan di berbagai negara. Meskipun memiliki bentuk dan nama permainan berbeda, tujuan utamanya serupa yaitu melatih keterampilan motorik, menumbuhkan kejujuran, kepeduli, dan kerjasama. Berikut ini beberapa permainan tradisional yang ada di berbagai belahan dunia:

a. Permainan Tradisional di Eropa

Salah satu Negara di Eropa, yaitu Polandia memiliki permainan tradisional lompat tali yang dimainkan oleh tiga orang; dua pemain menggoyangkan tali pada ketinggian berbeda, yaitu pergelangan kaki, lutut, dan pinggang, sementara pemain ketiga melompat. Dari Italia terdapat permainan "*One, Two, Three ...Stop There*" yang mirip dengan permainan "*Red Light, Green Light*", di mana peserta hanya diperbolehkan bergerak ketika pemimpin permainan membelakangi mereka dan wajib berhenti segera ketika pemimpin menoleh.

Contoh permainan dari Polandia dan Italia tersebut menggambarkan keragaman bentuk dan mekanik permainan tradisional serta persamaan fungsionalnya yakni pembelajaran keterampilan motorik, pengendalian diri, dan interaksi sosial melalui aturan sederhana.

b. Permainan Tradisional di Asia

1) Permainan Tradisional di India

Permainan tradisional India umumnya berupa aktivitas fisik dan keterampilan dengan aturan sederhana namun khas. Beberapa contohnya, *kabaddi* yaitu permainan kontak tim di mana seorang *raider* masuk wilayah lawan untuk menyentuh pemain lawan lalu kembali, sering disertai menahan napas; *kho-kho* adalah permainan kejar-kejar berkelompok dengan pergantian peran; *gilli-danda* memakai dua tongkat untuk memukul gilli sejauh mungkin; *stapu* yaitu dimainkan dengan melompati kotak berurutan; *kancha* menuntut ketepatan menembak biji lawan; *pallankuzhi* yaitu permainan yang melibatkan pemindahan biji antar lubang untuk mengumpulkan poin; dan *patang* yaitu permainan layang-layang.

2) Permainan Tradisional di Indonesia

a) Permainan Tradisional dari Jawa Tengah

Permainan tradisional di Indonesia memiliki landasan yang kuat, berakar pada kekayaan lokal seperti geografi, budaya, adat istiadat, dan tujuan permainan itu sendiri. Di Jawa Tengah, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penting untuk mempererat hubungan sosial dan menyebarkan nilai-nilai Islam. Permainan seperti cublak suweng, Jamuran, dan Gundul-gundul pacul, yang dikembangkan oleh Wali Songo, mencerminkan ciri khas budaya masyarakat Jawa Tengah

(Hidayati, 2021). Dengan demikian, permainan tradisional di wilayah ini tidak hanya mencerminkan identitas budaya, tetapi juga memainkan peran penting dalam kehidupan sosial masyarakat.

b) Permainan Tradisional dari Bali

Warisan budaya Bali kaya akan permainan tradisional yang sarat makna dan nilai-nilai luhur. Menurut Widiastuti (2021), di Denpasar terdapat lima jenis permainan tradisional yang tumbuh dan populer di kalangan masyarakat, yaitu Tok Lait Kancing, Kul Kuk, Penyu Mataluh, Meong-Meongan Kotak, dan Deduplak. Permainan-permainan ini mencerminkan kekayaan budaya lokal dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak di Denpasar.

c) Permainan Tradisional dari Betawi

Betawi memiliki permainan tradisional yang cukup banyak, ada yang menggunakan nyanyian, alat sederhana, dan juga gerakan tertentu yang menjadikan permainan sangat diminati dulu. Menurut Chaer (2015) , terdapat banyak jenis permainan anak-anak Betawi tempo dulu yang sebagian masih bertahan hingga kini, sementara sebagian lain hanya tinggal sebagai cerita dan kenangan. Lebih lanjut, Chaer mengklasifikasikan permainan tradisional yaitu permainan anak laki-laki, permainan anak perempuan, serta permainan anak laki-laki dan perempuan. Sejalan dengan hal tersebut, Suswandari (2017) menjelaskan bahwa permainan anak laki-laki menunjukkan kesan permainan yang heroik, sementara

anak perempuan lazimnya terkait dengan pengasuhan dan urusan rumah tangga.

(1) Permainan Anak Laki-laki

(a) Main Jangkungan

Zaman dahulu, masyarakat Betawi menyebutnya jangkungan karena pemainnya tampak tinggi ketika memainkannya. Sekarang, permainan ini lebih dikenal sebagai egrang. Jangkungan dibuat dari dua batang bambu yang panjangnya bisa mencapai satu setengah meter atau lebih, tergantung pada tinggi pemain. Pada bagian bawah bambu, dipasang pijakan kaki dari kayu atau bambu, yang tingginya dari tanah sekitar 30 cm atau lebih, bergantung pada keahlian pemain. Berikut ini adalah gambar ilustrasi main jangkungan;



Gambar 2.2 Main Jangkungan
Sumber: (Freepik, Uigo, 2022)

Untuk memainkannya, pemain memegang kedua batang jangkungan dengan erat, lalu mendirikannya lurus di atas tanah. Kaki pemain, baik kiri atau kanan, diletakkan pada pijakan kaki. Setelah seimbang, kaki lainnya diangkat. Pemain kemudian

mencoba berjalan. Pemula sering kesulitan menjaga keseimbangan dan terjatuh, tetapi dengan latihan, mereka akan terbiasa. Pemain yang mahir bisa menggunakan jangkungan dengan pijakan lebih tinggi, bahkan hingga 60 cm atau lebih. Permainan ini sangat menarik, terutama jika diadakan lomba jalan atau lari menempuh jarak tertentu.

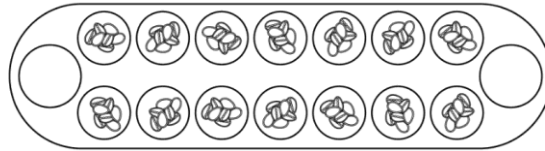
Melalui permainan tradisional jangkungan, sikap sosial yang dapat dikembangkan yaitu kerja sama ketika Murid saling membantu menyeimbangkan atau mengatur strategi, serta mengasah komunikasi untuk berinteraksi dan memberi arahan. Sikap tanggung jawab terbentuk dari pemeliharaan alat dan pemenuhan giliran, dan kepedulian muncul ketika pemain saling mendukung atau menghibur teman yang terjatuh.

(2) Permainan Anak Perempuan

(a) Main Congklak

Congklak adalah permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai sebutan di seluruh Indonesia, seperti dakon dan gaddong. Permainan congklak menggunakan biji yang biasanya berupa cangkang kerang, namun jika tidak ada bisa diganti dengan biji sirsak, biji sawo, atau batu. Permainan ini umumnya dimainkan dua orang menggunakan papan dari kayu atau plastik yang memiliki 16 lubang: 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 lubang besar

di kedua ujung sebagai lumbung. Adapun bentuk papan congklak seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 2.3 Papan Congklak
Sumber: (Shutterstock, Khairuman, 2025)

Cara bermain congklak awalnya (a) Setiap lubang kecil diisi dengan tujuh biji congklak. (b) Kemudian kedua pemain melakukan suit untuk menentukan siapa yang memulai. (c) Pemain yang mendapat giliran memilih satu lubang, mengambil semua biji di sana, dan menyebarkan satu per satu ke lubang-lubang berikutnya ke arah kanan, termasuk lumbung miliknya. (d) Jika pada saat menyebar biji berhenti pada lubang yang masih berisi biji, pemain mengambil semua biji di lubang tersebut dan melanjutkan permainan dari situ sampai biji akhirnya berhenti pada lubang kosong. (e) Bila biji jatuh pada lubang kosong di wilayah sendiri, pemain berhak menembak, yang artinya mengambil biji dari lubang seberangnya (wilayah lawan) (f) Biji yang didapat dari hasil menembak dimasukkan ke dalam lumbung pemain. (g) Namun jika berhenti pada lubang kosong di wilayah lawan, giliran berakhir dan tidak ada biji yang dapat diambil. (h) Pemenang ditentukan berdasarkan banyaknya jumlah biji yang terkumpul di masing-masing lumbung.

Sikap sosial dalam permainan congklak menurut Nurjani (2022) dapat terlihat dari kemampuan anak untuk memotivasi diri. Misalnya, anak akan dengan semangat mengikuti arahan untuk menyebarkan biji congklak satu per satu ke setiap lubang hingga habis, sekaligus mematuhi seluruh aturan permainan. Lebih lanjut, permainan congklak juga melatih kejujuran dan sportivitas anak dalam berkompetisi, mencegah mereka melakukan tindakan curang seperti memasukkan lebih dari satu biji ke dalam lubang atau melewati lubang tertentu.

(3) Permainan Anak Laki-laki dan Perempuan

(a) Main Galasin

Permainan tradisional galasin, atau yang juga dikenal dengan nama lain seperti gobak sodor, merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari budaya Betawi. Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok dengan tujuan untuk melewati atau menghalangi lawan mencapai garis akhir. Eksistensi Galasin sebagai bagian dari warisan budaya memerlukan upaya pelestarian dan pengembangan agar tetap relevan di era modern. Salah satu caranya adalah dengan menjadikan permainan tersebut masuk ke dalam materi pembelajaran di sekolah.

Permainan Galasin memiliki aturan dasar yang sederhana namun memerlukan strategi yang matang. Ada dua kelompok, yaitu kelompok penjaga dan kelompok bermain. Lapangan permainan

dibagi menjadi beberapa kotak, dan pemain dari tim penjaga berusaha menghalangi pemain dari tim bermain yang berusaha untuk melewati garis dan mencapai garis akhir. Adapun bentuk lapangan galasin seperti pada gambar berikut:



Gambar 2.4 Bentuk Lapangan Galasin
Sumber: ([Youtube](#), Studycle Kids, 2022)

Berdasarkan gambar tersebut, lapangan permainan galasin berbentuk persegi panjang yang dibagi menjadi enam atau delapan bagian dengan garis batas berupa garis vertical dan horizontal yang berfungsi sebagai penanda area permainan dan membantu wasit dalam pengambilan keputusan. Garis batas tersebut dapat dibuat menggunakan kapur pada lapangan keras atau membuat garis dengan ranting pada lapangan tanah. Ukuran lapangan yang presisi sangat penting untuk memastikan keadilan dalam permainan dan memfasilitasi pergerakan pemain secara optimal.

Aturan dan cara bermain galasin menurut Wahyu et al (2024) yaitu permainan galasin dimainkan oleh dua kelompok atau tim, kelompok penjaga dan kelompok bermain. Sebelum memulai, ketua kelompok melakukan suten untuk menentukan tim mana yang akan bermain dan tim mana yang akan menjaga. Kelompok penjaga

kemudian dibagi menjadi dua peran: penjaga garis horizontal yang bertugas menghadang tim bermain agar tidak melewati garis yang ditentukan hingga garis finis, dan penjaga garis vertikal yang memiliki ruang gerak di semua garis batas vertikal di tengah lapangan untuk menghalangi pergerakan lawan masuk ke ruang gerak horizontal. Kelompok yang bermain berusaha agar tubuh mereka tidak tersentuh oleh tim penjaga dan harus berhasil mencapai garis finis. Pemenang ditentukan jika semua anggota kelompok bermain dapat kembali dengan selamat ke garis *start*. Sebaliknya, kelompok dinyatakan kalah dan terjadi pergantian posisi jika ada anggota tim bermain yang tersentuh oleh tim penjaga.

Permainan tradisional galasin menanamkan sikap positif pada pemainnya. Menurut Yanuar (2025) sikap yang pertama adalah kejujuran, hal tersebut terefleksi ketika anggota kelompok bermain secara sukarela mengakui sentuhan dari tim penjaga atau pelanggaran batas area, dan sebaliknya, tim penjaga mematuhi batasan garis penjagaan mereka tanpa melakukan kecurangan. Permainan ini juga menstimulasi sikap kerja keras dengan cara mendorong anak-anak untuk berupaya optimal dalam menyelesaikan setiap tahapan permainan sesuai dengan aturan yang berlaku demi mencapai kemenangan secara sportif. Lebih lanjut, galasin juga membangun sikap percaya diri, membuat anak-anak

memulai permainan dengan keyakinan penuh pada kemampuan mereka untuk menang dan keberanian menghadapi lawan.

7. Etnik Betawi

Masyarakat Betawi merupakan hasil percampuran darah berbagai suku dan bangsa yang dibawa Batavia. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Chaer (2015) yang menyatakan bahwa kelompok etnis Betawi terbentuk dari penyatuan sejumlah komunitas yang telah lebih dulu menetap di Jakarta, seperti Sunda, Jawa, Arab, Bali, Ambon, Melayu, dan Tionghoa. Interaksi harian, transaksi perdagangan, dan pernikahan antar-komunitas menyebabkan akulturasi yang kemudian menciptakan identitas budaya Betawi.

Di era kolonial Belanda, Batavia berperan sebagai pusat perdagangan dan pemerintahan sehingga menarik pendatang dari berbagai daerah dan negara. Mereka membawa tradisi masing-masing yang kemudian bercampur dengan kebudayaan setempat, dan keturunan percampuran ini dikenal sebagai masyarakat Betawi. Identitas Betawi semakin menguat ketika kelompok tersebut menetap di sekitar Jakarta, terutama setelah diterapkannya sistem tanam paksa dan terjadinya urbanisasi (Zulhendri, 2025).

Ketika sensus pertama dilakukan pada 1815, tidak tercatat adanya suku Betawi sebagai penghuni Batavia. Menurut Swadarma (2013), Betawi baru dicatat sebagai etnis pada sensus 1930, ketika jumlahnya tercatat sebanyak 778.955 orang dan menjadi kelompok mayoritas di Batavia. Seiring berjalannya waktu, menurut Chaer (2015) menyatakan bahwa kebudayaan masyarakat Betawi berada dalam keadaan utuh sampai era 1950-an,

kebudayaan Betawi menjadi tidak utuh lagi karena pendukung kebudayaan tersebut yaitu masyarakat Betawi sudah mulai tercerai berai sebagai akibat dari pembongkaran kampung-kampung tempat tinggal orang Betawi untuk perluasan kota Jakarta dan penyediaan pemukiman-pemukiman baru seiring penduduk Jakarta yang semakin melimpah oleh pendatang baru di Jakarta.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa etnis Betawi terbentuk sebagai hasil akulturasi biologis dan kultural antara penduduk lokal dengan pendatang dari berbagai bangsa akibat dari proses perdagangan, pernikahan, dan interaksi sehari-hari pada era kolonial. Betawi diakui sebagai etnis tersendiri pada sensus 1930 dengan jumlah besar, namun kini identitas budaya Betawi yang relatif utuh sampai pertengahan abad ke-20 tersebut mulai tergerus akibat urbanisasi, dan pembongkaran kampung untuk perluasan Jakarta serta arus pendatang baru.

8. Karakteristik Murid Sekolah Dasar

Pemahaman terhadap karakteristik Murid, yang dipengaruhi oleh faktor internal dan lingkungan, adalah kunci untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perbedaan karakteristik tersebut, sehingga Murid dapat belajar secara optimal. Pendidik harus memiliki kemampuan untuk memilih gaya belajar yang relevan dengan karakteristik dan tahap perkembangan Murid, guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Mu'min, 2013), anak-anak mengalami perkembangan melalui

empat tahapan yang berbeda. Tahap pertama adalah sensori motorik (0-2 tahun), di mana anak belajar melalui pengalaman sensorik dan gerakan. Kemudian, anak memasuki tahap pra-operasional (2-6 tahun), yang ditandai dengan perkembangan kemampuan berbahasa dan berpikir simbolis, meskipun masih egosentris. Pada tahap operasional konkret (6-12 tahun), anak mulai mampu berpikir logis tentang peristiwa konkret dan memahami konsep konservasi. Akhirnya, pada tahap operasional formal (12-15 tahun), anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dan hipotetis.

Mengingat rentang usia Murid Sekolah Dasar (SD) berkisar antara 6 hingga 12 tahun, maka berdasarkan teori Piaget, mereka mayoritas berada pada tahap operasional konkret. Hal ini berarti pembelajaran di SD harus dirancang untuk memanfaatkan kemampuan berpikir logis Murid tentang hal-hal yang konkret, dengan memberikan pengalaman langsung, contoh-contoh nyata. Pemahaman terhadap karakteristik Murid ini sangat penting bagi pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kemampuan berpikir Murid.

9. Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ)

Pemerintah Daerah Jakarta menjadikan mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) di sekolah sebagai bagian dari upaya untuk menangkal pengaruh negatif globalisasi terhadap generasi muda. PLBJ, sebagai muatan lokal, menekankan pada nilai-nilai dan kebudayaan khas Jakarta, yang disesuaikan dengan lingkungan sekolah. Tujuan utama PLBJ adalah agar Murid lebih mengenal budaya tradisional Jakarta dan memiliki

rasa memiliki terhadap lingkungan tempat mereka tinggal. Materi pelajaran PLBJ di tingkat Sekolah Dasar meliputi berbagai kompetensi dasar, dengan topik-topik seperti lagu daerah, permainan tradisional, kuliner dan batik Betawi, sejarah nama jalan dan tempat, serta transportasi di Jakarta.

Relevansi PLBJ semakin meningkat di era digital ini, di mana teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar Murid. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi *mobile* dan *game* edukasi, dapat membantu Murid mempelajari materi PLBJ dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti yang akan dibahas dalam penelitian ini, diharapkan dapat mendukung efektivitas pembelajaran PLBJ di Sekolah Dasar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu;

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Tasnim et al., (2022) Judul: <i>Development of Social Skills with Traditional Games: An Experimentation with the Game Mallogo</i>	Hasil penelitian ini membuktikan bahwa Mallogo sebagai permainan tradisional dapat mendukung perkembangan sosial anak dan menyarankan nilai integrasi permainan tradisional	Penelitian terhadap permainan tradisional yang dapat mendukung perkembangan sosial anak.	Penelitian menggunakan desain kuantitatif eksperimen, sedangkan penulis menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D).

		dalam program pendidikan anak.		
2	Ulfa, Maria (2024) Judul: Analisis Kearifan Lokal Pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Sebagai Penguatan Karakter Melalui Mata Pelajaran PLBJ	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional etnik Betawi mengandung nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan melalui permainan tradisional dengan cara integrasi ke dalam mata pelajaran PLBJ.	Penelitian terhadap Permainan tradisional etnik Betawi pada pembelajaran PLBJ.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, sementara penulis menggunakan metode R&D.
3	Sulthony, M (2023) Judul: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Android</i> pada Materi Ragam Motif Batik Betawi	Hasil penelitian pengembangan berupa aplikasi pengenalan Batik Betawi pada pembelajaran PLBJ di kelas V SD telah divalidasi oleh ahli dan respon pengguna termasuk kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran	Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D model 4-D dan pada mata pelajaran PLBJ	Pembelajaran yang menjadi focus penelitian adalah ragam motif batik Betawi, sementara peneliti memilih permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan
4	Islamiyanto, Wahyudi (2025) Judul:	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbantuan <i>articulate storyline</i>	Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D)	Mata pembelajaran yang difokuskan adalah IPAS, sementara peneliti

	Pengembangan Media Interaktif Berbantuan <i>Articulate Storyline</i> Berbasis <i>Contextual Teaching Learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid di Sekolah Dasar	terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Murid pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.		memilih permainan tradisional etnik Betawi pada mata pelajaran PLBJ
5	Salsabila, Relia Fauziah (2025) Judul: Analisis Kebutuhan Media Interaktif dalam Pembelajaran PLBJ pada Siswa Kelas IV SD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik pendidik maupun Murid kelas IV membutuhkan media interaktif dalam Pembelajaran PLBJ.	Penelitian terhadap mata Pelajaran PLBJ di Sekolah Dasar.	Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sedangkan peneliti menggunakan metode(R&D) model 4D.
6	Rakhman, Arie (2019) Judul: <i>Character Learning Through Traditional Games</i> Urang Banjar	Pesan moral dalam permainan tradisional merupakan salah satu kontribusi dalam pengenalan nilai-nilai budaya di rumah dan sekolah.	Tujuan penelitian adalah mengetahui bagaimana mengembangkan pembelajaran karakter melalui pemanfaatan permainan tradisional	Metode yang digunakan adalah studi Pustaka, sementara penulis menggunakan <i>Research and Development</i> (R&D)

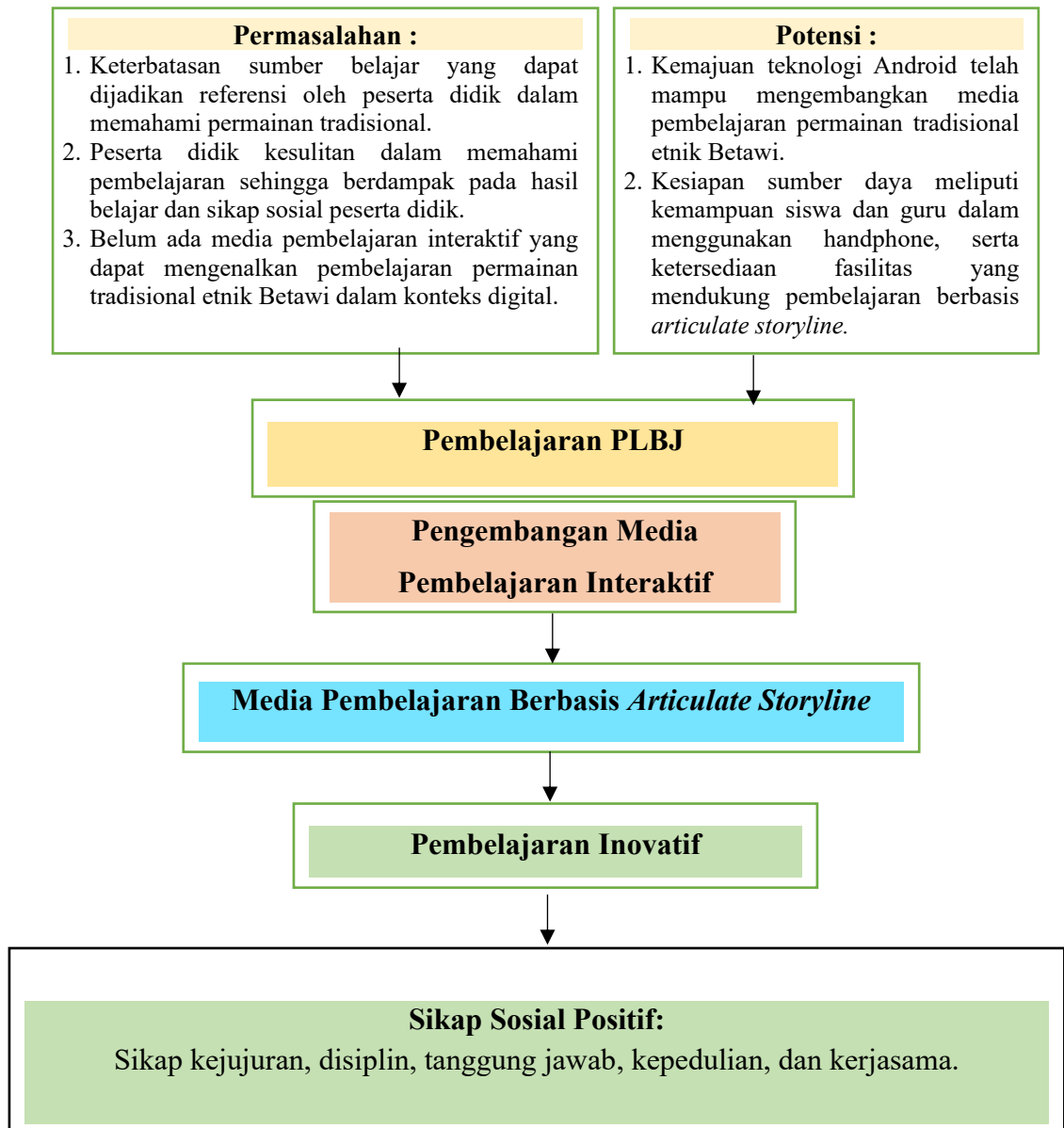
C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran ini akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan awal peneliti dan menggunakan model pengembangan 4-D: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan

Disseminate (Penyebaran). Tahap *Define* akan menghasilkan karakteristik media yang dibutuhkan berdasarkan analisis awal, analisis Murid, analisis konsep, analisis tugas, dan penetapan tujuan instruksional. Setelah itu, tahap *Design* akan membuat *prototipe*, yang mencakup tes acuan kriteria, pemilihan format, pemilihan media, dan desain awal produk. *Prototipe* kemudian masuk ke tahap *Develop* untuk evaluasi ahli dan pengujian pengembangan, menghasilkan produk akhir. Terakhir, tahap *Disseminate* melibatkan pendistribusian produk jadi menggunakan strategi penyebaran.

Permasalahan dalam pembelajaran PLBJ meliputi keterbatasan sumber belajar, kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang berdampak pada hasil belajar dan sikap sosial, serta belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis digital. Di sisi lain, terdapat potensi berupa perkembangan teknologi dan kesiapan sumber daya yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dirancang untuk menyajikan materi secara interaktif dan menarik sehingga mendorong terciptanya pembelajaran yang inovatif. Melalui pembelajaran yang inovatif ini, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar sekaligus mampu menerapkan sikap sosial positif dalam kehidupan sehari-hari.

Kerangka berpikir penelitian ini divisualisasikan dalam diagram gambar berikut;



Gambar 2.5 Kerangka Berfikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R&D). Terdapat beberapa jenis model dalam desain penelitian R&D. Peneliti menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D*), yang merupakan salah satu model pengembangan perangkat pembelajaran. Menurut Mesra et al (2023) Model 4-D ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: Tahap Definisi (*Define*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), dan Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*).

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* yang selaras dengan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal Pendidikan Lingkungan Hidup dan Budaya Jakarta (PLBJ), sekaligus untuk mengevaluasi kelayakan produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang diterapkan memiliki keunggulan yaitu dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran dengan langkah yang sistematis dan sederhana namun tetap melibatkan validasi oleh ahli dan melakukan evaluasi di setiap tahap, sehingga produk yang dihasilkan terjamin validitas dan reliabilitasnya.

B. Prosedur Pengembangan

Terdapat empat tahapan yang ada dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini, yaitu:

1. *Define (Pendefinisian)*

Tahap ini memastikan pemenuhan syarat penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif. Pada fase pendefinisian terdapat lima langkah, yaitu:

a. Analisis Awal (*Front-end analysis*)

Pada subtahap ini, berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, ditetapkan bahwa tujuan desain media pembelajaran adalah untuk mengatasi sejumlah kendala. Kendala tersebut meliputi kesulitan Murid memahami materi permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan karena keterbatasan sumber belajar dan permainan tersebut sudah jarang dimainkan di masyarakat. Hal tersebut berdampak pada sikap sosial Murid. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode konvensional sehingga Murid cenderung pasif, selain itu keterbatasan media pembelajaran membuat penyampaian materi menjadi monoton.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan harus mampu memvisualkan permainan tradisional etnik betawi laki-laki dan perempuan, menyajikannya secara menarik, dan mengarahkan proses pembelajaran ke arah yang interaktif.

b. Analisis Murid (*Student analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 6 SDN Rawamangun 09, yang menyatakan bahwa Murid kurang aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini disebabkan metode pembelajaran yang masih

berpusat pada guru sehingga Murid jarang mendapat kesempatan untuk mendalami materi. Selain itu, mayoritas Murid di sekolah tersebut sudah menggunakan gawai secara mandiri.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Mu'min, 2013), anak usia sekolah dasar umumnya telah berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka mampu memahami aturan logis dan konsep kuantitatif yang tampak secara langsung. Mereka dapat berpindah antara berbagai sudut pandang sehingga berperilaku lebih objektif, serta mampu memperhatikan beberapa atribut suatu objek atau peristiwa secara bersamaan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan sebaiknya dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dengan memberikan kesempatan lebih banyak bagi Murid untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator.

c. Analisis Konsep (*Concept analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis konsep untuk memilih bahan ajar yang akan dimasukkan ke dalam media. Prosesnya mencakup identifikasi capaian pembelajaran yang wajib dikuasai Murid sesuai kurikulum. Dalam Kurikulum Merdeka, materi permainan tradisional termasuk pada muatan lokal Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) di Kelas 6 pada BAB 8. Adapun, tujuan pembelajaran yang harus dicapai yaitu: 8.1 Mengenal aneka ragam permainan etnik Betawi; 8.2 Memahami aturan, langkah-langkah, manfaat permainan tradisional; 8.3 Menjelaskan nilai luhur permainan tradisional; 8.4 Melakukan permainan tradisional etnik Betawi.

Permainan tradisional yang akan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran dalam penelitian ini meliputi jangkungan, congklak, dan galasin. Meskipun dahulu beberapa permainan mungkin secara stereotip dikaitkan dengan gender tertentu, seiring dengan perkembangan zaman, batasan tersebut semakin memudar. Kini, permainan yang secara tradisional dimainkan oleh laki-laki dapat dinikmati oleh perempuan, dan sebaliknya, mencerminkan adanya pergeseran dalam norma sosial dan partisipasi gender dalam aktivitas bermain.

d. Analisis Tugas (*Task analysis*)

Analisis tugas digunakan untuk mengidentifikasi kegiatan pembelajaran. Dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, tugas-tugas dirancang menarik dan interaktif agar mencakup semua kompetensi dasar yang perlu dikuasai Murid.

e. Menetapkan Tujuan Instruksional (*Specifying instructional objectives*)

Berdasarkan identifikasi analisis konsep materi dan analisis tugas yang telah dilaksanakan, maka ditetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media ini. Tujuannya agar media yang dikembangkan memudahkan Murid dalam mengenal dan memahami peraturan permainan tradisional etnik Betawi.

Setelah kelima langkah dilaksanakan, data yang terkumpul dianalisis untuk menyusun desain yang menjadi acuan pada tahap berikutnya. Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan memberi manfaat dalam pembelajaran.

2. Design (Perancangan)

Setelah menyelesaikan tahap definisi, proses dilanjutkan ke tahap desain yang mengacu pada hasil definisi tersebut. Di fase ini peneliti berfokus untuk menampilkan *prototype* perangkat pembelajaran yang dibuat menggunakan *software articulate storyline*. Adapun tahap desain terdiri dari empat langkah, sebagai berikut:

a. Penyusunan tes acuan kriteria (*constructing criterion-referenced*)

Penelitian ini menggunakan instrumen non-tes. Oleh sebab itu, penilaian kelayakan media didasarkan pada angket. Rincian kuesioner yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Kuesioner evaluasi ahli dibagi menjadi kuesioner evaluasi ahli materi dan kuesioner evaluasi ahli media. Peran ahli materi adalah menilai isi materi serta aspek pembelajaran; sementara peran ahli media adalah menilai komunikasi visual dan komponen pemrograman.
- 2) Angket Murid mencatat pendapat tentang media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan melihat kualitas isi materi, kelayakan pembelajaran, desain visual, serta aspek pemrograman.

b. Pemilihan format (*format selection*)

Dalam merancang format media pembelajaran, peneliti mengacu pada kebutuhan yang teridentifikasi pada tahap pendefinisian, hasil kajian teori, dan saran dari guru serta dosen pembimbing. Menurut Daryanto (2010:54), media pembelajaran interaktif dapat disajikan dalam lima format, yaitu tutorial, simulasi, eksperimen, *drill and practice*, dan

permainan. Dari kelima format tersebut, format yang dipilih oleh penulis adalah gabungan dari tutorial dan simulasi sebagai format media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Kombinasi ini dipandang paling sesuai karena menggabungkan penyajian materi dalam bentuk audio visual dan simulasi permainan tradisional etnik Betawi sehingga memudahkan pemahaman sesuai karakteristik Murid sekolah dasar. Dengan kombinasi tersebut, peneliti berharap visualisasi pengenalan permainan tradisional etnik Betawi laki-laki perempuan menjadi lebih baik.

c. Pemilihan media (*media selection*)

Pengembangan media interaktif yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan media yang dipilih berdasarkan analisis kebutuhan. Untuk membuat media pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar, video, serta simulasi permainan tradisional, peneliti memutuskan untuk menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline* Versi 3. Perangkat lunak ini dipilih karena selain mampu menggabungkan gambar, video, dan animasi, juga dapat menghasilkan file output berupa aplikasi berformat HTML5 sehingga kompatibel dengan berbagai tipe ponsel. Namun karena *Articulate Storyline* memiliki keterbatasan dalam beberapa aspek seperti pengolahan gambar dan video, maka pembuatan ilustrasi gambar akan dibantu menggunakan Canva, sedangkan pembuatan video akan dibantu dengan Wondershare Filmora 13. Untuk menjalankan berbagai *software* tersebut, peneliti menggunakan *hardware* atau perangkat keras yang mumpuni.

Spesifikasi *hardware* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* ini tercantum pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware (Perangkat Keras)

Spesifikasi Hardware	Rincian
Merk	Lenovo V14 G2 ITL
Sistem operasi	Windows 11 Home 64bit
Processor	Intel Core i7-1165G7
Kartu grafis	Intel® Iris® Xe Graphics 4GB
Memori	RAM 8GB DDR4 dan SSD 1TB

d. Desain awal (*initial design*)

Proses perancangan desain awal media pembelajaran interaktif mencakup penyusunan isi dan produksi media yang akan dikembangkan. Pada tahap perancangan isi, konten disusun berdasarkan *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* menggambarkan susunan tautan antar halaman, sedangkan *storyboard* memberikan uraian untuk tiap halaman. Sementara itu, proses produksi media dilakukan dengan mengikuti kaidah-kaidah yang berlaku pada *Articulate Storyline*.

3. Develop (Pengembangan)

Setelah tahap desain selesai, proses dilanjutkan ke tahap pengembangan. Pada tahap ini dibuat *prototipe* awal yang kemudian dikembangkan lebih lanjut. Produk diuji dan direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Tahapan tersebut terbagi menjadi dua langkah, yaitu:

a. Penilaian Ahli

Perancangan media tahap awal yang telah disiapkan pada tahap desain akan dievaluasi oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidang mata pelajaran PLBJ dan bidang pembelajaran berbasis media. Validasi

ahli materi akan dilakukan oleh satu orang dosen dan satu orang guru. Untuk validasi ahli bahasa akan dilakukan oleh satu orang dosen yang berkompeten di bidang bahasa, sedangkan validasi ahli media akan dilakukan oleh satu orang dosen yang berkompeten di bidang media pembelajaran.

Data yang diperoleh dari ahli materi tersebut kemudian digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran interaktif berdasarkan aspek kualitas isi, tujuan pembelajaran, serta efektivitas pembelajaran. Sementara itu, data dari ahli media digunakan untuk mengukur kualitas media berdasarkan aspek desain antarmuka dan pemrograman. Hasil penilaian akan menjadi dasar untuk revisi media pembelajaran interaktif, yang akan dilakukan hingga produk dinyatakan layak oleh para ahli.

b. Pengujian Pengembangan

Media yang telah divalidasi kemudian menjadi prototipe kedua. Langkah berikutnya adalah menguji media pada subjek penelitian. Hasil uji tersebut akan digunakan untuk menyempurnakan prototipe kedua. Uji lapangan dilakukan dalam dua lingkup, yaitu uji coba terbatas (skala kecil) dan uji coba lapangan yang lebih luas (kelas besar).

4. Dissaminate (Penyebaran)

Setelah pengembangan, tahap terakhir adalah penyebaran produk. Tujuannya adalah menyebarkan produk melalui implementasi, publikasi, promosi, dan kegiatan lainnya. Dalam tahap penyebaran, peneliti akan menyediakan link yang dapat diakses umum dan menyebarkannya melalui

platform media sosial. Selain itu, rancangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan sudah mulai diimplementasikan pada Murid kelas VI Sekolah Dasar. Selama tahap ini, rancangan media pembelajaran digunakan pada situasi yang sebenarnya.

C. Sumber Data Penelitian

1. Tempat Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu 26 Murid kelas VI SDN Rawamangun 09 pada tahun pelajaran 2025/2026. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan Perempuan dalam penguatan sikap sosial.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun 2025 / 2026 setelah mendapatkan persetujuan judul, pengurusan izin penelitian dan uci joba produk. Kegiatan ini akan berlangsung dari bulan Juli 2025 sampai dengan Januari 2026 seperti tertera pada tabel *Gantt Chart* aktivitas penelitian yang telah penulis susun sebagai berikut;

Tabel 3.2 Gantt Chart Aktivitas Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Bulan (2025)						Bulan (2026)
		Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des	Jan
1	Penelitian pendahuluan							
2	Penyusunan proposal							
3	Seminar proposal							
4	Penyusunan <i>instrument</i>							
5	Uji coba <i>instrument</i>							
6	Menjaring data							

7	Tabulasi dan analisis data							
8	Menyusun naskah tesis							
9	Sidang penelitian							

D. Metode dan Alat Pengumpul Data

Data yang dikumpulkan harus dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, untuk memperoleh data yang valid, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observation*)

Observasi merupakan instrumen non-tes dalam bentuk skala atau catatan yang digunakan peneliti untuk mengamati objek penelitian. Menurut Lestari (2015), lembar observasi sangat berguna untuk mengumpulkan data tentang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang sulit diukur secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini memanfaatkan lembar observasi untuk mengumpulkan informasi yang mungkin terlewatkan oleh metode pengukuran lain selama proses penelitian. Aspek yang perlu diamati meliputi penggunaan multimedia pembelajaran, metode pembelajaran, karakteristik Murid, dan sarana pembelajaran. Hasil pengamatan tersebut kemudian dirinci dalam lembar observasi dan dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan media.

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan komunikasi dua arah untuk memperoleh informasi dari responden. Wawancara dilakukan secara langsung, percakapan berlangsung tatap muka antara pewawancara (peneliti) dan narasumber, di

mana peneliti mengajukan pertanyaan terkait objek penelitian yang telah dirancang. Peneliti memilih bentuk wawancara semi-terstruktur. Menurut Sugiyono (2018), wawancara semi-terstruktur termasuk kategori *in-depth interview*; teknik ini memungkinkan pertanyaan dikemukakan secara lebih bebas dibandingkan wawancara terstruktur, namun tetap berpegang pada pedoman yang telah disiapkan. Tujuan utama wawancara semi-terstruktur adalah menemukan permasalahan secara lebih terbuka.

Sebagai langkah awal dalam menganalisis kebutuhan pengembangan media, peneliti melakukan wawancara untuk memetakan berbagai permasalahan di lapangan. Narasumber dalam kegiatan ini tidak hanya terbatas pada guru kelas mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta, melainkan diperluas juga kepada Murid dan kepala sekolah. Pelibatan ketiga pihak ini bertujuan untuk mendapatkan sudut pandang yang beragam, dengan tetap berpedoman pada instrumen pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti.

3. Angket (Kuisisioner)

Kuesioner atau angket digunakan oleh peneliti untuk mengetahui sikap sosial yang dialami Murid ketika analisis awal. Menurut Sugiyono (2018), angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode ini dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden untuk memperoleh informasi pribadi. Para pakar yang ditunjuk memberikan penilaian berupa persentase tingkat kesesuaian setiap materi, sedangkan

tanggapan Murid diolah menggunakan skala penilaian (*rating scale*) yang menghasilkan skor rata-rata dan diklasifikasikan menurut tingkat kelayakan.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang membantu menyusun kesimpulan. Berikut penjelasan tentang teknik analisis data yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan tanggapan Murid.

1. Kelayakan Aplikasi Permainan Tradisional Etnik Betawi

Analisis deskriptif terhadap komentar dan saran dari para ahli digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan dan pengembangan aplikasi. Penilaian aplikasi dilakukan oleh ahli dan praktisi dengan menggunakan lembar validasi atau angket. Angket validasi yang dipakai untuk penilaian oleh ahli materi, ahli media menggunakan skala laju penilaian 1 hingga 4. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan skala penilaian yang diterapkan dalam validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru;

Tabel 3.3 Rating Scale

Keterangan Pilihan	Nilai
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SKB)	1

Analisis penilaian dari ahli materi dan ahli media dilakukan dengan menghitung rata-rata skor untuk setiap aspek serta rata-rata skor keseluruhan, tanpa mengurangi validitas dan reliabilitas. Validitas diukur menggunakan

indeks *V Aiken*, sementara reliabilitas ditentukan melalui SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) dengan mencari indeks *Cronbach's Alpha*.

Untuk menentukan validitas, digunakan indeks *Aiken V* yang dihitung dengan persamaan berikut:

$$V = \frac{\sum n_i |i - r|}{N (t - 1)}$$

Validitas diukur menggunakan indeks *Aiken V*, yang nilainya bergantung pada skala skor (terkecil = r, terbesar = t), dan berkisar dari r+1 hingga r+t-1. Banyaknya nilai dilambangkan dengan ni dan totalnya N. Item dianggap valid jika $V \geq 0,5$. Reliabilitas diukur dengan Cronbach's Alpha menggunakan SPSS; kuesioner reliabel jika $> 0,7$ (Sihombing, 2022). Data validasi yang valid dan reliabel dari ahli materi, ahli media, dan guru kemudian dianalisis sebagai berikut.

- a. Menghitung skor rata-rata tiap aspek menggunakan rumus $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$,
dimana $\bar{X}$ adalah skor rata-rata, n adalah jumlah item dalam aspek,
dan $\sum X$ adalah jumlah seluruh skor item pada aspek tersebut.
- b. Menghitung skor rata-rata keseluruhan dengan rumus $\bar{X}_r = \frac{\sum X_r}{n}$,
dimana $\bar{X}_r$ adalah skor rata-rata keseluruhan, n adalah jumlah total item,
dan $\sum X_r$ adalah jumlah seluruh skor dari semua item.
- c. Rata-rata nilai diubah menjadi tingkat kelayakan produk secara kualitatif, lalu dibandingkan dengan tabel klasifikasi. Penyusunan tabel klasifikasi

didasarkan pada skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval.

Tabel 3.4 Tabel Klasifikasi

Skor tertinggi (ideal)	4 (sangat baik)
Skor terendah	1 (sangat kurang baik)
Jumlah kelas	4 (sangat kurang baik sampai sangat baik)
Jarak interval	$\frac{(4-1)}{4} = 0,75$

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh tabel klasifikasi dengan interval 0,75 yang bisa dilihat pada tabel 3.5 di bawah ini;

Tabel 3.5 Klasifikasi Nilai Skala 4

Rerata skor jawaban	Klasifikasi nilai
3,25 s/d 4,00	Sangat layak
2,50 s/d 3,25	Baik
1,75 s/d 2,50	Kurang layak
1,00 s/d 1,75	Sangat kurang layak

2. Respon Murid

Kuesioner tanggapan Murid digunakan untuk mengetahui respons mereka terhadap aplikasi yang dikembangkan. Kuesioner tersebut disusun dalam bentuk pernyataan dengan skala penilaian kualitatif. Data kualitatif kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif berdasarkan skala *Likert* atau skala sikap yang dirincikan pada Tabel 7.

Tabel 3.6 Skala Likert Respon Murid

Keterangan pilihan	Skala
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kuesioner tanggapan Murid ditabulasi dan dianalisis. Namun sebelum analisis dilaksanakan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS untuk memperoleh indeks korelasi dan nilai *Cronbach's Alpha*.

Menurut Sihombing (2022) suatu butir instrumen dinyatakan valid jika indeks korelasinya $\geq 0,3$. Selanjutnya kuesioner dianggap reliabel bila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,7$. Data angket Murid yang valid dan reliabel kemudian ditabulasi dan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menghitung skor rata-rata tiap aspek menggunakan rumus $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$,
dimana $\bar{X}$ adalah skor rata-rata, n adalah jumlah item dalam aspek,
dan $\sum X$ adalah jumlah seluruh skor item pada aspek tersebut.
- b. Menghitung skor rata-rata keseluruhan dengan rumus $\bar{X}_r = \frac{\sum X_r}{n}$,
dimana $\bar{X}_r$ adalah skor rata-rata keseluruhan, n adalah jumlah total item,
dan $\sum X_r$ adalah jumlah seluruh skor dari semua item.
- c. Rata-rata hasil diklasifikasikan menurut tabel klasifikasi. Penyusunan tabel klasifikasi didasarkan pada aturan dasar pengelompokan skor, yaitu menentukan skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan lebar interval.

Berdasarkan data tersebut, tabel klasifikasi sikap responden terhadap aplikasi dapat disusun sebagai berikut;

Tabel 3.7 Klasifikasi Sikap Responden

Keterangan pilihan	Skala
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Sangat Kurang Setuju (SKS)	1

3. Efektifitas Aplikasi Permainan Tradisional Etnik Betawi

Penelitian ini menggunakan pendekatan perhitungan sederhana untuk menentukan tingkat efektivitas dengan mengamati selisih antara skor *post*-angket dan *pre*-angket responden. *Pre*-angket dilaksanakan sebelum

penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk mengukur sikap sosial awal peserta terhadap materi permainan tradisional etnik Betawi. *Pre*-angket tersebut terdiri dari serangkaian pertanyaan yang relevan dengan isi materi yang akan dipelajari.

Setelah *pre*-angket selesai, media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* diterapkan sebagai metode pembelajaran pada kelompok responden. Media tersebut dirancang khusus untuk menyajikan informasi, gambar, video, serta aktivitas interaktif yang berkaitan dengan materi permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan. Responden diberikan kesempatan untuk langsung berinteraksi dengan materi melalui perangkat *android* ataupun *Personal Computer (PC)*.

Setelah periode pembelajaran menggunakan media interaktif yang dikembangkan dengan *Articulate Storyline* selesai, kemudian dilakukan *post*-angket untuk mengukur penerapan sikap sosial responden setelah menggunakan media pembelajaran. Soal *post*-angket sama dengan *pre*-angket guna memastikan kesesuaian dan konsistensi pengukuran. Dalam analisis digunakan perhitungan sederhana dengan mengurangi skor *pre*-angket dari skor *post*-angket untuk setiap responden; selisih tersebut mencerminkan peningkatan setelah menggunakan media interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Perhitungan tersebut akan mengindikasikan sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* efektif dalam penguatan sikap sosial pada materi permainan tradisional etnik betawi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Sekolah

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Rawamangun 09 merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat dasar yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Secara geografis, sekolah ini terletak di lokasi yang strategis, tepatnya di Jalan Pemuda No. 6, Kelurahan Rawamangun, Kecamatan Pulo Gadung, Kota Administrasi Jakarta Timur. Lokasi ini menempatkan sekolah di kawasan pendidikan yang mudah diakses, serta mendukung peranannya sebagai pusat pembelajaran bagi masyarakat sekitar.

Secara historis, gedung sekolah SDN Rawamangun 09 mulai dibangun pada tahun 1988 dan telah mengalami berbagai dinamika perkembangan, baik dari segi fisik maupun manajerial. Secara administratif, SDN Rawamangun 09 beroperasi berdasarkan Surat Keputusan (SK) Pendirian Nomor 1921 Tahun 2014 yang ditetapkan pada tanggal 3 November 2014. SK tersebut menjadi dasar hukum melalui kebijakan penggabungan (*regrouping*) tiga sekolah yakni SDN Rawamangun 09, 10, dan 11 menjadi satu manajemen tunggal di bawah nama SDN Rawamangun 09. Kebijakan tersebut dicanangkan oleh Pemerintah Provinsi DKI Jakarta yang bertujuan untuk menata manajemen sekolah agar lebih efektif dan efisien.

Keberadaan SDN Rawamangun 09 sebagai satuan pendidikan yang sah diperkuat dengan legalitas formal dari pemerintah, yang dibuktikan dengan pencapaian status Akreditasi A berdasarkan SK Akreditasi Nomor 1347/BAN-SM/SK/2021 tanggal 8 Desember 2021. Seiring dengan upaya peningkatan mutu layanan, sekolah yang berdiri di atas lahan seluas 3.360 m² ini terus melengkapi fasilitasnya guna menyediakan ruang yang memadai bagi aktivitas akademik maupun non-akademik. Melalui dukungan sarana prasarana tersebut serta sumber daya manusia yang kompeten, SDN Rawamangun 09 berkomitmen penuh untuk mencetak generasi penerus yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang kuat sesuai dengan 8 dimensi profil lulusan. Berikut ini profil SDN Rawamangun 09 ditampilkan dalam bentuk tabel;

Tabel 4.1 Profil SDN RAWAMANGUN 09

Nama Sekolah	SDN RAWAMANGUN 09
NPSN	20103348
Jenjang Pendidikan	Sekolah Dasar
Status Sekolah	Negeri
Alamat	Jln. Pemuda No. 6
Kelurahan	Rawamangun
Kecamatan	Pulogadung
Kode Pos	13410
Kota	Jakarta Timur
Provinsi	DKI Jakarta
Email	sdnrawamangun09pagi@gmail.com

Sumber: Data SDN Rawamangun 09 tahun 2025

a. Visi SDN Rawamangun 09

Sebagai panduan arah kebijakan dan tujuan jangka panjang lembaga, SDN Rawamangun 09 telah merumuskan sebuah visi sekolah. Visi tersebut menjadi cita-cita bersama yang menjiwai seluruh aktivitas pendidikan di lingkungan sekolah. Adapun bunyi visi SDN Rawamangun 09 adalah: “Membentuk Murid yang Berakhlak Mulia, Unggul, Berbudaya, dan Peduli Lingkungan”. Rumusan ini mengandung empat pilar utama yang menyelaraskan kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan kepedulian sosial.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Ibu K, diketahui bahwa setiap frasa dalam visi memiliki indikator yang spesifik yaitu;

Aspek "berakhlak mulia" diukur dari konsistensi Murid dalam melaksanakan ibadah sesuai agama masing-masing, sementara aspek "unggul" dimaknai sebagai kepemilikan tekad kuat untuk meraih prestasi, baik di ranah akademik maupun non-akademik. Selanjutnya, aspek "berbudaya" tercermin melalui etika sopan santun dan tutur kata yang baik di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Terakhir, indikator "peduli lingkungan" diwujudkan melalui kesadaran kolektif Murid dalam menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan sekolah. (Wawancara, Jum'at, 9 Januari 2026).

Berdasarkan uraian visi dan indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa SDN Rawamangun 09 tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif semata, tetapi juga mengedepankan pembentukan karakter yang menyeluruh. Sinergi antara nilai religius, daya saing, etika sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan menjadi kekuatan utama sekolah dalam mencetak profil lulusan yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan zaman.

b. Misi SDN Rawamangun 09

Sebagai bentuk implementasi nyata dari visi yang telah dicanangkan, SDN Rawamangun 09 merumuskan misi sekolah sebagai langkah strategis operasional. Misi ini dirancang untuk menjadi pedoman bagi seluruh warga sekolah dalam melaksanakan kegiatan pendidikan sehari-hari, sekaligus memastikan bahwa cita-cita luhur lembaga dapat diterjemahkan ke dalam aksi yang terukur. Melalui perumusan misi, sekolah berupaya menyelaraskan seluruh potensi yang dimiliki guna mencapai standar kompetensi lulusan yang diharapkan. Berikut hasil wawancara dengan Kepala Sekolah mengenai penjabaran misi tersebut;

Terdapat enam poin utama yang menjadi fokus pengembangan. Langkah awal dimulai dengan menumbuhkembangkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai fondasi spiritual, yang kemudian diperkuat dengan pembentukan Murid berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur melalui integrasi pembelajaran serta pembiasaan rutin. Selain penguatan karakter personal, sekolah juga menekankan dimensi sosial melalui pembiasaan sikap gotong royong dan penanaman kecintaan terhadap kearifan lokal. Pada aspek akademik, pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kemandirian, nalar kritis, dan kreativitas, yang pada akhirnya bermuara pada tumbuhnya sikap kompetitif Murid dalam upaya mencapai prestasi yang unggul. (Wawancara, Jum'at, 9 Januari 2026).

Seluruh misi tersebut merupakan langkah nyata sekolah untuk membentuk Murid sesuai dengan visi sekolah. Dengan menyeimbangkan ilmu pengetahuan, nilai agama, dan budaya, sekolah berharap setiap lulusannya nanti tidak hanya cerdas dan siap bersaing meraih prestasi, tetapi juga memiliki hati yang baik serta kepribadian yang santun.

c. Tujuan SDN Rawamangun 09

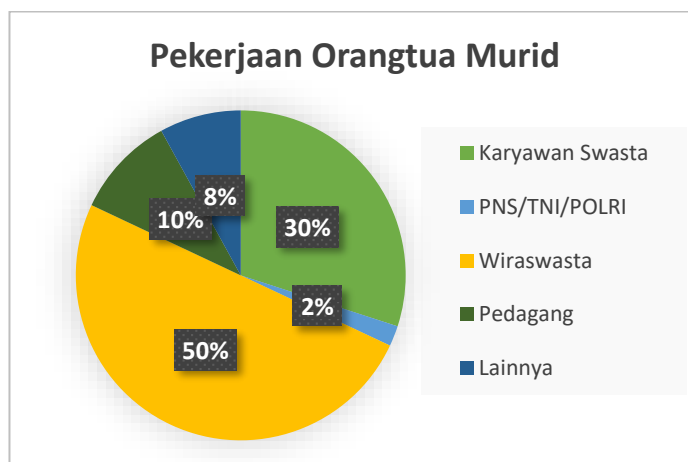
Dalam rangka mewujudkan visi dan misi yang telah dicanangkan, SDN Rawamangun 09 merumuskan tujuan yang terbagi ke dalam tiga tahapan strategis. Pada tahap tujuan jangka pendek dengan durasi satu tahun, prioritas sekolah difokuskan pada penguatan fondasi karakter dan kompetensi dasar Murid. Hal ini diimplementasikan melalui pembentukan Murid yang taat beribadah tepat waktu serta memiliki kepekaan sosial berupa simpati dan empati yang tinggi. Selain penguatan karakter religius dan sosial, sekolah juga menerapkan pondasi gotong royong dan wawasan kebhinekaan global yang selaras dengan rasa bangga terhadap potensi daerah. Di sisi akademik, pembelajaran dirancang untuk mengasah kemampuan literasi, numerasi, serta memperkuat nalar kritis dan kreatif.

Pada tujuan jangka menengah dengan rentang waktu tiga hingga empat tahun, orientasi sekolah bergerak ke arah pendalaman budaya positif dan personalisasi pembelajaran. Pada fase ini, sekolah merancang pembelajaran yang adaptif terhadap perbedaan kemampuan kognitif, sehingga mampu mengarahkan Murid untuk memiliki kecakapan hidup sesuai dengan bakat dan minatnya. Pengembangan potensi non-akademik juga dioptimalkan melalui penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler yang berorientasi prestasi. Di sisi lain, pembiasaan karakter diperkuat melalui peningkatan ibadah serta membudayakan gerakan kebersihan sebagai bagian dari iman. Secara manajerial, sistem penilaian digital ditingkatkan kualitasnya agar lebih akuntabel dan valid.

Sebagai muara dari seluruh proses pendidikan, tujuan jangka panjang SDN Rawamangun 09 menargetkan perluasan dampak pendidikan melalui kolaborasi dan inovasi. Sekolah berupaya membangun sinergi strategis melalui kerjasama dengan berbagai pemangku kepentingan (*stakeholder*) daerah maupun program *Corporate Social Responsibility* (CSR) perusahaan guna merancang pembelajaran berbasis budaya lokal yang berkelanjutan. Melalui ekosistem pendidikan yang matang ini, sekolah berharap mampu memotivasi Murid untuk tidak hanya menjadi pengguna pengetahuan, tetapi juga inisiator yang mampu menggagas inovasi sederhana sebagai solusi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

d. Karakteristik Sosial Budaya

Secara demografis, latar belakang sosial ekonomi Murid di SDN Rawamangun 09 didominasi oleh kalangan menengah hingga menengah ke bawah. Heterogenitas menjadi ciri dari sekolah SDN Rawamangun 09 yang merefleksikan keberagaman masyarakat DKI Jakarta, di mana Murid maupun tenaga pendidik berasal dari berbagai latar belakang agama, suku, dan budaya, termasuk pemeluk agama Islam dan Kristen yang hidup berdampingan. Meskipun memiliki latar belakang yang majemuk, ekosistem sekolah tetap kondusif karena seluruh warga sekolah menjunjung tinggi nilai toleransi dalam interaksi sehari-hari. Adapun analisis data Murid berkaitan dengan pekerjaan orang tua, yang dilakukan oleh masing-masing wali kelas dapat dilihat pada gambar berikut;



Gambar 4.1 Diagram Pekerjaan Orang Tua
(Sumber: Data SDN Rawamangun 09 Tahun 2025)

Berdasarkan gambar di atas, analisis data Murid berkaitan dengan pekerjaan orang tua, diperoleh data bahwa 50% orang tua Murid bekerja sebagai Wiraswasta, 2% sebagai PNS/TNI/POLRI, 30% Karyawan Swasta, 10% Pedagang, dan 8% Pekerjaan Lainnya. Latar belakang Murid berada pada tingkat ekonomi menengah ke bawah, tetapi perhatian dan daya dukung orang tua pada kegiatan sekolah cukup baik terhadap proses pembelajaran baik intrakurikuler, kokurikuler maupun ekstrakurikuler. Sehingga pendidikan menjadi suatu proses yang memberi kesempatan kepada Murid untuk mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat memiliki kecakapan hidup yang sesuai minat bakat yang mengembangkan kecerdasan spiritual, intelektual, dan kinestetik.

Mayoritas Murid bertempat tinggal di sekitar lingkungan sekolah, sedangkan sebagian besar tenaga pendidik dan kependidikan berdomisili di wilayah penyangga ibu kota, seperti Bekasi. Kendati terdapat jarak tempuh yang cukup jauh bagi para pendidik, hal tersebut tidak menyurutkan

komitmen profesionalisme mereka dalam menegakkan disiplin dan melaksanakan program sekolah. Budaya disiplin waktu serta penerapan prinsip 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun) dan kepedulian sosial tetap berjalan optimal berkat dedikasi seluruh elemen sekolah.

Suasana saling menghargai perbedaan sangat terasa di SDN Rawamangun 09. Sekolah juga membekali Murid dengan dua hal penting: budaya lokal melalui pelajaran PLBJ dan bahasa internasional melalui Bahasa Inggris. Selain itu, karena lokasi sekolah sangat dekat dengan kampus olahraga Universitas Negeri Jakarta (UNJ), semangat olahraga Murid menjadi sangat tinggi. Hal ini terbukti dengan banyaknya Murid yang berprestasi menjadi atlet di cabang olahraga pencak silat, petanque, dan floorball.

Berdasarkan kondisi sosial dan potensi lingkungan tersebut, SDN Rawamangun 09 menetapkan target pencapaian "8 Dimensi Profil Lulusan" melalui pembelajaran yang mendalam dan utuh. Dengan berpegang pada motto "Kreatif, Inovatif, dan Berprestasi", kurikulum sekolah disusun secara matang dengan memperhatikan perbedaan kemampuan dan latar belakang Murid. Hal ini dilakukan agar tercipta pendidikan yang adil dan merata bagi seluruh Murid dalam bingkai kebhinekaan.

2. Karakteristik dan Data Murid

Murid SDN Rawamangun 09 merupakan Murid yang sebagian besar berasal dari lingkungan sekitar sekolah. Murid di SDN Rawamangun 09 saat ini berjumlah 622 orang yang terdiri dari 320 Murid laki-laki dan 302 Murid

perempuan. Murid yang bersekolah di SDN Rawamangun 09 diharapkan mempunyai life skill yang berguna dan mampu mengaplikasikannya dalam masyarakat guna menghadapi kehidupan yang riil.

Tabel 4.2 Jumlah Murid SDN Rawamangun 09
Tahun Pelajaran 2025-2026

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas 1	65	63	128
Kelas 2	54	40	94
Kelas 3	47	48	95
Kelas 4	76	48	124
Kelas 5	45	51	96
Kelas 6	33	52	85
Total	320	302	622

(Sumber: Data SDN Rawamangun 09 Tahun 2025)

Berdasarkan tabel diatas, data jumlah Murid laki-laki dan perempuan yang hampir seimbang memungkinkan dalam pembagian kelas heterogen. Selain itu, berdasarkan Data Pokok Pendidikan (Dapodik) Tahun 2025, diperoleh data bahwa 90% Murid pada SDN Rawamangun 09 berasal dari Kecamatan Pulogadung. Sedangkan 10% Murid berasal dari daerah lain dengan alasan mengikuti orang tua bekerja di Jakarta.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh tingkat pemahaman pendidik tentang karakteristik Muridnya. Sehingga Murid menjadi perhatian dan pijakan pendidik dalam melakukan seluruh aktivitas pembelajaran. Salah satu karakteristik Murid yang dimaksud adalah minat, perkembangan kognitif, kemampuan awal, gaya belajar, motivasi, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral dan

spiritual, dan perkembangan motorik. SDN Rawamangun 09 memiliki Murid dengan karakteristik yang beragam, baik dilihat dari minat, perkembangan kognitif, gaya belajar, perkembangan emosi, sosial, moral dan spiritual, serta motorik. Keragaman tersebut selanjutnya dapat dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan berbagai program sekolah dan pemilihan pendekatan serta metode pembelajaran. Dengan interaksi yang efektif antara guru dan Murid, sehingga keragaman karakteristik tersebut dapat menjadi pendukung keberhasilan tujuan yang akan dicapai. Agar bisa tercapai lulusan sesuai dengan harapan.

Secara umum, profil Murid di SDN Rawamangun 09 menunjukkan kompetensi yang positif, baik dari aspek akademik maupun non-akademik. Pada ranah akademik, mayoritas Murid mampu menunjukkan daya serap yang baik terhadap materi pembelajaran, yang terindikasi dari ketercapaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di berbagai mata pelajaran. Semangat belajar yang tinggi dan partisipasi aktif di dalam kelas menjadi modal utama sekolah dalam menjaga standar kualitas pendidikan, meskipun terdapat variasi kemampuan kognitif yang wajar di antara Murid.

Di samping potensi akademik, sekolah juga memberikan perhatian besar pada pengembangan bakat dan minat melalui jalur non-akademik. Kegiatan ekstrakurikuler yang beragam, mulai dari bidang olahraga, seni, hingga kepramukaan, menjadi wadah efektif bagi Murid untuk mengaktualisasikan diri. Keterlibatan Murid dalam kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada piala atau medali, melainkan juga sebagai sarana

pembentukan karakter yang tangguh, seperti kedisiplinan, sportivitas, dan kepercayaan diri. Dukungan lingkungan sekolah berupa pembinaan yang konsisten turut mendorong lahirnya bibit-bibit unggul yang kompetitif.

Sebagai bukti nyata dari keberhasilan pembinaan tersebut, sepanjang satu tahun terakhir (Tahun 2025), Murid SDN Rawamangun 09 berhasil menorehkan berbagai prestasi membanggakan di tingkat provinsi hingga nasional. Capaian ini didominasi oleh bidang olahraga dan seni budaya, yang selaras dengan visi sekolah untuk mencetak generasi yang unggul dan berbudaya. Berikut adalah rekapitulasi data prestasi akademik dan non-akademik yang diraih oleh Murid SDN Rawamangun 09 selama tahun 2025;

Tabel 4.3 Data Prestasi Murid SDN Rawamangun 09 Tahun 2025

No	Nama Murid	Jenis Lomba	Prestasi	Tingkat
1	Luthfie Dzaky Zaidan	Kejuaraan KATA Beregu Pra Pemula Putra	Peringkat 3	Kota
2	Luthfie Dzaky Zaidan	Kejuaraan Kumite Perorangan Usia Dini Putra +30Kg	Peringkat 3	Kota
3	Muhammad Rasya Irawan	Kejuaraan Menulis Cerita FLS3N 2025 Pulogadung	Peringkat 1	Kecamatan
4	Randi	Kejuaraan Daerah Squash DKI Jakarta II Tahun 2025	Peringkat 1	Provinsi
5	Grace Nicole Weenas	Beginner U12 Kumite <i>Female</i> +30kg	Peringkat 1	Internasional
6	Melissa	Kejuaraan Kemenpora Internasional Pencak Silat Championship	Peringkat 2	Internasional

		2025 Kategori Tanding		
7	Hanum Wisafaq Putri Robbani	Kejuaraan Kemenpora Internasional Pencak Silat Championship 2025 Kategori Seni Tunggal	Juara 2	Internasional
8	Edwin Joy Imanuel Simanjuntak	Kejuaraan Kemenpora Internasional Pencak Silat Championship 2025 Kategori Tanding	Juara 3	Internasional
9	Zahra Aulia Denita	Kejuaraan Pencak Silat Piala IPSI DKI Jakarta 2025	Peringkat 2	Nasional
10	Tim Marawis SDN Rawamangun 09	Lomba Marawis Janonam Cup 6	Peringkat 2	Kecamatan
11	Tim <i>Floorball</i> Putra SDN Rawamangun 09	Kejuaraan Evokasi Floorball Jakarta Seri 3 Putra	Peringkat 2	Provinsi
12	Tim <i>Floorball</i> Putri SDN Rawamangun 09	Kejuaraan Evokasi Floorball Jakarta Seri 3 Putri	Peringkat 3	Provinsi

(Sumber: Data SDN Rawamangun 09 Tahun 2025)

3. Sarana dan Prasarana Sekolah

SDN Rawamangun 09 dilengkapi dengan 20 ruang kelas yang memiliki meja dan kursi yang cukup memadai untuk kegiatan belajar mengajar. Selain itu, terdapat satu ruang perpustakaan, satu ruang tata usaha yang terintegrasi dengan ruang kepala sekolah, dan tiga ruang kantor guru, di mana setiap lantai memiliki satu ruang guru. Sekolah ini juga memiliki satu gudang untuk penyimpanan barang, satu UKS, tiga kantin, dan satu musola. Musola digunakan untuk kegiatan ibadah, seperti sholat berjamaah, yang merupakan

bagian dari pembiasaan sekolah, serta untuk beribadah bagi warga sekolah lainnya. Terdapat juga satu ruang khusus untuk Murid yang beragama Kristen melakukan pembelajaran. Sekolah memiliki tiga toilet, masing-masing terletak di setiap lantai.

Namun, SDN Rawamangun 09 belum memiliki aula untuk pertemuan. Untuk mengatasi hal ini, dua kelas di setiap lantai dapat dibuka sebagai ruang pertemuan, biasanya digunakan untuk pertemuan antara orang tua murid dan guru atau acara-acara tertentu yang memerlukan ruang yang lebih luas. Sekolah ini juga memiliki satu lapangan yang cukup besar, yang digunakan untuk kegiatan olahraga, upacara bendera, serta kegiatan ekstrakurikuler. Lorong-lorong kelas dilengkapi dengan bangku panjang yang digunakan oleh Murid untuk beristirahat dan berbincang saat jam istirahat. Terdapat juga satu tempat parkir yang disediakan untuk kendaraan tenaga pendidik, kependidikan, serta Murid yang membawa sepeda.

Pada tahun ajaran 2025/2026, pelaksanaan pembelajaran di SDN Rawamangun 09 menggunakan kurikulum merdeka secara penuh, yang banyak memanfaatkan teknologi. Sekolah ini memiliki 15 PC dan 6 proyektor yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan mengajar. Dengan semua sarana dan prasarana ini, diharapkan SDN Rawamangun 09 menjadi tempat yang nyaman, aman, dan kondusif bagi Murid, tenaga pendidik, dan kependidikan, serta warga sekolah untuk beraktivitas dengan baik.

Berikut ini disajikan sarana dan prasarana di SDN Rawamangun 09 dalam bentuk tabel;

Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana Tahun 2025

No	Sarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	20
2	Toilet Murid	3
3	Toilet Guru	3
4	Ruang guru	1
5	Ruang Kepala Sekolah	1
6	Ruang TU	1
7	Ruang Lab. Komputer	1
8	Ruang Lab. IPA	-
9	Ruang Perpustakaan	1
10	Ruang Musholla	1
11	Ruang UKS dan Ruang Bimbingan Konseling	1
12	Kantin	4
13	Gudang	1
14	Ruang Display	1
15	Lapangan	1
16	Taman	1
17	Parkir	1
18	Ruang pantry	1
19	Rumah Dinas	2

(Sumber: Data SDN Rawamangun 09 Tahun 2025)

Berdasarkan tabel di atas, dari segi sarana dan prasarana SDN Rawamangun 09 memiliki fasilitas cukup lengkap dalam mendukung kegiatan pembelajaran, memiliki 20 ruang kelas, gedung perpustakaan, musholla, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang tata usaha dan toilet yang cukup banyak dan sarana pendukung pembelajaran yaitu *Personal Computer* (PC), laptop, proyektor dan alat olahraga, serta multimedia pembelajaran.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan rumusan masalah penelitian yang meliputi kondisi pembelajaran PLBJ sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif, proses pengembangan media menggunakan model 4-D, kelayakan media, penerapan media dalam pembelajaran, serta efektivitas media

pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan dalam penguatan sikap sosial Murid kelas VI SD Negeri Rawamangun 09. Penjelasan secara rinci diuraikan sebagai berikut;

1. Kondisi Pembelajaran PLBJ Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Kondisi pembelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif diketahui melalui kegiatan observasi pembelajaran di kelas serta wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan murid kelas VI SD Negeri Rawamangun 09. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran yang diterapkan, serta kendala yang dihadapi dalam menanamkan nilai-nilai sikap sosial seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama. Adapun hasil observasi disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.5 Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil pengamatan
1	Penggunaan metode pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Kegiatan belajar masih berpusat pada guru, sehingga Murid cenderung pasif. Permainan tradisional Betawi hanya dijelaskan secara verbal tanpa praktik atau visualisasi.
2	Penggunaan media pembelajaran	Media yang digunakan masih berupa papan tulis dan buku teks. LCD proyektor tersedia, tetapi jarang digunakan karena

		keterbatasan bahan ajar digital. Tidak ada media interaktif yang mengilustrasikan permainan tradisional.
3	Sikap Murid dalam proses pembelajaran	1. Interaksi antara pendidik dan Murid masih terbatas, dengan peran pendidik yang lebih menonjol. 2. Murid cenderung menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk mencatat sambil mendengarkan penjelasan materi dari guru. 3. Ketika pendidik membuka kesempatan untuk bertanya, hanya beberapa Murid yang aktif berpartisipasi, dan sebagian besar dari mereka adalah Murid yang duduk di barisan depan. 4. Murid yang berada di bagian belakang kelas seringkali sibuk dengan urusan mereka sendiri dan kurang memberikan perhatian pada penyampaian materi pembelajaran.
4	Sikap guru terhadap Murid	Interaksi bersifat satu arah. Guru memberi penjelasan panjang, sementara Murid mendengarkan. Kesempatan untuk bertanya terbatas dan hanya dimanfaatkan oleh beberapa Murid di barisan depan.
5	Fasilitas pendukung pembelajaran	Setiap ruang kelas telah dilengkapi dengan fasilitas standar seperti papan tulis, dan proyektor portable. Selain itu, seluruh area gedung sekolah juga memiliki akses WiFi dengan kecepatan internet yang stabil dan memadai.

Peneliti juga melaksanakan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas terkait penerapan pembelajaran serta penguatan sikap sosial di Sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN Rawamangun 09, Ibu K didapatkan informasi:

“Sekolah kami berkomitmen untuk menanamkan sikap sosial melalui kegiatan pembelajaran dan pembiasaan sehari-hari. Kami juga mendukung pelestarian budaya lokal, termasuk permainan tradisional Betawi, karena dapat menjadi sarana efektif untuk membentuk karakter Murid. Pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah sudah mulai diterapkan, meskipun masih perlu ditingkatkan. Dengan fasilitas yang tersedia, kami mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* karena dinilai mampu meningkatkan minat belajar Murid sekaligus memperkuat sikap sosial mereka.” (Wawancara, Kamis 4 Desember 2025)

Berdasarkan informasi dari hasil wawancara dengan guru, SDN Rawamangun 09, Ibu EMS diperoleh informasi:

“Dalam pembelajaran di kelas, saya sudah berusaha menanamkan sikap sosial seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama melalui kerja kelompok, diskusi, dan pembiasaan sehari-hari. Namun, saya masih mengalami kendala dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakter Murid. Selama ini media yang digunakan masih didominasi oleh buku, video, dan slide presentasi. Saya menilai bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang mengangkat permainan tradisional Betawi akan sangat membantu, karena dapat membuat Murid lebih tertarik, aktif, dan lebih mudah memahami materi”. (Wawancara, Senin, 8 Desember 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PLBJ di SD Negeri Rawamangun 09 masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan Murid dalam pembelajaran belum optimal, terutama dalam memahami permainan tradisional Betawi dan menanamkan sikap sosial.

2. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model 4-D

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini yaitu media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan dalam penguatan sikap sosial di Kelas VI Sekolah Dasar. Tahapan dilakukan dengan mengadaptasi model pengembangan 4D (*four-D models*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Kerangka kerja model ini mencakup empat tahapan sistematis, yakni tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penjelasan secara rinci mengenai prosedur operasional yang dilaksanakan pada masing-masing tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut;

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini ditentukan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang mengintegrasikan permainan tradisional etnik Betawi dalam penguatan sikap sosial Murid. Adapun rincian dalam tahap pendefinisian adalah sebagai berikut.

1) Analisis Awal (*Front-end-analysis*)

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas, proses belajar mengajar masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti buku teks, papan tulis, dan penjelasan lisan dari guru. Penggunaan media digital sudah mulai diterapkan, namun masih terbatas pada pemutaran video pembelajaran sesekali dan slide

presentasi sederhana. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan Murid dalam pembelajaran belum optimal, terutama dalam kegiatan yang bertujuan untuk menanamkan dan menguatkan sikap sosial secara kontekstual dan berkelanjutan.

Hasil wawancara dengan guru kelas VI Ibu EMS menunjukkan bahwa penanaman sikap sosial seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama telah diupayakan melalui berbagai kegiatan, seperti kerja kelompok, diskusi kelas, dan pembiasaan sehari-hari. Namun, guru mengungkapkan bahwa masih terdapat kendala dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang terintegrasi dengan nilai sikap sosial dan budaya lokal masih sangat terbatas, sehingga diperlukan inovasi media yang lebih kontekstual dan relevan.

Wawancara dengan kepala sekolah SDN Rawamangun 09 Ibu K menunjukkan adanya dukungan institusional terhadap penguatan pendidikan karakter dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Sekolah memiliki komitmen untuk menanamkan nilai-nilai sikap sosial kepada murid melalui program pembiasaan, kegiatan pembelajaran, serta pelestarian budaya lokal. Kepala sekolah menilai bahwa permainan tradisional, khususnya permainan Betawi, memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya melestarikan

budaya, tetapi juga menanamkan nilai sosial seperti kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab. Selain itu, ketersediaan fasilitas sekolah seperti akses internet dan perangkat pendukung pembelajaran dinilai cukup memadai untuk mendukung penerapan media pembelajaran digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik, kontekstual, dan berbasis budaya lokal. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang mengintegrasikan permainan tradisional Betawi dinilai memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan Murid, serta memperkuat sikap sosial Murid. Oleh karena itu, tahap ini menjadi dasar dalam merumuskan spesifikasi dan desain awal produk media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2) Analisis Murid (*Student Analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan perwakilan Murid kelas VI, didapatkan informasi;

Murid A, dan B menjawab bahwa mereka tertarik terhadap pembelajaran berbasis video, *game*, dan media digital interaktif. Kedua Murid tersebut menyampaikan bahwa pembelajaran akan lebih menarik dan mudah dipahami jika dikemas dalam bentuk permainan. Sementara itu, Murid C, dan D menyatakan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis *game*, namun belum sepenuhnya mampu mengaitkan permainan tradisional dengan penguatan sikap sosial dalam kehidupan sehari-hari. Murid pada kelompok ini lebih mengenal permainan tradisional sebatas aktivitas bermain tanpa memahami sikap-sikap sosial yang terkandung di dalamnya. Adapun Murid E menyampaikan bahwa lebih sering bermain *game* digital dibandingkan permainan

tradisional, sehingga kurang memiliki pengalaman langsung dalam memainkan permainan tradisional Betawi. (Wawancara, Senin, 8 Desember 2025).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa murid lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat konkret, visual, serta melibatkan aktivitas langsung seperti permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget (1952) yang menyatakan bahwa Murid usia sekolah dasar, khususnya sekitar usia 11–12 tahun, berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, murid lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata, visualisasi, serta aktivitas yang melibatkan interaksi langsung dibandingkan dengan penjelasan yang bersifat abstrak. Ketertarikan murid terhadap media berbasis *game*, video, dan aktivitas interaktif sebagaimana hasil wawancara menunjukkan bahwa karakteristik tersebut sesuai dengan ciri-ciri tahap operasional konkret yang dikemukakan oleh Piaget.

Dari segi pengalaman belajar, Murid telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* dan komputer, terutama untuk hiburan dalam bentuk permainan digital. Hal ini menunjukkan bahwa Murid memiliki kesiapan awal untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran masih perlu diarahkan agar tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga mendukung pembentukan sikap sosial dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa Murid membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik secara visual, mudah digunakan, serta relevan dengan dunia mereka. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang mengintegrasikan permainan tradisional Betawi dinilai sesuai dengan karakteristik Murid, karena mampu menggabungkan unsur bermain, belajar, budaya lokal, dan penguatan sikap sosial dalam satu pengalaman belajar yang bermakna.

3) Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis konsep untuk menentukan bahan ajar yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif. Proses analisis mencakup identifikasi capaian pembelajaran yang perlu dikuasai oleh Murid sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SDN Rawamangun 09. Dalam Kurikulum Merdeka, materi permainan tradisional Betawi termasuk dalam muatan lokal Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) kelas VI dengan capaian pembelajaran murid dapat mengenal dan mempraktikkan permainan rakyat Betawi:

Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diarahkan untuk membantu Murid mencapai kompetensi sesuai tujuan pembelajaran. Media dirancang tidak hanya untuk mengenalkan permainan tradisional Betawi secara teoritis, tetapi juga untuk memberikan pengalaman belajar yang

kontekstual melalui simulasi permainan, kuis interaktif, video, dan aktivitas refleksi sikap sosial. Dengan memanfaatkan *Articulate Storyline*, Murid lebih mudah memahami aturan permainan, menginternalisasi nilai luhur yang terkandung di dalamnya, serta menerapkan sikap sosial dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

4) Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Tahap analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi dan merinci aktivitas belajar yang perlu dilakukan Murid agar dapat mencapai tujuan pembelajaran pada materi permainan tradisional Betawi. Analisis ini bertujuan untuk memetakan urutan kegiatan pembelajaran secara sistematis, mulai dari tahap pengenalan konsep hingga tahap penerapan dan refleksi sikap sosial. Berdasarkan tujuan pembelajaran PLBJ kelas VI, tugas Murid dirancang mencakup kegiatan mengenal jenis permainan tradisional Betawi, memahami aturan dan langkah permainan, serta mensimulasikan permainan dengan menerapkan sikap sosial yang baik.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, tugas Murid diterjemahkan ke dalam bentuk aktivitas digital yang terstruktur, seperti;

- 1) Membaca materi permainan tradisional interaktif
- 2) Menonton video pengenalan permainan tradisional
- 3) Mengikuti simulasi permainan, dan menjawab kuis berbasis scenario

- 4) Melakukan refleksi terhadap sikap sosial yang ditampilkan selama permainan.

Setiap tugas dirancang untuk melibatkan Murid secara aktif dan mengambil keputusan yang mencerminkan nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan mampu menjadi sarana yang efektif untuk membantu Murid mencapai kompetensi pembelajaran secara optimal, sekaligus memperkuat sikap sosialnya.

5) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Pada tahap ini, tujuan pembelajaran dirumuskan secara lebih jelas dan spesifik dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SDN Rawamangun 09, khususnya pada mata pelajaran PLBJ kelas VI materi permainan tradisional Betawi. Perumusan tujuan pembelajaran dalam nuansa pembelajaran mendalam yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, berkesadaran, dan bermakna bagi Murid. Adapun tujuan pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 4.6 TP PLBJ Kelas VI tentang Permainan Tradisional

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Murid dapat dapat mengenal dan mempraktikkan	1. Menjelaskan aneka ragam permainan etnik Betawi;

permainan rakyat Betawi	2. Menganalisis aturan, langkah-langkah, manfaat permainan tradisional; 3. Merefleksikan sikap sosial dalam permainan tradisional;
-------------------------	---

Tujuan pembelajaran difokuskan agar murid mampu memahami berbagai permainan tradisional Betawi, mengidentifikasi aturan, manfaat dan langkah-langkah permainan, serta merefleksikan sikap sosial yang terkandung di dalamnya. Dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan, Murid diharapkan terlibat aktif melalui aktivitas berbasis permainan yang interaktif sehingga proses belajar terasa menarik dan tidak membosankan. Selanjutnya, pembelajaran yang berkesadaran diwujudkan melalui kemampuan Murid dalam memahami makna dari setiap aktivitas yang dilakukan, khususnya dalam mengaitkan sikap sosial seperti kejujuran, kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulia. Adapun pembelajaran yang bermakna tercermin dari kemampuan Murid untuk menginternalisasi sikap-sikap tersebut sehingga tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diterapkan dalam interaksi sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap penyusunan desain awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap perancangan ini meliputi beberapa langkah, yaitu:

1) Penyusunan Parameter Penilaian

Dalam penelitian ini, penilaian kelayakan media pembelajaran dilakukan menggunakan instrumen non-tes berupa angket. Angket disusun sebagai alat untuk memperoleh data terkait kelayakan media yang dikembangkan. Angket yang disusun terdiri dari dua bagian, yaitu, Angket penilaian oleh ahli, yang mencakup penilaian dari ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan evaluasi berdasarkan aspek kesesuaian dan kedalaman materi permainan tradisional etnik betawi, kejelasan penggunaan bahasa, efektivitas materi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan ahli media menilai media dari aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, komunikasi visual, integrasi mediaserta aspek pemrograman (hasil angket terlampir). Kemudian angket respon Murid, yakni digunakan untuk mengetahui tanggapan Murid terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Angket ini memuat penilaian terhadap aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, tampilan visual, kejelasan bahasa, efektivitas dan relevansi materi, serta aspek pengalaman pengguna (hasil angket terlampir).

2) Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* mengacu pada hasil analisis kebutuhan pada tahap pendefinisian. Penentuan format ini mempertimbangkan landasan teoritis yang relevan serta masukan dari

guru, Murid, dan dosen pembimbing, sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik Murid dan kondisi pembelajaran di sekolah. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung juga menjadi pertimbangan penting agar media dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Penyajian materi dalam media dikemas melalui berbagai bentuk yang menarik, seperti gambar, narasi audio, video, dan animasi yang berhubungan dengan permainan tradisional etnik Betawi. Beragam format tersebut dirancang untuk membantu Murid memahami materi sekaligus menginternalisasi nilai-nilai sikap sosial yang terkandung dalam permainan tradisional, seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama. Penggunaan animasi dan video dapat meningkatkan daya tarik media serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual.

Dalam upaya meningkatkan keterlibatan aktif Murid, media pembelajaran juga dilengkapi dengan bentuk penilaian yang bervariasi, seperti kuis pilihan ganda, benar-salah, serta permainan interaktif berbasis skenario. Melalui format evaluasi tersebut, Murid tidak hanya menguji pemahaman materi, tetapi juga merefleksikan dan menerapkan sikap sosial dalam situasi yang disimulasikan melalui media pembelajaran.

3) Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang memuat materi permainan tradisional etnik Betawi serta berorientasi pada penguatan sikap sosial Murid, digunakan perangkat lunak *Articulate Storyline* sebagai media utama pengembangan. *Articulate Storyline* dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta kuis interaktif yang terstruktur dan mudah digunakan.

Selain itu, *Articulate Storyline* memungkinkan media pembelajaran diekspor dalam format HTML5 yang dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun gawai, sehingga mendukung penerapan pembelajaran digital di sekolah. Untuk menunjang kualitas visual media, pembuatan ilustrasi gambar dan desain antarmuka dibantu menggunakan aplikasi desain grafis seperti *Canva*. Sementara itu, pembuatan dan pengolahan video pembelajaran dilakukan dengan bantuan aplikasi pengolah video, seperti *CapCut Pro*, agar materi dapat disajikan secara lebih menarik dan kontekstual.

Pengembangan permainan interaktif di dalam aplikasi juga didukung dengan pemanfaatan *Gemini Canvas*. Aplikasi tersebut digunakan untuk membantu perancangan dan pengembangan aktivitas permainan interaktif yang bersifat visual dan berbasis skenario,

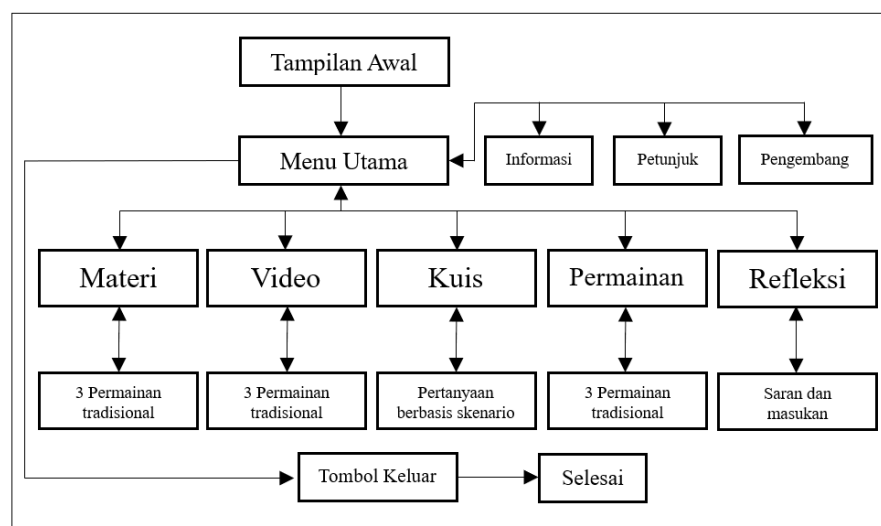
sehingga Murid dapat belajar melalui pengalaman bermain yang lebih kontekstual dan menarik. Permainan interaktif tersebut dirancang untuk merepresentasikan situasi nyata dalam permainan tradisional Betawi serta mengarahkan Murid untuk merefleksikan dan menerapkan sikap sosial.

4) Rancangan awal (*initial design*)

Proses perancangan desain awal media pembelajaran melibatkan dua kegiatan, yaitu perancangan isi dan proses produksi media pembelajaran. Adapun rinciannya sebagai berikut:

a) Perancangan Isi

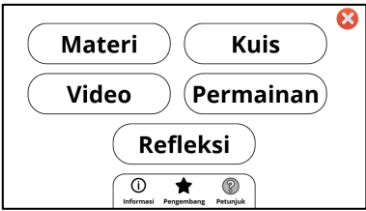
Perancangan isi media disesuaikan dengan rancangan diagram alir (*flowchart*) dan papan cerita (*storyboard*) yang telah dibuat. Rancangan alur media tersebut ditunjukkan pada gambar berikut:

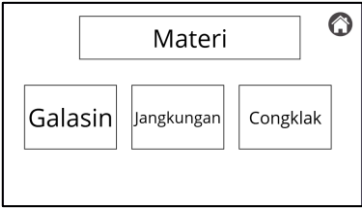
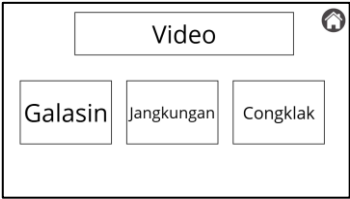
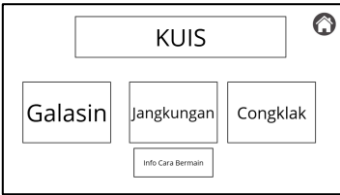


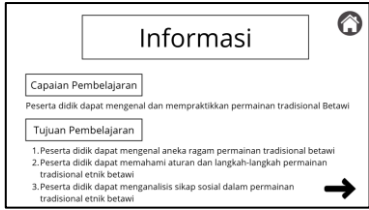
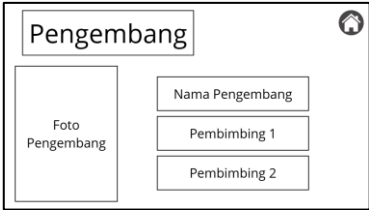
Gambar 4.2 *Flowchart* Keseluruhan Media

Sementara *storyboard* disusun untuk menggambarkan secara visual isi dan tampilan pada setiap halaman media pembelajaran, yang mencakup penyajian teks, gambar, serta berbagai elemen interaktif lainnya. Rancangan *storyboard* tersebut digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media dan ditampilkan sebagaimana terlihat pada gambar berikut.

Tabel 4.7 *Storyboard* Media Pembelajaran

No	Nama Halaman	Tampilan Visual	Keterangan
1	Tampilan Awal		Halaman pembuka yang berfungsi memperkenalkan tema media pembelajaran sekaligus menarik minat belajar Murid. Tombol START digunakan untuk memulai pembelajaran dan mengarahkan pengguna ke Menu Utama.
2	Halaman Menu Utama		Halaman navigasi utama yang memudahkan Murid memilih fitur pembelajaran sesuai kebutuhan. Setiap tombol terhubung langsung ke halaman yang dituju dan dilengkapi tombol untuk keluar dari media.
3	Halaman Menu Materi		Halaman pengantar materi pembelajaran yang mengarahkan Murid untuk memilih permainan

			tradisional Betawi yang akan dipelajari yaitu permainan congklak, jangkungan dan galasin.
4	Halaman Menu Video		Halaman ini menyediakan akses ke video pembelajaran yang menampilkan proses bermain Galasin, Jangkungan, dan Congklak secara visual.
5	Halaman Menu Kuis		Halaman kuis digunakan untuk mengevaluasi pemahaman Murid terhadap materi dan sikap sosial melalui soal interaktif. Halaman ini juga menampilkan hasil kuis dan pesan reflektif untuk memperkuat sikap sosial Murid.
6	Halaman Menu Permainan		Halaman ini mengarahkan Murid ke permainan interaktif yang dirancang sebagai sarana belajar berbasis pengalaman dan penguatan sikap sosial Murid.
7	Halaman Menu Refleksi		Setelah Murid menggunakan media, mereka dapat melakukan refleksi mengenai aplikasi atau materi yang dipelajari, refleksi

			tersebut akan terkirim langsung melalui <i>google form</i> kepada pengembang untuk ditinjau.
8	Halaman Informasi		Halaman ini memuat tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh Murid. Serta informasi media yang digunakan dalam pengembangan aplikasi
9	Halaman Pengembang		Halaman ini menampilkan identitas pengembang media sebagai bentuk informasi dan tanggung jawab akademik.
10	Halaman Petunjuk		Halaman petunjuk membantu Murid memahami cara menggunakan media secara mandiri. Berisi penjelasan tentang fungsi tombol dan menu pada media.

b) Produksi Media Pembelajaran

Tahap produksi merupakan tahap pelaksanaan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang memuat permainan tradisional etnik Betawi. Pengembangan media pada tahap ini dilaksanakan berdasarkan rancangan isi yang telah disusun pada tahap perancangan sebelumnya. Proses produksi

melibatkan beberapa tahapan penting hingga dihasilkan media pembelajaran dalam bentuk *prototipe*.

Tahap pembuatan media ini terdiri dari beberapa langkah utama yang mencakup pembuatan antarmuka, pengkodean, uji coba aplikasi (*test movie*), dan penerbitan (*publishing*). Berikut adalah penjelasan lebih lanjut dari masing-masing tahapan tersebut:

(1) Pembuatan Tampilan Antarmuka Media (*Interface*)

Tahap pembuatan antarmuka merupakan langkah awal dalam proses produksi media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti merancang tampilan visual media sesuai dengan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya. Desain antarmuka meliputi tampilan awal (*opening*), menu utama, menu materi, menu video, menu permainan interaktif, menu kuis, serta halaman pendukung seperti petunjuk penggunaan, informasi, dan profil pengembang. Setiap halaman dirancang dengan memperhatikan prinsip kemudahan penggunaan (*user friendly*), konsistensi tata letak, serta kesesuaian warna dan ilustrasi yang mencerminkan nuansa budaya Betawi. Penggunaan ikon, tombol navigasi, dan animasi sederhana dimaksudkan agar Murid dapat dengan mudah berpindah antarhalaman serta memahami alur pembelajaran tanpa mengalami kesulitan.

Selain aspek visual, pembuatan antarmuka juga mempertimbangkan karakteristik Murid sekolah dasar, khususnya kelas VI. Oleh karena itu, teks disajikan secara ringkas dan jelas,

ukuran huruf dibuat cukup besar, serta pemilihan gambar dan ilustrasi disesuaikan dengan dunia anak. Antarmuka dirancang untuk menarik perhatian Murid sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga Murid terdorong untuk terlibat aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran yang tersedia dalam media.

(2) Pengkodean (*Authoring*)

Tahap pengkodean merupakan tahap implementasi rancangan media pembelajaran ke dalam bentuk aplikasi interaktif menggunakan perangkat lunak *Articulate Storyline*. Pada tahap ini, seluruh elemen yang telah dirancang dalam *storyboard* dan *flowchart* mulai diintegrasikan secara fungsional melalui pengaturan *trigger*, *layer*, dan alur navigasi antar *slide*. Pengkodean dilakukan untuk memastikan setiap komponen media dapat berfungsi sesuai dengan tujuan pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi Murid.

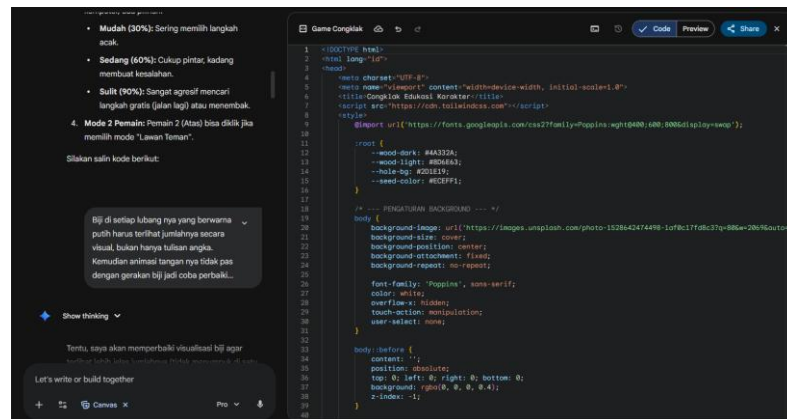
Pengaturan *trigger* dalam *Articulate Storyline* menjadi bagian utama dalam proses pengkodean. *Trigger* digunakan untuk mengatur respon sistem terhadap tindakan pengguna, seperti ketika Murid menekan tombol, memilih jawaban, atau menyelesaikan suatu aktivitas. Beberapa jenis *trigger* yang digunakan dalam media ini antara lain *trigger Jump to Slide* untuk mengatur perpindahan antar halaman, *Show Layer* dan *Hide Layer* untuk menampilkan atau

menyembunyikan informasi tambahan, serta *Change State* untuk memberikan umpan balik visual pada tombol dan objek interaktif.



Gambar 4.3 Penggunaan *Trigger* pada *Articulate Storyline*

Dalam pengembangan menu kuis dan permainan interaktif, peneliti memanfaatkan *Gemini Canvas* sebagai alat bantu untuk merancang logika permainan dan alur interaksi berbasis skenario. *Gemini Canvas* digunakan untuk menghasilkan struktur logika permainan, seperti alur keputusan, kondisi benar-salah, serta respon sistem terhadap pilihan Murid. Hasil rancangan dari *Gemini Canvas* berupa kode HTML5 kemudian diekspor menggunakan menu *insert* pada *Articulate Storyline* kemudian pilih *web object*, selanjutnya diimplementasikan kembali ke dalam *Articulate Storyline* menggunakan trigger dan variabel yang sesuai. Dengan cara ini, *Gemini Canvas* berperan sebagai alat bantu konseptual dan visual dalam merancang kuis dan permainan interaktif, sementara *Articulate Storyline* digunakan sebagai *platform* utama untuk mengimplementasikan interaksi tersebut.



Gambar 4.4 Pemanfaatan Gemini Canvas

Melalui pengkodean yang terstruktur dengan cara pemanfaatan *trigger*, variabel, dan integrasi hasil perancangan dari *Gemini Canvas*, media pembelajaran yang dikembangkan mampu menyajikan pengalaman belajar yang interaktif, responsif, dan mudah digunakan. Tahap pengkodean ini memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi secara optimal sebagai sarana pembelajaran berbasis permainan tradisional etnik Betawi.

(3) Uji Coba Aplikasi (*Test Movie*)

Setelah seluruh komponen media terintegrasi, tahap selanjutnya adalah uji coba aplikasi atau *test movie*. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Uji coba dilakukan dengan menjalankan media secara keseluruhan melalui *feature preview* pada *Articulate Storyline* untuk mengecek fungsi navigasi, kejelasan tampilan visual, kualitas audio dan video, serta kelancaran permainan interaktif dan kuis. Peneliti juga

melakukan pengecekan terhadap kemungkinan kesalahan teknis, seperti tombol yang tidak berfungsi, tampilan yang tidak sesuai, atau alur pembelajaran yang terputus.

Hasil dari uji coba ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media. Jika ditemukan kendala atau kekurangan, peneliti melakukan revisi pada bagian yang bermasalah hingga media dapat digunakan secara optimal. Tahap *test movie* ini sangat penting karena menjadi jembatan antara proses pengembangan dan tahap implementasi, sehingga media yang dihasilkan benar-benar siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

(4) Penerbitan Media (*Publishing*)

Tahap penerbitan merupakan tahap akhir dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Pada tahap ini, media yang telah melalui proses *preview* dan perbaikan selanjutnya dipublikasikan agar dapat diakses oleh pengguna. Media pembelajaran dipublikasikan dalam format HTML5, sehingga dapat dijalankan melalui peramban (*browser*) pada berbagai perangkat, baik komputer maupun gawai, tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan.

Setelah proses *publishing* dalam format HTML5 selesai dilakukan, media pembelajaran kemudian diunggah menggunakan layanan GitHub sebagai media *hosting*. Pemanfaatan GitHub

memungkinkan media pembelajaran diakses secara *online*, sehingga memudahkan guru dan Murid dalam menggunakan media kapan saja dan di mana saja selama tersedia koneksi internet. Selain itu, penggunaan GitHub juga mendukung kemudahan dalam pengelolaan *file*, pembaruan konten, serta distribusi media pembelajaran secara lebih luas.

Dengan dipublikasikannya media pembelajaran dalam format HTML5 dan diunggah melalui GitHub, media yang dikembangkan menjadi lebih fleksibel, mudah diakses, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi pada Kurikulum Merdeka. Tahap penerbitan ini menandai selesainya proses pembuatan media pembelajaran dan menjadi dasar untuk pelaksanaan tahap validasi serta uji coba pada Murid.

c) Hasil Pembuatan

Setelah melalui tahapan pembuatan media, dihasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif permainan tradisional etnik Betawi yang tersusun atas beberapa halaman utama, sebagai berikut:

(1) Halaman Pembuka

Halaman pembuka merupakan tampilan awal yang pertama kali muncul saat media pembelajaran dijalankan. Pada halaman ini ditampilkan judul media pembelajaran, yaitu Permainan Tradisional Etnik Betawi, yang dipadukan dengan ilustrasi visual bernuansa budaya Betawi dan gambar Murid yang sedang memainkan

permainan tradisional. Desain halaman pembuka dibuat menarik dan komunikatif untuk menumbuhkan minat belajar Murid sejak awal penggunaan media.

Selain elemen visual, halaman pembuka juga dilengkapi dengan tombol Start yang berfungsi sebagai navigasi awal untuk menuju halaman menu utama. Tombol ini diprogram menggunakan trigger pada Articulate Storyline sehingga pengguna dapat melanjutkan ke tahap pembelajaran berikutnya dengan mudah. Tampilan halaman pembuka disajikan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan halaman pembuka

(2) Halaman Menu Utama

Halaman menu utama berfungsi sebagai pusat navigasi dalam media pembelajaran. Pada halaman ini tersedia beberapa tombol menu, yaitu menu materi, video, game, kuis, informasi, petunjuk, dan pengembang. Setiap tombol dilengkapi dengan ikon yang representatif dan diberi label yang jelas agar mudah dipahami oleh Murid.

Menu utama dirancang untuk memberikan kebebasan kepada Murid dalam memilih aktivitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Pengaturan navigasi pada halaman ini memungkinkan Murid berpindah ke halaman lain dan kembali ke menu utama dengan mudah. Tampilan halaman menu utama ditunjukkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Menu Utama

(3) Halaman Informasi

Halaman informasi berisi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran serta gambaran umum media pembelajaran yang dikembangkan. Pada halaman ini disajikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai Murid setelah menggunakan media pembelajaran interaktif permainan tradisional etnik Betawi, khususnya dalam penguatan sikap sosial melalui pembelajaran yang kontekstual. Selain itu, halaman informasi juga memuat penjelasan singkat mengenai media yang digunakan dalam pengembangan aplikasi, yaitu *Articulate Storyline* sebagai

perangkat utama serta dukungan media lain yang digunakan dalam proses pembuatan. Halaman ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada pengguna mengenai arah dan manfaat penggunaan media pembelajaran.



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Informasi

(4) Halaman Pengembang

Halaman pengembang berisi informasi mengenai tim pengembang media pembelajaran. Informasi yang ditampilkan meliputi nama pengembang dan foto tim pengembang sebagai bentuk identitas dan tanggung jawab akademik terhadap produk yang dihasilkan. Halaman ini juga berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap pihak yang terlibat dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif permainan tradisional etnik Betawi.



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Pengembang

(5) Halaman Petunjuk

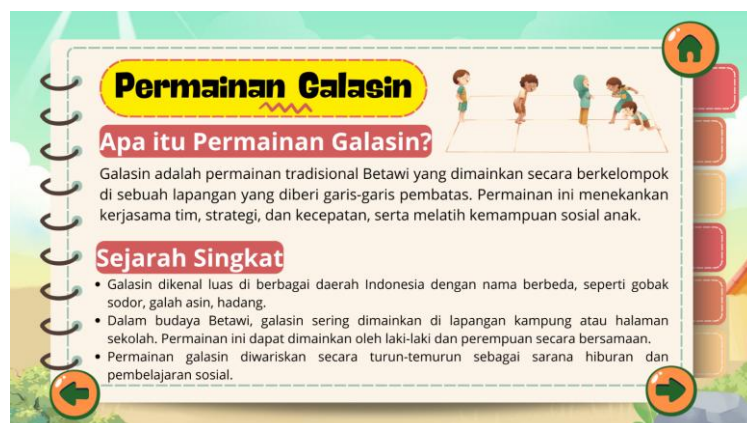
Halaman petunjuk berfungsi untuk membantu pengguna dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif. Pada halaman ini dijelaskan fungsi dari setiap menu dan tombol yang terdapat dalam media, seperti menu materi, video, game, kuis, serta tombol navigasi untuk berpindah antarhalaman. Penjelasan disajikan secara ringkas dan jelas agar Murid dapat menggunakan media secara mandiri tanpa mengalami kesulitan. Dengan adanya halaman petunjuk, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan Murid dapat memanfaatkan seluruh fitur media secara optimal.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Petunjuk

(6) Halaman Menu Materi

Halaman menu materi berisi pilihan materi pembelajaran berdasarkan jenis permainan tradisional Betawi yang dipelajari, yaitu Galasin, Jangkungan, dan Congklak. Dengan memilih salah satu permainan, Murid akan diarahkan ke rangkaian materi yang membahas pengenalan permainan, aturan dan langkah bermain, serta nilai sikap sosial yang terkandung di dalamnya. Tampilan halaman menu materi disajikan pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu Materi

(7) Halaman Menu Video

Halaman menu video menyediakan kumpulan video pembelajaran yang menampilkan proses permainan Galasin, Jangkungan, dan Congklak. Video digunakan sebagai media pendukung untuk memperjelas penjelasan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Melalui video, Murid dapat melihat secara langsung contoh permainan tradisional dan situasi interaksi sosial yang terjadi selama permainan berlangsung. Halaman menu video ditampilkan pada Gambar 4.11.



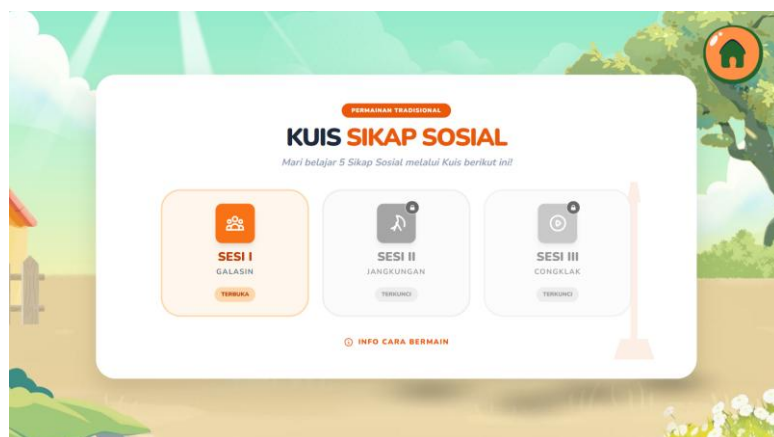
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Menu Video

(8) Halaman Menu Kuis

Halaman kuis merupakan bagian evaluasi dalam media pembelajaran interaktif yang berfungsi untuk mengukur pemahaman Murid terhadap materi permainan tradisional etnik Betawi sekaligus merefleksikan penguatan sikap sosial yang telah dipelajari. Pada halaman ini, kuis dibagi ke dalam tiga sesi yang disusun secara bertahap. Setiap sesi kuis akan terbuka secara berurutan, dengan

ketentuan bahwa Murid harus memperoleh nilai minimal 70 pada sesi sebelumnya untuk dapat melanjutkan ke sesi berikutnya.

Selain itu, pada halaman kuis juga disediakan tombol petunjuk kuis yang berfungsi untuk memberikan penjelasan mengenai tata cara pengerjaan kuis. Tombol petunjuk ini dapat diakses sebelum Murid memulai kuis, sehingga Murid memiliki pemahaman yang jelas mengenai alur pengerjaan kuis. Dengan adanya pembagian sesi dan petunjuk kuis, halaman kuis diharapkan mampu mendukung proses evaluasi pembelajaran yang lebih terstruktur, adil, dan mudah dipahami oleh Murid. Halaman kuis ditampilkan pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Menu Kuis

(9) Halaman Menu Permainan

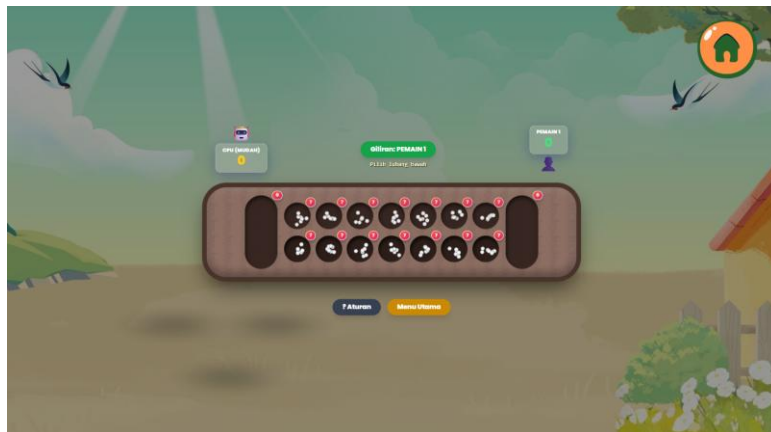
Pada halaman ini, Murid dapat memilih beberapa permainan tradisional etnik Betawi yang telah dimodifikasi ke dalam bentuk permainan digital tanpa menghilangkan aturan dasar permainan aslinya. Setiap permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penguatan pemahaman materi dan sikap sosial Murid.

Pada permainan congklak, Murid diberikan pilihan untuk bermain melawan komputer atau melawan teman. Mekanisme permainan congklak yang digunakan dalam aplikasi ini tetap mengacu pada peraturan permainan congklak tradisional yang asli, mulai dari cara membagikan biji, giliran bermain, hingga penentuan pemenang. Melalui pilihan lawan bermain ini, Murid dapat belajar mengambil keputusan, bersikap jujur, serta melatih sportivitas baik saat bermain sendiri maupun bersama teman.

Permainan jangkungan dirancang untuk dimainkan secara berpasangan dengan teman. Pada permainan ini, Murid dituntut untuk menjawab pertanyaan terkait sikap sosial dengan cepat dan tepat. Setiap jawaban yang benar akan memicu animasi karakter yang bergerak maju menuju garis akhir (finish). Murid yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar lebih cepat akan mencapai garis finish terlebih dahulu dan menjadi pemenang. Konsep ini bertujuan untuk melatih kecepatan berpikir, kerja sama, serta pemahaman Murid terhadap sikap sosial yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan galasin dikembangkan dalam bentuk permainan lintasan yang dilengkapi dengan elemen interaktif berupa gambar peti bonus. Apabila karakter pemain menyentuh peti tersebut, maka akan muncul pertanyaan bonus yang berkaitan dengan materi permainan tradisional dan sikap sosial. Murid yang mampu

menjawab pertanyaan bonus dengan benar akan memperoleh poin tambahan, sehingga meningkatkan peluang untuk memenangkan permainan. Fitur ini dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan tantangan tambahan yang menyenangkan bagi Murid.



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Menu Permainan

(10) Halaman Menu Refleksi

Refleksi dilakukan melalui tautan *Google Form* yang terintegrasi dalam aplikasi. Melalui *Google Form* tersebut, Murid dapat menjawab pertanyaan reflektif secara sederhana berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh selama menggunakan media pembelajaran. Hasil isian refleksi digunakan sebagai bahan evaluasi penguatan sikap sosial Murid dan tidak bersifat penilaian akademik.



**Refleksi Media Pembelajaran Interaktif
Pada Permainan Tradisional Etnik Betawi**

Silahkan tulis refleksi setelah kamu menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini akan sangat membantu untuk mengembangkan media pembelajaran di masa yang akan datang.

muhamad.mahdi1994@gmail.com [Switch account](#)

Not shared

* Indicates required question

Apa yang sudah kamu pelajari dari Media Pembelajaran ini? *

Your answer

Gambar 4.14 Tampilan Halaman Menu Refleksi

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan, produk media disempurnakan melalui berbagai masukan dan rekomendasi dari para ahli. Proses pengembangan meliputi kegiatan validasi oleh ahli materi dan ahli media (*expert appraisal*), serta uji coba produk (*developmental testing*) untuk melihat kelayakan media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut, dilakukan revisi secara bertahap hingga media dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil pada tahap pengembangan lebih rinci dijelaskan sebagai berikut.

1) Validasi ahli (*Expert appraisal*)

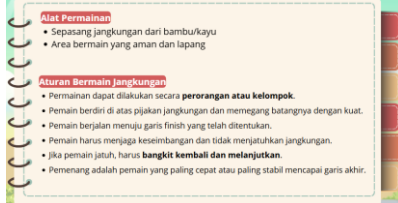
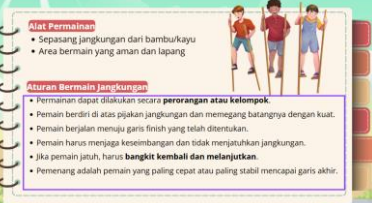
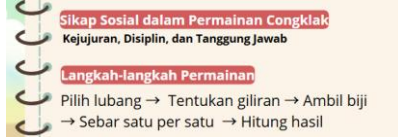
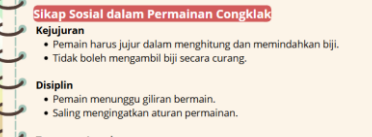
Media pembelajaran yang telah disusun pada tahap perancangan (*design*) selanjutnya melalui proses penilaian dan validasi oleh para ahli yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidangnya. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Aldina Syafitri Siregar, S.Pd., M.Si., guru kelas di SD Negeri Rawamangun 09 sekaligus Guru Penggerak di Kecamatan Pulogadung, serta Bapak Junaedi Nugraha, M.Pd., yang merupakan

guru kelas di SD Negeri Rawamangun 02. Sementara itu, validasi media dilaksanakan oleh Bapak Muhammad Muslim Machbub Sulthony, M.Pd., guru inovatif tingkat nasional Direktorat Jenderal GTKPG Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah tahun 2024, serta Bapak Muhammad Nasrul Arifin, S.Pd., yang merupakan Duta Teknologi Kemdikbudristek tahun 2022.

Ahli materi tetap memberikan beberapa saran dan catatan perbaikan yang perlu diperhatikan. Catatan ini akan digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan aplikasi sebelum digunakan lebih luas di kalangan murid yang dirangkum dalam tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Saran dan Perbaikan dari Ahli Materi

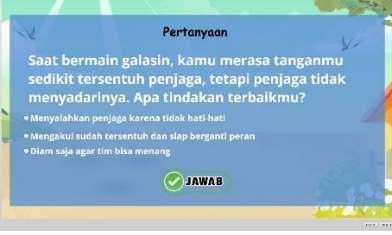
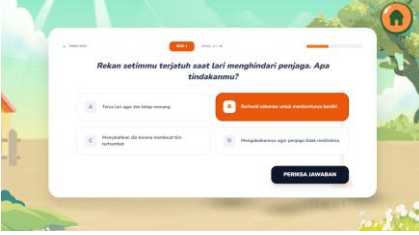
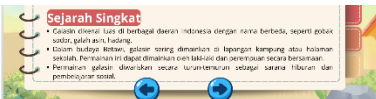
Hasil Validasi	Perbaikan Berdasarkan Masukan Validator
1. Penyempurnaan <i>font</i> agar Murid lebih nyaman dalam membaca. 	1. Menyempurnakan <i>font</i> dengan mengganti <i>font</i> “Times New Roman” menjadi <i>font</i> “Negrita Pro” 
2. Tambahkan Capaian dan Tujuan Pembelajaran pada menu informasi media. 	2. Menambahkan Capaian dan Tujuan Pembelajaran pada menu informasi media 
3. Materi hanya penjelasan secara teks tanpa diberikan gambar atau animasi permainan tradisional.	3. Menambahkan contoh gambar pada setiap permainan tradisional di menu materi.

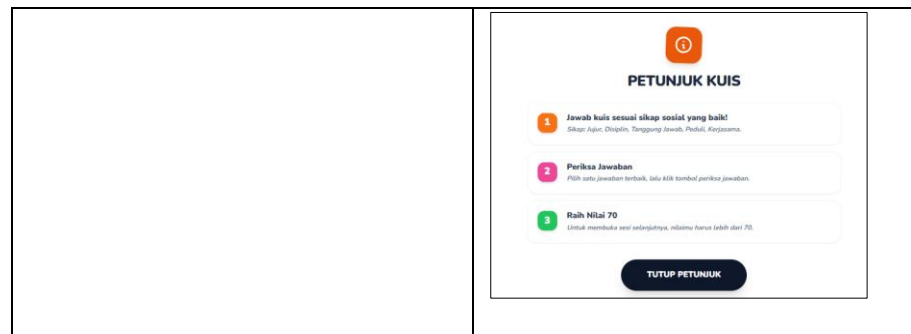
 Aturan Permainan • Sepasang jangkungan dari bambu/kayu • Area bermain yang aman dan lapang Aturan Bermain Jangkungan • Permainan dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok. • Pemain berdiri di atas pijakan jangkungan dan memegang batangnya dengan kuat. • Pemain berjalan menuju garis finish yang telah ditentukan. • Pemain harus menjaga keseimbangan dan tidak menjatuhkan jangkungan. • Jika pemain jatuh, harus bangkit kembali dan melanjutkan. • Pemenang adalah pemain yang paling cepat atau paling stabil mencapai garis akhir.	 Aturan Permainan • Sepasang jangkungan dari bambu/kayu • Area bermain yang aman dan lapang Aturan Bermain Jangkungan • Permainan dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok. • Pemain berdiri di atas pijakan jangkungan dan memegang batangnya dengan kuat. • Pemain berjalan menuju garis finish yang telah ditentukan. • Pemain harus menjaga keseimbangan dan tidak menjatuhkan jangkungan. • Jika pemain jatuh, harus bangkit kembali dan melanjutkan. • Pemenang adalah pemain yang paling cepat atau paling stabil mencapai garis akhir.
4. Tambahkan contoh bentuk sikap sosial yang muncul dalam permainan tradisional.  Sikap Sosial dalam Permainan Congklak Kejujuran, Disiplin, dan Tanggung Jawab Langkah-langkah Permainan Pilih lubang → Tentukan giliran → Ambil biji → Sebar satu per satu → Hitung hasil	4. Menambahkan contoh bentuk sikap sosial yang muncul dalam permainan tradisional.  Sikap Sosial dalam Permainan Congklak Kejujuran • Pemain harus jujur dalam menghitung dan memindahkan biji. • Tidak boleh mengambil biji secara curang. Disiplin • Pemain menunggu giliran bermain. • Saling mengingatkan aturan permainan. Tanggung Jawab • Menjelaskan permainan dengan tertib. • Menjaga alat permainan bersama.
5. Video belum ada teks narasi untuk memudahkan Murid difable tuna rungu. 	5. Menambahkan teks narasi untuk memudahkan Murid difable tuna rungu. 

Selain hasil validasi dari ahli materi, para ahli media juga memberikan beberapa saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan aplikasi. Masukan tersebut dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan media sebelum digunakan secara lebih luas oleh Murid, sebagaimana dirangkum dalam Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Saran dan Perbaikan dari Ahli Media

Hasil Validasi	Perbaikan Berdasarkan Masukan Validator
1. Belum ada <i>backsound</i> yang bernuansa Betawi sehingga membuat media pembelajaran lebih kontekstual.	1. Menambahkan <i>backsound</i> yang bernuansa Betawi sehingga media pembelajaran lebih kontekstual.
2. Perpaduan warna media perlu menggunakan <i>pallet</i> agar padu.	2. Menggunakan warna yang padu disesuaikan antara tombol dan <i>background</i> .

	
3. Salah satu menu masih menggunakan penamaan dalam Bahasa Inggris. 	3. Mengganti penamaan pada salah satu menu dengan Bahasa Indonesia. 
4. Permainan perlu dibuat lebih interaktif dan dan lebih dari 1 jenis permainan. 	4. Membuat permainan menjadi interaktif dan menambahkan jenis permainan. 
5. Menu kuis masih tidak bisa klik jawaban (leg) dan tampilannya tidak menarik. 	5. Memperbaiki jawaban yang tidak bisa diklik dan membuat tampilan lebih menarik. 
6. Konsistensi tata letak tombol 	6. Membuat tata letak tombol yang konsisten. 
7. Belum ada petunjuk kuis agar Murid lebih memahami alur dan cara pengerjaan.	7. Membuat petunjuk kuis agar Murid memahami alur dan cara pengerjaan kuis.



Setelah melakukan perbaikan berdasarkan masukan validator, langkah berikutnya yaitu pelaksanaan uji coba produk kepada Murid kelas VI SDN Rawamangun 09 sebagai subjek penelitian. Hasil uji coba digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan prototipe media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi, sehingga diperoleh produk akhir yang layak digunakan. Uji coba lapangan dilakukan secara bertahap, diawali dengan uji coba terbatas pada kelompok kecil Murid, kemudian dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok yang lebih besar.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap diseminasi, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan yang telah dikembangkan dan direvisi dinyatakan siap untuk disebarluaskan dan digunakan. Media pembelajaran ini dipublikasikan dalam format HTML5 dan diunggah melalui *platform GitHub Pages* (github.io), sehingga dapat diakses secara daring melalui tautan yang bersifat umum tanpa memerlukan proses instalasi aplikasi. Pemanfaatan

GitHub Pages memungkinkan media pembelajaran digunakan secara fleksibel pada berbagai perangkat yang terhubung dengan internet.

Tautan media pembelajaran tersebut selanjutnya dibagikan melalui media sosial sebagai upaya memperluas jangkauan pemanfaatan media. Proses diseminasi juga dilakukan melalui kegiatan pemaparan dan sosialisasi media pembelajaran kepada guru-guru, dengan tujuan memperkenalkan media yang dikembangkan serta mendorong pemanfaatannya sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang berorientasi pada penguatan sikap sosial Murid.

3. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran, khususnya ditinjau dari aspek kesesuaian isi, ketercapaian tujuan pembelajaran, serta kelayakan penyajian materi dalam penguatan sikap sosial. Sementara itu, data dari ahli media dimanfaatkan untuk mengevaluasi kualitas media dari aspek tampilan antarmuka (*interface*), navigasi, serta pemrograman aplikasi. Seluruh data hasil penilaian tersebut dijadikan dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran. Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, produk kemudian dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan untuk memperoleh respon Murid terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Validasi oleh Ahli Materi

Tingkat validitas instrumen dan kelayakan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti melakukan uji validitas menggunakan indeks V Aiken. Uji ini dilakukan berdasarkan penilaian dari dua orang ahli materi yang menilai setiap butir instrumen sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil perhitungan indeks V Aiken untuk seluruh butir instrumen disajikan pada Tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Perhitungan indeks V Aiken Ahli Materi

Butir	Ahli Materi		S1	S2	Σs	V	Ket
	1	2					
Butir 1-25	96	94	71	69	140	0,93	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan indeks V Aiken pada Tabel 4.10, diperoleh nilai V sebesar 0,93 yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen yang digunakan dalam penilaian materi telah memiliki tingkat validitas yang sangat baik dan relevan dengan aspek yang diukur. Dengan demikian, instrumen validasi ahli materi dapat dinyatakan layak digunakan untuk menilai kualitas isi materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mampu mendukung penguatan sikap sosial murid.

Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik murid, keakuratan serta keotentikan materi yang disajikan, kedalaman dan kelengkapan pembahasan, potensi media

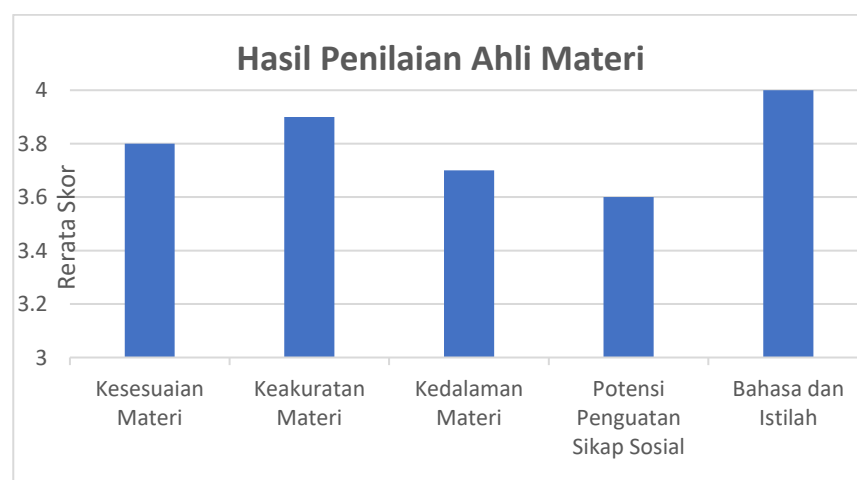
dalam menguatkan sikap sosial murid, serta ketepatan penggunaan bahasa dan istilah. Data dari hasil penilaian dua ahli materi terhadap media pembelajaran, yang mencakup kelima aspek tersebut, kemudian dikonversikan ke dalam skala kategori yang ditampilkan dalam tabel 4.11.

Tabel 4.11 Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rerata Skor	Kategori
		1	2		
1	Kesesuaian Materi	3,6	4	3,8	Sangat layak
2	Keakuratan Materi	4	3,8	3,9	Sangat layak
3	Kedalaman Materi	3,6	3,8	3,7	Sangat layak
4	Potensi Penguatan Sikap Sosial	4	3,2	3,6	Sangat layak
5	Bahasa dan Istilah	4	4	4	Sangat layak
Rerata total skor		3,84	3,76	3,8	Sangat layak

Berdasarkan data 4.11, hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai berada pada kategori sangat layak. Aspek kesesuaian materi memperoleh skor rata-rata sebesar 3,8, yang menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik Murid. Aspek keakuratan materi mendapatkan skor rata-rata 3,9, yang menandakan bahwa isi materi disajikan secara benar dan autentik sesuai dengan konteks permainan tradisional etnik Betawi. Aspek kedalaman materi memperoleh skor rata-rata 3,7, menunjukkan bahwa pembahasan materi telah disajikan secara cukup mendalam dan lengkap. Aspek potensi penguatan sikap sosial mendapatkan skor rata-rata 3,6, yang menunjukkan bahwa media memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menanamkan nilai-nilai sikap sosial seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama.

Sementara itu, aspek bahasa dan istilah memperoleh skor rata-rata 4,0, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dan istilah dalam media sudah sangat sesuai dan mudah dipahami oleh Murid. Secara keseluruhan, rerata total skor yang diperoleh adalah 3,8 dengan kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian ahli materi disajikan pada grafik berikut.



Gambar 4.15 Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi

b. Validasi oleh Ahli Media

Untuk mengetahui tingkat validitas instrumen dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti juga melakukan uji validitas menggunakan indeks V Aiken berdasarkan penilaian dari ahli media. Penilaian ini dilakukan oleh dua orang ahli media yang mengevaluasi setiap butir instrumen sesuai dengan aspek yang telah ditetapkan. Hasil perhitungan indeks V Aiken dari penilaian ahli media disajikan pada Tabel 4.12 berikut.

Tabel 4.12 Perhitungan Indeks V Aiken Ahli Media

Butir	Ahli Media		S1	S2	Σs	V	Ket
	1	2					
Butir 1-20	65	79	45	59	104	0,87	Tinggi

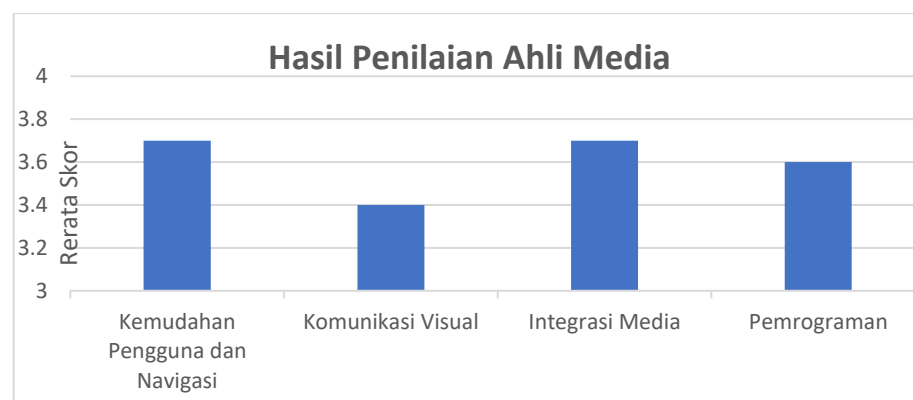
Berdasarkan hasil perhitungan indeks V Aiken pada tabel tersebut, diperoleh nilai V sebesar 0,87 yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen yang digunakan dalam penilaian media telah memiliki tingkat validitas yang baik dan relevan dengan aspek yang diukur. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dirancang telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan pengguna dan navigasi, komunikasi visual, integrasi media, dan pemrograman. Data dari hasil penilaian dua ahli media terhadap media pembelajaran, yang mencakup keempat aspek tersebut, kemudian dikonversikan ke dalam skala kategori yang ditampilkan dalam tabel 4.13.

Tabel 4.13 Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rerata Skor	Kategori
		1	2		
1	Kemudahan Pengguna dan Navigasi	3,6	3,8	3,7	Sangat layak
2	Komunikasi Visual	2,8	4	3,4	Sangat layak
3	Integrasi Media	3,4	4	3,7	Sangat layak
4	Pemrograman	3,2	4	3,6	Sangat layak
Rerata total skor		3,25	3,95	3,6	Sangat layak

Berdasarkan data pada Tabel 4.13, hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai berada pada kategori sangat layak. Aspek kemudahan penggunaan dan navigasi memperoleh skor rata-rata sebesar

3,7, yang menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan oleh pengguna dan memiliki alur navigasi yang jelas. Aspek komunikasi visual mendapatkan skor rata-rata 3,4, yang menandakan bahwa tampilan visual media sudah menarik, informatif, dan mendukung proses pembelajaran Murid. Aspek integrasi media memperoleh skor rata-rata 3,7, yang menunjukkan bahwa penggabungan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam media telah tersaji secara baik dan saling mendukung. Sementara itu, aspek pemrograman memperoleh skor rata-rata 3,6, yang menunjukkan bahwa fungsi media berjalan dengan baik, responsif, serta bebas dari kesalahan teknis yang mengganggu penggunaan. Secara keseluruhan, rerata total skor yang diperoleh adalah 3,6 dengan kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dari sisi tampilan dan teknis media. Hasil penilaian ahli media disajikan pada grafik berikut.



Gambar 4.16 Grafik Hasil Penilaian Ahli Media

c. Uji Coba Lapangan

1) Uji Coba Terbatas

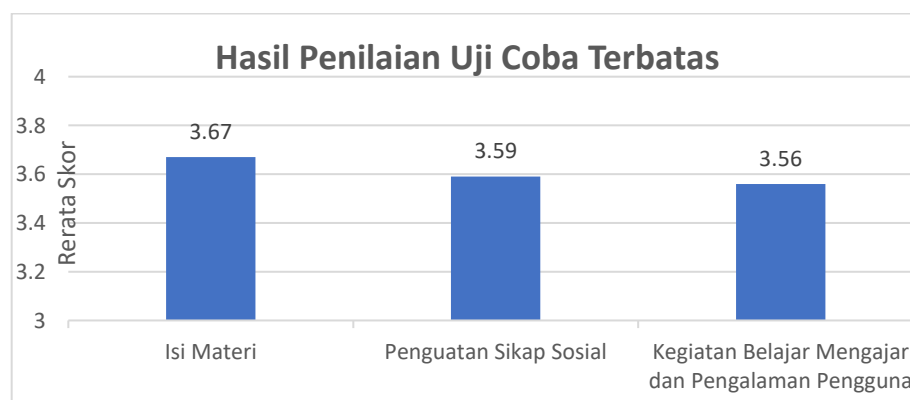
Subjek uji coba lapangan terbatas dalam penelitian ini berjumlah 9 Murid kelas VI SDN Rawamangun 09. Pemilihan Murid dilakukan dengan bantuan guru kelas VI, di mana setiap kelas mengirimkan tiga perwakilan yang mewakili kategori kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Data hasil uji coba lapangan terbatas dimanfaatkan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan yang lebih luas. Adapun aspek yang dinilai dalam uji coba terbatas ini meliputi isi materi, penguatan sikap sosial, serta kegiatan belajar mengajar dan pengalaman pengguna. Hasil uji coba lapangan terbatas yang telah dikonversi ke dalam skala kategori selanjutnya disajikan pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Rekapitulasi Respon Murid pada Uji Coba Terbatas

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Isi Materi	3,67	Sangat Layak
2	Penguatan Sikap Sosial	3,59	Sangat Layak
3	Kegiatan Belajar Mengajar dan Pengalaman Pengguna	3,56	Sangat Layak
Rerata		3,60	Sangat Layak

Berdasarkan data pada Tabel 4.14, hasil respon Murid terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai berada pada kategori sangat layak. Aspek isi materi memperoleh skor rata-rata sebesar 3,67, yang menunjukkan bahwa

materi yang disajikan mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Murid. Aspek penguatan sikap sosial memperoleh skor rata-rata 3,59, yang menunjukkan bahwa media mampu membantu Murid memahami dan menerapkan sikap sosial melalui aktivitas pembelajaran dan permainan interaktif. Sementara itu, aspek kegiatan belajar mengajar dan pengalaman pengguna memperoleh skor rata-rata 3,56, yang menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Secara keseluruhan, rerata skor yang diperoleh adalah 3,60 dengan kategori sangat layak, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak digunakan berdasarkan respon Murid pada uji coba lapangan terbatas. Hasil penilaian uji coba lapangan terbatas disajikan pada grafik berikut.



Gambar 4.17 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Terbatas

2) Uji Coba Lebih Luas

Uji coba lapangan lebih luas dilaksanakan setelah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi direvisi berdasarkan masukan yang diperoleh

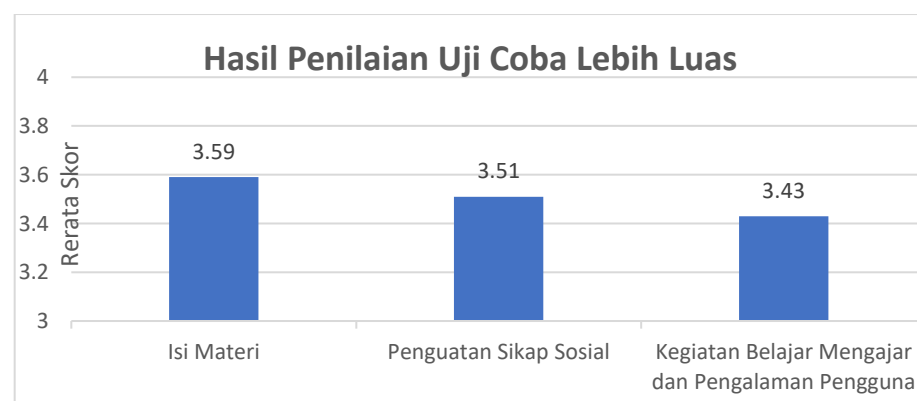
pada uji coba lapangan terbatas. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan Murid terhadap media yang telah disempurnakan. Uji coba lebih luas melibatkan 25 Murid kelas VI SDN Rawamangun 09. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada tahap ini sama dengan uji coba lapangan terbatas, yaitu angket respon Murid yang terdiri dari sejumlah pernyataan untuk menilai isi materi, penguatan sikap sosial, serta kegiatan belajar mengajar dan pengalaman pengguna. Data yang diperoleh dari uji coba lapangan lebih luas selanjutnya dianalisis dan dikonversi ke dalam skala kategori untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Rekapitulasi Respon Murid pada Uji Coba Lapangan Lebih Luas

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Isi Materi	3,59	Sangat Layak
2	Penguatan Sikap Sosial	3,51	Sangat Layak
3	Kegiatan Belajar Mengajar dan Pengalaman Pengguna	3,43	Sangat Layak
Rerata		3,51	Sangat Layak

Berdasarkan data pada Tabel 4.15, hasil respon Murid pada uji coba lapangan lebih luas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan berada pada kategori sangat layak untuk seluruh aspek yang dinilai. Aspek isi materi memperoleh skor rata-rata sebesar 3,59, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kebutuhan dan mudah dipahami oleh Murid. Aspek penguatan sikap sosial memperoleh skor rata-rata 3,51, yang

menandakan bahwa media mampu membantu Murid dalam memahami dan menginternalisasi sikap sosial melalui kegiatan pembelajaran dan permainan interaktif. Sementara itu, aspek kegiatan belajar mengajar dan pengalaman pengguna memperoleh skor rata-rata 3,43, yang menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman belajar yang positif. Secara keseluruhan, rerata skor yang diperoleh adalah 3,51 dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian uji coba lapangan lebih luas disajikan pada grafik berikut.



Gambar 4.18 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Lebih Luas

Berdasarkan hasil respon Murid pada uji coba lapangan lebih luas, tidak ditemukan adanya kekurangan yang memerlukan perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Oleh karena itu, tidak dilakukan revisi lanjutan pada tahap uji coba lapangan lebih luas. Meskipun demikian, peneliti tetap melakukan peninjauan ulang terhadap media pembelajaran sebagai langkah antisipatif apabila diperlukan penyempurnaan di tahap selanjutnya.

4. Penerapan Media Interaktif dalam Pembelajaran PLBJ

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dilaksanakan pada pembelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) kelas VI-B SD Negeri Rawamangun 09 semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba lapangan. Penerapan media dilakukan pada materi permainan tradisional etnik Betawi yang meliputi congklak, jangkungan, dan galasin dengan melibatkan 25 murid.

Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, LKPD, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, serta sarana pendukung seperti laptop, gawai, jaringan internet, dan Papan Interaktif Digital (PID). Pembelajaran dilaksanakan menggunakan pendekatan *deep learning* dengan model *Game Based Learning*.

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa bersama, pengecekan kehadiran, dan kegiatan *ice breaking*. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan pemantik mengenai pengalaman Murid memainkan permainan tradisional Betawi seperti congklak, jangkungan, dan galasin. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan cara mengakses dan menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah disediakan melalui tautan berbasis *GitHub Pages*.

Pada kegiatan inti, murid mulai mengakses media pembelajaran menggunakan perangkat yang tersedia. Media menyajikan materi permainan tradisional Betawi dalam bentuk teks, gambar, video, animasi, kuis, dan permainan interaktif. murid mempelajari aturan permainan, langkah-langkah bermain, manfaat permainan, serta nilai-nilai sikap sosial yang terkandung di dalam permainan tradisional tersebut. Guru membimbing murid selama proses pembelajaran berlangsung dan membantu murid yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media.

Selanjutnya murid mencoba fitur permainan interaktif yang terdapat pada media pembelajaran, seperti permainan congklak, jangkungan, dan galasin. Murid terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dan terlibat dalam diskusi serta aktivitas permainan yang tersedia pada media. Selain itu, Murid juga mengerjakan kuis interaktif yang terdapat pada media pembelajaran sebagai bentuk penguatan pemahaman materi. Pada kegiatan diskusi, guru mengarahkan Murid untuk menyampaikan pengalaman mereka selama menggunakan media pembelajaran dan memainkan permainan tradisional Betawi. Guru juga memberikan penguatan terhadap sikap sosial seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

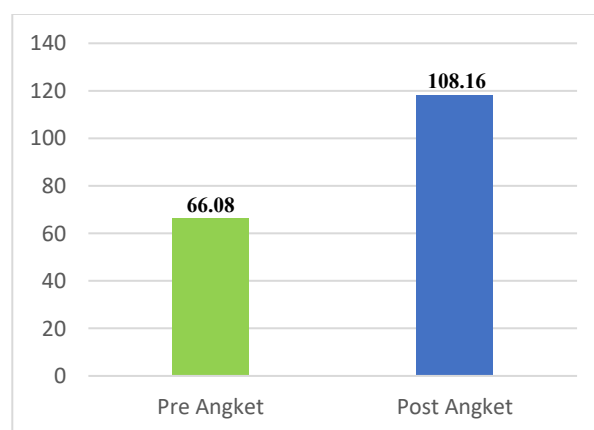
Pada kegiatan penutup, guru bersama murid melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Murid menyampaikan kesan dan pengalaman belajar selama menggunakan media pembelajaran interaktif.

Guru kemudian memberikan kesimpulan terhadap materi permainan tradisional Betawi serta penguatan terhadap sikap sosial yang dipelajari dalam pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran PLBJ di kelas VI SD Negeri Rawamangun 09. Modul ajar yang digunakan dalam penerapan media pembelajaran serta dokumentasi kegiatan pembelajaran murid selama menggunakan media interaktif disajikan pada lampiran penelitian.

5. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*

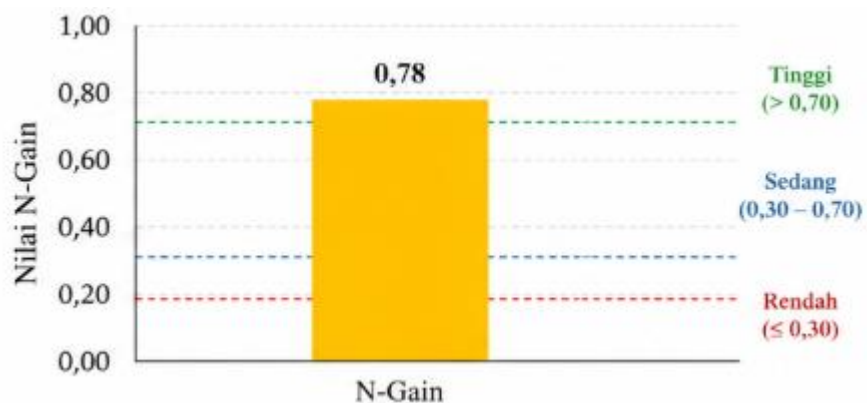
Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket sikap sosial terlebih dahulu divalidasi oleh ahli dan diuji cobakan kepada murid di SD Negeri Rawamangun 02 untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen dinyatakan valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian (data terlampir). Adapun hasil pengukuran sikap sosial murid melalui *pre*-angket dan *post* angket disajikan sebagai berikut.



Gambar. 4.19 Hasil Pengukuran Angket Sikap Sosial

Berdasarkan Gambar 4.19, terlihat adanya peningkatan skor sikap sosial Murid setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline. Rerata skor post-angket meningkat dari 66,08 menjadi 108,16 yang menunjukkan adanya perubahan sikap sosial ke arah yang lebih positif. Peningkatan skor tersebut mencerminkan bahwa Murid semakin menunjukkan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan sikap sosial Murid secara lebih mendalam, dilakukan analisis menggunakan perhitungan N-Gain. Perhitungan ini bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan skor sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Adapun rekapitulasi skor *pre*-angket, *post*-angket dan hasil perhitungan N-Gain disajikan pada gambar berikut.



Gambar 4.20 Hasil N-Gain Angket Sikap Sosial

Berdasarkan gambar 4.20, diketahui bahwa sebagian besar murid menunjukkan peningkatan skor yang signifikan, meskipun terdapat beberapa murid yang mengalami peningkatan sedang. Dengan nilai N-Gain 0,78 dimana $N\text{-Gain} > 0,7$ termasuk ke dalam kategori tinggi. Nilai

N-Gain ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan sikap sosial murid. Variasi peningkatan ini menunjukkan bahwa perubahan sikap sosial dipengaruhi oleh karakteristik individu murid serta proses internalisasi nilai yang berbeda-beda.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* sangat dibutuhkan dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang inovatif. Proses pengembangan media ini telah dilakukan secara sistematis dengan mengacu pada model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Selain itu, hasil implementasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kualitas pembelajaran PLBJ setelah penggunaan media dibandingkan dengan kondisi sebelum menggunakan media tersebut. Adapun pembahasan hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut;

1. Kondisi Pembelajaran PLBJ di SD Negeri Rawamangun 09 Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri Rawamangun 09, pembelajaran muatan lokal Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) sebelum dikembangkan media pembelajaran interaktif masih menunjukkan karakteristik pembelajaran yang bersifat konvensional. Proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah, diskusi sederhana, serta penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Guru berperan aktif sebagai pusat informasi, sedangkan Murid cenderung berperan

sebagai penerima informasi. Kondisi ini menyebabkan interaksi dua arah antara guru dan Murid belum berlangsung secara optimal.

Hasil temuan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran PLBJ, khususnya pada materi permainan tradisional etnik Betawi, penyajian materi masih terbatas pada pengenalan jenis permainan dan aturan dasar permainan. Pembelajaran belum sepenuhnya mengaitkan permainan tradisional dengan sikap sosial yang terkandung di dalamnya. Padahal, permainan tradisional memiliki potensi besar dalam menanamkan sikap sosial seperti kejujuran, kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian. Keterbatasan media pendukung membuat sikap-sikap tersebut belum tergali secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa minat dan perhatian murid terhadap pembelajaran PLBJ relatif rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Murid cenderung cepat merasa bosan karena pembelajaran belum dikemas secara variatif dan interaktif. Kondisi ini diperkuat dengan karakteristik Murid yang merupakan generasi digital, yang lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi, visual, dan interaktif.

Dari sisi penggunaan media, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PLBJ masih sangat terbatas. Media digital yang digunakan hanya berupa video pembelajaran sederhana dan belum terintegrasi dalam satu kesatuan media pembelajaran yang sistematis. Hal ini berdampak pada

kurang optimalnya pengalaman belajar Murid serta rendahnya keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, kondisi pembelajaran PLBJ di SDN Rawamangun 09 sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan murid dengan metode dan media pembelajaran yang digunakan. Kondisi ini menjadi dasar dan alasan kuat bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang mengintegrasikan permainan tradisional etnik Betawi sebagai sarana penguatan sikap sosial Murid

2. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model 4-D

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada permainan tradisional etnik Betawi dalam penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Proses pengembangan diawali dari ditemukannya potensi dan permasalahan dalam pembelajaran muatan lokal Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) di SD Negeri Rawamangun 09, khususnya pada materi permainan tradisional Betawi. Hasil kajian awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan belum memanfaatkan media interaktif secara optimal, sehingga penguatan sikap sosial Murid melalui permainan tradisional belum berjalan secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu adanya pengembangan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif yang

mampu menyajikan materi permainan tradisional etnik Betawi secara menarik, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, tahap pendefinisian (*define*) dilakukan melalui serangkaian analisis yang meliputi analisis awal pembelajaran, analisis murid, analisis konsep materi, serta analisis tugas pembelajaran. Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media yang dikembangkan, dengan fokus utama pada penguatan sikap sosial Murid sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan, proses pengembangan dilanjutkan pada tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini dilakukan penyusunan perangkat penilaian berupa angket validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respon Murid yang digunakan untuk menilai kualitas dan kelayakan media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menentukan format dan struktur media pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan pada tahap pendefinisian. Media dirancang dalam bentuk pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan penyajian materi, permainan tradisional, kuis, dan refleksi sebagai satu kesatuan pengalaman belajar.

Format penyajian materi dirancang untuk mendukung pemahaman konsep serta internalisasi sikap sosial yang terkandung dalam permainan tradisional Betawi. Materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan narasi audio agar Murid lebih mudah memahami konsep dan konteks permainan. Permainan interaktif dikembangkan untuk merepresentasikan permainan tradisional seperti congklak, jangkungan, dan

galasin, yang masing-masing dirancang untuk menanamkan nilai kerja sama, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Bentuk evaluasi dalam media ini disajikan melalui kuis interaktif dan permainan edukatif, sehingga Murid dapat memperoleh umpan balik secara langsung terhadap proses belajarnya.

Pemilihan perangkat lunak pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan produk yang akan dihasilkan. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline* sebagai perangkat utama karena kemampuannya dalam mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dan interaktivitas. Selain itu, pengembangan permainan interaktif dibantu dengan *Gemini Canvas*, yang memungkinkan pembuatan logika permainan dan aktivitas interaktif yang lebih variatif. Media kemudian diekspor dalam format HTML5 agar dapat diakses secara daring melalui berbagai perangkat.

Tahap perancangan juga mencakup penyusunan diagram alir (*flowchart*) dan *storyboard* sebagai pedoman dalam pengembangan media. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan alur navigasi antarhalaman, sedangkan *storyboard* berfungsi untuk memvisualisasikan tampilan dan isi setiap halaman media. Berdasarkan rancangan tersebut, dihasilkan prototipe media pembelajaran yang terdiri atas beberapa menu utama, yaitu halaman pembuka, menu utama, materi, video, permainan interaktif, kuis, refleksi, informasi, petunjuk penggunaan, dan halaman pengembang.

Prototipe media pembelajaran yang dihasilkan pada tahap perancangan selanjutnya memasuki tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini

dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, serta fungsi media. Validasi ahli materi difokuskan pada aspek kesesuaian materi dengan tujuan dan karakteristik Murid, keakuratan dan keotentikan materi, kedalaman dan kelengkapan materi, potensi penguatan sikap sosial, serta penggunaan bahasa dan istilah. Sementara itu, validasi ahli media menilai aspek tampilan antarmuka, navigasi, integrasi media, dan pemrograman.

Masukan dan saran dari para ahli dijadikan dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media. Revisi yang dilakukan antara lain penyesuaian tampilan visual, penambahan petunjuk penggunaan, penyempurnaan unsur audio dan animasi, serta peningkatan permainan yang lebih interaktif agar lebih kontekstual dan menarik bagi Murid. Setelah dilakukan revisi berdasarkan validasi ahli, media kemudian diuji coba melalui uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan lebih luas untuk mengetahui kelayakan dan respon Murid sebagai pengguna.

Hasil uji coba lapangan terbatas menunjukkan masih adanya beberapa aspek yang perlu disempurnakan, sehingga peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan masukan yang diperoleh. Selanjutnya, pada uji coba lapangan lebih luas, media pembelajaran memperoleh respon positif dari Murid dan tidak ditemukan kekurangan yang signifikan, sehingga media dinyatakan layak sebagai produk akhir.

Tahap akhir dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap penyebaran (*disseminate*). Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak

kemudian dipublikasikan dalam format HTML5 melalui *platform GitHub Pages* sehingga dapat diakses secara daring oleh Murid dan guru. Selain itu, media mulai diimplementasikan dalam pembelajaran PLBJ kelas VI SD Negeri Rawamangun 09 serta disosialisasikan kepada guru-guru sebagai bagian dari upaya diseminasi produk. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan secara lebih luas sebagai alternatif media pembelajaran PLBJ dalam penguatan sikap sosial Murid.

3. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi dinilai melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi difokuskan pada aspek isi materi dan penguatan sikap sosial, sedangkan validasi oleh ahli media mencakup aspek kegiatan belajar mengajar dan pengalaman pengguna serta aspek pemrograman.

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh dua orang ahli materi, diperoleh rerata skor sebesar 3,8 pada aspek kesesuaian materi dengan kategori sangat layak, rerata skor sebesar 3,9 pada aspek keakuratan materi, rerata skor 3,8 pada kedalaman materi, serta rerata skor 3,6 pada aspek penguatan sikap sosial yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi permainan tradisional etnik Betawi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran PLBJ serta mampu

mendukung penguatan sikap sosial Murid. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi menunjukkan rerata skor sebesar 3,8 dengan kategori sangat layak.

Sementara itu, hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli media menunjukkan bahwa aspek kemudahan pengguna dan navigasi memperoleh rerata skor sebesar 3,7 dengan kategori sangat layak, aspek komunikasi visual memperoleh rerata skor sebesar 3,4 yang juga berada pada kategori sangat layak, aspek integrasi media memperoleh rerata skor 3,7 dengan kategori sangat layak, dan aspek pemrograman memperoleh rerata skor 3,6 kategori sangat layak. Dengan demikian, secara keseluruhan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh rerata skor 3,6 berdasarkan validasi ahli media dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melalui tahap validasi ahli, media pembelajaran selanjutnya diuji melalui uji coba lapangan yang terdiri atas uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan lebih luas. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh respon Murid sebagai pengguna media, ditinjau dari tiga aspek utama, yaitu isi materi, penguatan sikap sosial, serta kegiatan belajar mengajar dan pengalaman pengguna. Sebelum dilakukan uji coba dalam skala yang lebih luas, terlebih dahulu dilaksanakan uji coba lapangan terbatas.

Uji coba lapangan terbatas melibatkan 9 Murid, yang merupakan perwakilan dari tiga tingkat kemampuan, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Murid tersebut memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis respon Murid pada uji coba

lapangan terbatas, diperoleh rerata skor 3,67 pada aspek isi materi, kemudian rerata skor 3,59 pada aspek penguatan sikap sosial, serta aspek kegiatan belajar dan pengalaman pengguna memperoleh rerata skor 3,56. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kualitas media berdasarkan ketiga aspek tersebut berada pada kategori sangat layak. Secara keseluruhan, uji coba lapangan terbatas menghasilkan rerata skor 3,60, sehingga media dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan lebih luas.

Uji coba lapangan lebih luas kemudian dilaksanakan dengan melibatkan 25 Murid. Pada tahap ini, data yang dikumpulkan tetap menggunakan angket respon yang sama dengan uji coba lapangan terbatas. Berdasarkan hasil analisis respon Murid pada uji coba lapangan lebih luas, aspek isi materi memperoleh rerata skor 3,59, sedangkan aspek penguatan sikap sosial memperoleh rerata skor 3,51, yang keduanya berada pada kategori sangat layak. Aspek kegiatan belajar mengajar dan pengalaman pengguna memperoleh rerata skor 3,43 yang menunjukkan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil uji coba lapangan lebih luas memperoleh rerata skor 3,51, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PLBJ di Kelas VI SDN Rawamangun 09.

4. Penerapan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran PLBJ

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pembelajaran PLBJ di SD Negeri Rawamangun 09 dilaksanakan setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba lapangan.

Tahap penerapan ini bertujuan untuk melihat bagaimana media digunakan dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya serta bagaimana respon murid selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran diterapkan pada materi permainan tradisional etnik Betawi di kelas VI yang meliputi permainan congklak, jangkungan, dan galasin. Pemilihan ketiga permainan tersebut didasarkan pada karakteristiknya yang merepresentasikan permainan tradisional yang identik dimainkan oleh murid laki-laki, perempuan, maupun secara campuran. Penerapan media pembelajaran tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana penguatan sikap sosial murid melalui aktivitas belajar yang kontekstual dan bermakna.

Pada tahap awal penerapan, setelah guru mempersiapkan modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran permainan tradisional. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kompetensi yang akan dicapai, serta cara mengakses dan menggunakan media yang telah disediakan melalui tautan berbasis *GitHub Pages*. Murid diarahkan untuk membuka media menggunakan perangkat yang tersedia dan mengikuti alur pembelajaran sesuai dengan petunjuk yang terdapat pada media.

Selama proses pembelajaran berlangsung, murid berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang menyajikan materi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, video, animasi, serta kuis dan permainan interaktif. Penyajian materi yang variatif membantu Murid memahami konsep permainan tradisional Betawi. Selain itu, media dirancang dengan navigasi

yang sederhana sehingga murid dapat mengoperasikan media secara mandiri maupun dengan sedikit pendampingan dari guru.

Penerapan media pembelajaran juga mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Murid tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan eksplorasi materi, menjawab pertanyaan, dan mengikuti pertanyaan pada kuis yang tersedia dalam media. Pada bagian kuis, Murid dilatih untuk berpikir kritis serta merefleksikan sikap sosial yang muncul dalam konteks permainan tradisional, seperti kerja sama dalam permainan galasin, kejujuran dalam bermain congklak, serta tanggung jawab dan kedisiplinan dalam mengikuti aturan permainan.

Dari hasil pengamatan selama penerapan media pembelajaran, terlihat bahwa Murid menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran PLBJ. Murid tampak lebih fokus, aktif bertanya, serta menunjukkan minat yang besar terhadap materi yang disajikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan Murid dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan penjelasan lisan dan buku teks.

Selain itu, penerapan media pembelajaran interaktif juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing Murid selama proses pembelajaran, sementara media berfungsi sebagai sumber belajar utama. Dengan demikian,

pembelajaran menjadi lebih terstruktur, efektif, dan sesuai dengan karakteristik Murid sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran PLBJ, dapat disimpulkan bahwa media ini dapat diimplementasikan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran tidak hanya membantu Murid memahami materi permainan tradisional etnik Betawi, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan dan menguatkan sikap sosial murid melalui aktivitas pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan.

5. Efektivitas Media dalam Penguatan Sikap Sosial Murid

Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan dalam penguatan sikap sosial Murid dianalisis melalui perbandingan hasil angket sikap sosial sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Pengukuran dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas VI SD Negeri Rawamangun 09, yang terdiri atas 25 Murid. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berfokus pada dampak penggunaan produk dalam konteks pembelajaran nyata.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor sikap sosial Murid setelah penggunaan media pembelajaran. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan skor *pre*-angket dan *post*-angket yang menunjukkan adanya perubahan ke arah yang lebih positif pada indikator sikap sosial, seperti

kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu memfasilitasi Murid dalam memahami dan menghayati nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional Betawi.

Untuk memperkuat analisis efektivitas, dilakukan perhitungan menggunakan indeks N-Gain. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rerata N-Gain sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi berada pada tingkat yang optimal, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan sikap sosial Murid. Tingginya nilai N-Gain ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar Murid. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran menurut Dale (Cone of Experience) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan visualisasi akan lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh peserta didik.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis pre-angket, post-angket, serta perhitungan N-Gain, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* efektif digunakan dalam pembelajaran PLBJ untuk memperkuat sikap sosial Murid kelas VI SD Negeri Rawamangun 09. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar pada ranah afektif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan murid.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Kondisi pembelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) di SD Negeri Rawamangun 09 sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, dengan pemanfaatan media yang terbatas. Pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengaitkan materi permainan tradisional Betawi dengan penguatan sikap sosial Murid. Selain itu, keterlibatan Murid dalam pembelajaran masih rendah, serta minat belajar murid cenderung menurun karena kurangnya variasi dan interaktivitas dalam proses pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan perempuan dilaksanakan menggunakan model 4-D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, analisis murid, serta analisis materi dan tugas pembelajaran. Tahap *design* meliputi perancangan media melalui penyusunan instrumen penilaian, *flowchart*, *storyboard*, serta desain tampilan dan aktivitas interaktif. Tahap *develop* dilakukan dengan pembuatan media menggunakan *Articulate Storyline*, dilanjutkan validasi oleh ahli, revisi, serta uji coba lapangan terbatas dan lebih luas hingga diperoleh produk yang layak.

Tahap *disseminate* dilakukan dengan mempublikasikan media dalam format HTML5 melalui *platform* daring dan diseminasi kepada guru-guru di SDN Rawamangun 09.

3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta hasil uji coba kepada Murid. Penilaian ahli menunjukkan bahwa media memiliki kualitas yang sangat baik dari aspek isi materi, penguatan sikap sosial, tampilan, navigasi, dan pemrograman. Hasil uji coba lapangan terbatas dan lebih luas juga menunjukkan respon positif dari Murid dengan kategori sangat layak, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran PLBJ.
4. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dalam pembelajaran PLBJ di kelas VI SD Negeri Rawamangun 09 dapat dilaksanakan dengan sangat baik dan efektif. Media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan Murid dalam proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terbukti efektif dalam penguatan sikap sosial Murid. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor sikap sosial berdasarkan hasil *pre*-angket dan *post*-angket, serta nilai N-Gain sebesar 0,78 yang berada pada kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan sikap sosial murid, meskipun penguatan sikap memerlukan proses yang berkelanjutan.

B. Keterbatasan Produk

Meskipun media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada permainan tradisional etnik Betawi laki-laki dan Perempuan telah menunjukkan hasil yang positif dalam uji coba dan pengujian lapangan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan yaitu;

1. Konten yang masih terbatas: Media pembelajaran yang dikembangkan masih terbatas pada materi permainan tradisional Betawi tertentu, yaitu congklak, jangkungan, dan galasin, sehingga belum mencakup keseluruhan ragam permainan tradisional Betawi yang lebih luas. Hal ini menyebabkan cakupan materi dalam media masih terbatas dan belum merepresentasikan keseluruhan kekayaan budaya Betawi
2. Keterbatasan *platform*: Media pembelajaran dikembangkan dalam format HTML5 dan diakses melalui tautan *GitHub Pages*, sehingga penggunaannya bergantung pada koneksi internet. Selain itu, akses masih terbatas pada pengguna yang memiliki *link*, sehingga jangkauan distribusinya belum luas seperti jika dipublikasikan melalui *Play Store*.
3. Fokus penilaian: Pengukuran efektivitas media dalam penelitian ini difokuskan pada aspek sikap sosial menggunakan instrumen angket, sehingga belum mencakup secara mendalam pengaruh media terhadap aspek kognitif maupun keterampilan psikomotorik murid secara menyeluruh.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk pengembangan media pembelajaran ke depannya, beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan adalah:

1. Memperluas cakupan materi permainan tradisional Betawi, sehingga tidak terbatas pada congklak, jangkungan, dan galasin, tetapi juga mencakup ragam permainan lainnya agar dapat merepresentasikan kekayaan budaya Betawi secara lebih menyeluruh.
2. Ekspansi ke platform lain dengan cara media pembelajaran dikembangkan lebih lanjut ke dalam bentuk aplikasi berbasis *mobile* yang dapat dipublikasikan melalui *Play Store*, sehingga akses pengguna menjadi lebih luas dan tidak terbatas pada penggunaan tautan tertentu.
3. Memperluas aspek penilaian, tidak hanya pada sikap sosial, tetapi juga mencakup aspek kognitif dan keterampilan murid secara lebih menyeluruh. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih menyeluruh terhadap hasil belajar murid.

D. Saran

1. Mengembangkan pelatihan bagi guru agar mampu merancang dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* khususnya untuk mendukung penguatan sikap sosial murid.
2. Senantiasa memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, berkesadaran, dan bermakna.
3. Dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional berbasis digital.

4. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan media pada *platform* yang lebih luas seperti aplikasi *mobile*, memperkaya konten permainan tradisional, serta menguji efektivitas media pada aspek kognitif, sikap, dan keterampilan dengan subjek penelitian yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Sosial*. Rineka Cipta.
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., Hidayat, A. F., & Jambi, U. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6.
- Anggraini, D. P., & Susanto, R. (2024). Penerapan media audiovisual untuk optimalisasi hasil belajar pendidikan lingkungan dan budaya Jakarta (PLBJ) siswa sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 9(1), 104–111. <https://doi.org/10.29210/30034762000>
- Arifin, B. S. (2015). *Psikologi Sosial*. CV PUSTAKA SETIA.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran; Edisi revisi*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Bunyamin. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*. UPT UHAMKA Press. www.uhamkapress.com
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Ramadhani Putri, S., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Chaer, Abdul. (2015). *Betawi tempo doeloe: menelusuri sejarah kebudayaan Betawi*. Masup Jakarta.
- Colman, A. M. (2006). *Oxford Disctionary of Psychology*. Oxford University Press Inc.
- Darnawati, Jamiludin, J., Batia, L., Irawaty, I., & Salim, S. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.

- Hastiana, D., & Daliman, D. (2023). *Perkembangan Kognitif Usia Pra Operasional dalam Berbagai Perspektif Permainan Tradisional*. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Hidayati, R., & Lestari, I. (2021). *Permainan Tradisional Jawa Tengah dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*.
- Islamiyanto, W. (2025). *Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Articulate Storyline Berbasis Contextual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid di Sekolah Dasar*. UHAMKA.
- Kamilah, N., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Administrasi Perpajakan dengan Kompetensi Dasar PPh 21 Kelas Akuntansi. *Edukatif: Jurnal Ilmu PENDIDIKAN*, 4(3), 3201–3213. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2612>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>
- Lestari, K. E. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Rizqi Press.
- Maulya, R., pada, A. (2022). *Penerapan Multimedia Interaktif Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Iii Upt Spf Sd Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar Application Of Articulate Storyline Interactive Multimedia To Improve Listening Skills Class Iii Students Upt Spf Sd Negeri Mangasa Rappocini District, Makassar City ABSTRAK (BAHASA INDONESIA)*. <https://doi.org/10.31091/sw.v9i2.1740>
- Mayer, Richard E. (1967). *The psychology of learning and motivation: advances in research and theory*.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., & Polii, M. G. M. (2023). *Research and Development dalam Pendidikan*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mulyani, Novi. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.

- Mu'min, S. A. (2013). *Mu'min Perkembangan Kognitif Piaget*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31332/atdb.v6i1.292>
- Muzakar, A., Azizurrahman, A, M., & Khotmi, N. M. P. (2023). *Psikologi Sosial*. <http://hamzanwadi.ac.id>
- Nurjani, Y. Y., & Sopianti, S. (2022). *Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di PAUD Al Falah*.
- Priadi, Y. I. (2017). Implementasi Permainan Tradisional pada Perancangan Desain Elemen Interior untuk Anak-Anak. *JURNAL INTRA*, 5, No. 2. <https://www.neliti.com/publications/94894/implementasi-permainan-tradisional-pada-perancangan-desain-elemen-interior-untuk>
- Putra, Alfa. D. H. S. (2021). *Pengaruh Media Interaktif dalam Pengembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan*. 18(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/36282>
- Putrawangsa, S. (2018). *Desain Research sebagai Framework Desain Pembelajaran*. Sanabil.
- Rakhman, A., & Wibawa, B. (2019). Character Learning Through Traditional Games Urang Banjar. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*. *Www.Ijicc.Net*, 8(11). www.ijicc.net
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Husada.
- Saleh, A.A. (2020). *Psikologi Sosial*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Salsabila, R. F., Wardatussa'idah, I., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Kebutuhan Media Interaktif dalam Pembelajaran PLBJ pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: an educational perspective*. Pearson.
- Sihombing, Robinson P. (2022). *Aplikasi SPSS Untuk Statistisi Pemula*. Dewangga Energi Internasional. www.dewanggapublishing.com
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, Clif., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning*. Pearson Education, Inc.

- Strickland, B. R. (2001). *Gale Encyclopedia of Psychology*. Wadsworth Publishing Company.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujarno, Galba, S., & Larasati, A. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Badan Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- Sukiyadi, D., Nurhasanah, & Djedjen Al Rasyid. (2006). *Kurikulum dan Pembelajaran* (1st ed.). UPI PRESS.
- Sulthony, Muhammad. M.M. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Ragam Motif Batik Betawi untuk Siswa Kelas V SDN Cibubur 10*. UHAMKA.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar.
- Suswandari. (2017). *Kearifan lokal etnik Betawi: mapping sosio-kultural masyarakat asli Jakarta*. Pustaka Pelajar.
- Swadarma, D., & Aryanto, Y. (2013). *Rumah Etnik Betawi*. Griya Kreasi.
- Tasnim, A., Damayanti, E., & Afiif, A. (2022). Development of Social Skills with Traditional Games: An Experimentation with the Game Mallogo. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(1), 23–32. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.71-03>
- Tuasikal, J.M.S. (2024, April 9). *Sikap Sosial*. <https://Dosen.Ung.Ac.Id/JumadiTuasikal/Home/2024/4/9/Sikap-Sosial.Html>.
- Ulfa, M., Suswandari, S., & Purwanto, S. E. (2024). Analisis Kearifan Lokal Pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Sebagai Penguatan Karakter Melalui Mata Pelajaran PLBJ. *Jurnal Holistika*, 8(2), 59–67. <https://doi.org/10.24853/holistika.8.2.59-67>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pub. L. No. 20 (2003).

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.
<https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Wahyu, R., Sudibyo, Handayani, S., & Sugiarto, J. (2024). *Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk SD/MI Kelas VI*. Erlangga.
- Widiastuti, D. N. M., & Kusuma, P. S. D. (2021). Kajian Permainan Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter Dan Keterampilan Sosial Anak. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(2), 98–105.
<https://doi.org/10.31091/sw.v9i2.1740>
- Kusuma, W.J., Supardi, Mp., Muh Rijalul Akbar, Mp., Hamidah, Mp., Ratnah, Mp., Muh Fitrah, Mp., & Sepriano, Mp. (2023). *DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Sonpedia Publishing Indonesia. www.sonpedia.com
- Yanuar, A., & Aminah, S. (2025). *Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk Siswa SD/MI Kelas VI Semester I*. CV Arya Duta.
- Zulhendri. (2025). Asal Usul Suku Betawi. <https://Rri.Co.Id/Index.Php/Features/1382770/Asal-Usul-Suku-Betawi>.

Lampiran 1. Hasil Observasi

Observasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas VI dan Observasi Peserta Didik

Tanggal observasi : 28 November 2025

Pukul : 09.30 WIB

Tempat observasi : SD Negeri Rawamangun 09

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil pengamatan
1	Penggunaan metode pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Kegiatan belajar masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif. Permainan tradisional Betawi hanya dijelaskan secara verbal tanpa praktik atau visualisasi.
2	Penggunaan media pembelajaran	Media yang digunakan masih berupa papan tulis dan buku teks. LCD proyektor tersedia, tetapi jarang digunakan karena keterbatasan bahan ajar digital. Tidak ada media interaktif yang mengilustrasikan permainan tradisional.
3	Sikap peserta didik dalam proses pembelajaran	5. Interaksi antara pendidik dan peserta didik masih terbatas, dengan peran pendidik yang lebih menonjol. 6. Peserta didik cenderung menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk mencatat sambil mendengarkan penjelasan materi dari guru. 7. Ketika pendidik membuka kesempatan untuk bertanya, hanya beberapa peserta didik yang aktif berpartisipasi, dan sebagian besar dari mereka adalah peserta didik yang duduk di barisan depan. 8. Peserta didik yang berada di bagian belakang kelas seringkali sibuk dengan urusan mereka sendiri dan kurang memberikan perhatian pada

		penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik.
4	Sikap guru terhadap peserta didik	Interaksi bersifat satu arah. Guru memberi penjelasan panjang, sementara siswa mendengarkan. Kesempatan untuk bertanya terbatas dan hanya dimanfaatkan oleh beberapa siswa di barisan depan.
5	Fasilitas pendukung pembelajaran	Setiap ruang kelas telah dilengkapi dengan fasilitas standar seperti papan tulis, dan proyektor portable. Selain itu, seluruh area gedung sekolah juga memiliki akses WiFi dengan kecepatan internet yang stabil dan memadai.

Lampiran 2. Wawancara Kepala Sekolah

Kisi-kisi Wawancara dengan Kepala Sekolah

Tujuan wawancara : Memperoleh informasi mengenai kebijakan sekolah, visi-misi, dukungan terhadap inovasi pembelajaran, serta kesiapan sekolah dalam penerapan media pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional Betawi untuk penguatan sikap sosial peserta didik.

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan wawancara
1	Visi dan Misi Sekolah	Arah pengembangan karakter & budaya	1. Bagaimana visi dan misi sekolah dalam membentuk karakter dan sikap sosial peserta didik? 2. Program apa saja yang mendukung pembentukan sikap sosial siswa di sekolah ?
2	Kebijakan Pendidikan Karakter	Program sikap sosial & karakter	3. Bagaimana kebijakan sekolah dalam menanamkan nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan kerjasama?
3	Kondisi Sikap Sosial Siswa	Disiplin, kejujuran, kerjasama, peduli	4. Bagaimana kondisi sikap sosial siswa saat ini menurut Ibu?
4	Budaya Lokal & PLBJ	Dukungan budaya Betawi	5. Bagaimana pandangan Ibu tentang pelestarian budaya Betawi di sekolah? 6. Apakah permainan tradisional Betawi relevan digunakan dalam media pembelajaran?
5	Media Pembelajaran Digital	Pemanfaatan teknologi	7. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah ini saat ini?
6	Sarana & Prasarana	Infrastruktur teknologi	8. Bagaimana kesiapan sarana prasarana sekolah dalam mendukung pembelajaran digital? 9. Apakah penggunaan HP atau laptop dalam pembelajaran diperbolehkan?
7	Dukungan Sekolah	Legalitas & kebijakan penggunaan media	10. Apakah media ini berpotensi diterapkan secara berkelanjutan setelah penelitian?

Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah

Nama lengkap : Kurniawati, S.Pd
 Tanggal wawancara : 4 Desember 2025
 Pukul : 08.30 WIB
 Tempat wawancara : SD Negeri Rawamangun 09
 Tujuan wawancara : Untuk memperoleh informasi mengenai kebijakan sekolah, visi–misi, dukungan terhadap inovasi pembelajaran, serta kesiapan sekolah dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang memanfaatkan permainan tradisional Betawi untuk penguatan sikap sosial peserta didik.

No	Peneliti (Pertanyaan)	Kepala Sekolah (Jawaban)
1	Bagaimana visi dan misi sekolah dalam membentuk sikap sosial peserta didik?	Visi SDN Rawamangun 09 adalah <i>membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, unggul, berbudaya, dan peduli lingkungan</i> . Oleh karena itu, sekolah berkomitmen menanamkan sikap sosial melalui pembelajaran serta pembiasaan sehari-hari karena hal tersebut juga bagian dari pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia dan berbudaya.
2	Program apa saja yang mendukung pembentukan sikap sosial peserta didik di sekolah ini?	Program sekolah dalam mendukung sikap sosial meliputi pembiasaan keimanan dan ketakwaan, kegiatan piket kelas sebagai bentuk tanggung jawab, kerja kelompok, budaya antre, serta kegiatan yang menumbuhkan sikap peduli sesama.
3	Bagaimana kebijakan sekolah dalam menanamkan nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan kerjasama?	Sekolah menerapkan kebijakan melalui tata tertib sekolah, program pembiasaan harian, serta integrasi nilai sikap sosial dalam pembelajaran. Guru juga diarahkan

		untuk menanamkan nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, peduli, dan kerjasama dalam kegiatan belajar mengajar.
4	Bagaimana kondisi sikap sosial peserta didik saat ini menurut Ibu?	Secara umum sikap sosial peserta didik cukup baik, namun masih ada beberapa siswa yang perlu dibina, terutama dalam hal disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap teman. Oleh karena itu, penguatan sikap sosial tetap menjadi perhatian utama sekolah.
5	Bagaimana pandangan Ibu tentang pelestarian budaya Betawi di sekolah?	Kami sangat mendukung pelestarian budaya Betawi sebagai budaya lokal Jakarta. Sekolah berupaya mengenalkan budaya Betawi melalui mata pelajaran muatan lokal, kegiatan tematik, serta peringatan hari-hari besar di DKI Jakarta.
6	Apakah permainan tradisional Betawi relevan digunakan dalam media pembelajaran?	Menurut saya, permainan tradisional Betawi sangat relevan digunakan dalam media pembelajaran karena tidak hanya melestarikan budaya lokal, tetapi juga mengandung sikap positif seperti kerjasama, kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab yang baik untuk peserta didik.
7	Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah ini saat ini?	Media pembelajaran digital sudah mulai digunakan oleh guru, seperti video pembelajaran, dan platform pembelajaran daring. Namun, kami masih terus mendorong pemanfaatan media digital secara lebih kreatif dan inovatif terlebih setelah datang nya Papan Interaktif Digital (PID).
8	Bagaimana kesiapan sarana prasarana sekolah dalam mendukung pembelajaran digital?	Sekolah memiliki sarana dasar seperti komputer, proyektor, speaker, PID dan akses internet. Meskipun masih ada keterbatasan seperti proyektor yang masih belum

		permanen terpasang di setiap kelas dan PID yang hanya bisa digunakan di lantai 1, kami terus berupaya mengoptimalkan fasilitas yang ada untuk mendukung pembelajaran digital.
9	Apakah penggunaan HP atau laptop dalam pembelajaran diperbolehkan?	Penggunaan HP atau laptop dalam pembelajaran diperbolehkan dengan pengawasan guru dan untuk tujuan pembelajaran. Sekolah tetap mengatur agar penggunaannya tidak mengganggu proses belajar.
10	Apakah media ini berpotensi diterapkan secara berkelanjutan setelah penelitian?	Saya menilai media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline yang memanfaatkan permainan tradisional Betawi ini sangat berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan, karena sejalan dengan visi sekolah dalam penguatan karakter dan pelestarian budaya lokal.

Lampiran 3. Wawancara Guru

Kisi-kisi Wawancara dengan Guru Kelas

Tujuan wawancara : Menggali informasi mengenai karakteristik umum peserta didik, kondisi sikap sosial peserta didik di kelas, tantangan yang dihadapi guru dalam penguatan sikap sosial, serta pandangan dan kebutuhan guru terkait media pembelajaran interaktif dan permainan tradisional Betawi.

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan wawancara
1	Kurikulum dan pelaksanaan pembelajaran	1) Jenis kurikulum yang digunakan di sekolah. 2) Kendala dalam penerapan kurikulum.	1. Kurikulum apa yang digunakan di SD Negeri Rawamangun 09? 2. Apakah ada kesulitan selama menggunakan kurikulum tersebut?
2	Kondisi sikap sosial peserta didik	1) Gambaran umum sikap sosial peserta didik di kelas. 2) Sikap sosial yang paling perlu diperkuat.	3. Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana kondisi sikap sosial peserta didik di kelas saat ini? 4. Sikap sosial apa yang menurut Bapak/Ibu paling perlu diperkuat pada peserta didik saat ini? Mengapa?
3	Upaya guru dalam menanamkan sikap sosial	1) Strategi atau metode guru dalam pembelajaran. 2) Kegiatan di dalam maupun luar kelas yang mendukung pembentukan sikap sosial.	5. Bagaimana Bapak/Ibu biasanya mengajarkan atau menanamkan sikap sosial kepada peserta didik dalam proses pembelajaran atau di luar kelas? 6. Apa saja tantangan atau kesulitan yang Bapak/Ibu hadapi dalam upaya penguatan sikap sosial peserta didik?
4	Pengetahuan dan pemanfaatan permainan tradisional	1) Pengetahuan guru tentang permainan tradisional Betawi. 2) Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran.	7. Apakah Bapak/Ibu memiliki pengetahuan awal tentang permainan tradisional, khususnya permainan tradisional etnik Betawi? 8. Menurut Bapak/Ibu, apakah permainan tradisional memiliki potensi untuk memperkuat sikap sosial?

			9. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran?
5	Media pembelajaran yang digunakan guru	1) Jenis media pembelajaran yang biasa digunakan. 2) Pemanfaatan media digital/interaktif.	10. Media apa yang biasa digunakan untuk menyampaikan pembelajaran permainan tradisional? 11. Bagaimana pandangan Bapak/Ibu mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital (seperti Articulate Storyline)?
6	Pandangan terhadap pengembangan media pembelajaran baru	1) Respon terhadap ide aplikasi permainan tradisional Betawi. 2) Harapan dan kebutuhan fitur dalam media pembelajaran interaktif.	12. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu jika ada pengembangan aplikasi permainan tradisional etnik Betawi untuk mata pelajaran PLBJ? 13. Fitur-fitur seperti apa yang harus ada agar media tersebut efektif memperkuat sikap sosial?
7	Kesiapan penggunaan media interaktif di sekolah	1) Kesiapan guru dan peserta didik dalam menggunakan aplikasi digital. 2) Kesiapan sarana dan kebijakan sekolah terkait penggunaan perangkat.	14. Seperti apa kesiapan Bapak/Ibu dan peserta didik untuk memanfaatkan aplikasi ini nantinya? 15. Bagaimana kesiapan fasilitas sekolah dan aturan terkait penggunaan handphone di sekolah?

Wawancara dengan Guru Kelas

Nama lengkap guru : Erisa Meilida Simanjuntak
 Tanggal wawancara : 8 Desember 2025
 Pukul : 09.30 WIB
 Tempat wawancara : SD Negeri Rawamangun 09
 Tujuan wawancara : Menggali informasi mengenai karakteristik umum peserta didik, kondisi sikap sosial peserta didik di kelas, tantangan yang dihadapi guru dalam penguatan sikap sosial, serta pandangan dan kebutuhan guru terkait media pembelajaran interaktif dan permainan tradisional Betawi.

No	Peneliti (Pertanyaan)	Pendidik (Jawaban)
1	Kurikulum apa yang digunakan di SD Negeri Rawamangun 09?	Semua tingkat di Sekolah sudah menggunakan Kurikulum Merdeka.
2	Apakah ada kesulitan selama menggunakan kurikulum tersebut?	Ada beberapa tantangan, terutama dalam menyesuaikan perangkat ajar dan metode pembelajaran yang menuntut pembelajaran lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.
3	Menurut pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana kondisi sikap sosial peserta didik di kelas saat ini?	Secara umum sikap sosial peserta didik cukup baik, tetapi masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang disiplin, kurang peduli terhadap teman, dan belum konsisten dalam menunjukkan sikap tanggung jawab.
4	Apakah Bapak/Ibu memiliki pengetahuan awal tentang permainan tradisional, khususnya permainan tradisional etnik Betawi?	Saya mengetahui beberapa permainan tradisional Betawi seperti galasin, congklak, dan jangkungan, dampu bulan dan tak kadal lobang.
5	Sikap sosial apa yang menurut Bapak/Ibu paling perlu diperkuat pada peserta didik saat ini? Mengapa sikap tersebut menjadi prioritas?	Sikap yang paling perlu diperkuat adalah disiplin, tanggung jawab, kepedulian, kejujuran, dan kerjasama, karena kelima sikap ini sangat memengaruhi suasana belajar dan interaksi sosial peserta didik di kelas.
6	Bagaimana Bapak/Ibu biasanya mengajarkan atau menanamkan sikap sosial kepada peserta didik dalam	Saya biasanya menanamkan sikap sosial melalui keteladanan, pemberian nasihat, kerja kelompok, diskusi kelas, serta pembiasaan

	proses pembelajaran atau di luar kelas?	seperti antre, berbagi, dan saling menghargai.
7	Apa saja tantangan atau kesulitan yang Bapak/Ibu hadapi dalam upaya penguatan sikap sosial peserta didik?	Tantangannya adalah keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan karakter peserta didik.
8	Menurut Bapak/Ibu, apakah permainan tradisional memiliki potensi untuk menanamkan atau memperkuat sikap sosial pada peserta didik?	Menurut saya permainan tradisional sangat berpotensi untuk menanamkan sikap sosial karena melibatkan interaksi langsung, kerjasama, kejujuran, dan kepatuhan terhadap aturan.
9	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran?	Sesekali saya pernah menggunakan permainan sederhana, namun belum secara terstruktur dan belum dikemas dalam bentuk media pembelajaran khususnya digital.
10	Media apa yang biasa digunakan untuk menyampaikan pembelajaran permainan tradisional Bu?	Saya biasanya menggunakan buku teks, gambar, video singkat, serta penjelasan langsung di kelas.
11	Bagaimana pandangan Bapak/Ibu mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital (seperti menggunakan <i>Articulate Storyline</i>) dalam proses belajar mengajar?	Saya sangat mendukung penggunaan media interaktif berbasis digital karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, apalagi jika dikemas dalam bentuk media edukatif.
12	Menurut pendapat Bapak/Ibu, Bagaimana jika ada yang mengembangkan aplikasi permainan tradisional etnik Betawi pada mata pelajaran PLBJ?	Itu merupakan ide yang sangat baik dan relevan untuk melestarikan budaya Betawi sekaligus menanamkan nilai sikap sosial pada peserta didik.
13	Menurut Bapak/Ibu, fitur-fitur seperti apa yang harus ada dalam media pembelajaran interaktif agar efektif untuk penguatan sikap sosial?	Media tersebut sebaiknya berisi materi baik dalam bentuk teks ataupun video pembelajaran, kuis refleksi sikap sosial, <i>feedback</i> otomatis, dan permainan interaktif namun masih berhubungan dengan permainan tradisional yang dikaitkan dengan sikap sosial.
14	Aplikasi ini akan saya kembangkan dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses melalui <i>handphone</i> / laptop, seperti apa kesiapan Bapak/Ibu dan peserta didik untuk memanfaatkan aplikasi ini nantinya?	Saya dan peserta didik cukup siap menggunakan aplikasi digital, terutama jika penggunaannya mudah dan disertai panduan yang jelas.

15	Bagaimana kesiapan fasilitas sekolah dalam hal sarana dan prasarana? Serta Apakah ada aturan sekolah terkait penggunaan <i>handphone</i> di sekolah?	Sekolah memiliki fasilitas dasar seperti proyektor dan komputer dan jaringan internet <i>wi-fi</i> . Penggunaan <i>handphone</i> juga diperbolehkan dalam pembelajaran dengan pengawasan guru.
----	--	--

Lampiran 4. Wawancara Murid

Kisi-kisi Wawancara dengan Murid

Tujuan wawancara : Memperoleh informasi mengenai kebutuhan murid terhadap media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional Betawi, serta untuk mengetahui minat, pengalaman, dan pandangan peserta didik terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran.

No	Aspek	Indikator	Pertanyaan wawancara
1	Minat Belajar	Ketertarikan terhadap proses pembelajaran	1. Apakah kamu senang belajar menggunakan video atau media pembelajaran interaktif? Mengapa?
2	Media Pembelajaran Saat Ini	Jenis media yang digunakan guru	2. Media apa yang biasanya digunakan guru saat mengajar di kelas?
3	Ketertarikan Media Digital	Minat terhadap video/ <i>game</i>	3. Menurutmu, apakah belajar menggunakan aplikasi di komputer atau <i>handphone</i> akan lebih menarik?
4	Permainan Tradisional Betawi	Pengetahuan awal permainan tradisional betawi	4. Apakah kamu mengenal permainan tradisional Betawi seperti Galasin, Jangkungan, dan Congklak?
5	Pengalaman Bermain Tradisional	Frekuensi dan pengalaman bermain	5. Apakah kamu pernah memainkan permainan tradisional tersebut? Seberapa sering?
6	Sikap Sosial dalam Bermain	Pemahaman nilai jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerjasama	6. Menurutmu, apakah permainan tradisional bisa mengajarkan sikap jujur dan bekerjasama?
7	Permainan Tradisional dalam Media Pembelajaran	Persepsi media pembelajaran edukatif	7. Saat bermain bersama teman, sikap apa yang paling penting menurutmu?
8	Minat pada Media Storyline	Ketertarikan media interaktif	8. Apakah kamu tertarik jika belajar permainan Betawi melalui game interaktif di komputer?

9	Dampak Media pada Sikap Sosial	Keyakinan media pembelajaran dapat membentuk sikap	9. Menurutmu, apakah game pembelajaran bisa membantu kamu menjadi lebih jujur, disiplin, peduli, dan bertanggung jawab?
10	Harapan terhadap Media Baru	Preferensi desain dan fitur media	10. Media pembelajaran seperti apa yang kamu inginkan agar belajar lebih seru dan menyenangkan?

Rekap Hasil Wawancara Murid

Tujuan wawancara : Memperoleh informasi mengenai kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis permainan tradisional Betawi, serta untuk mengetahui minat, pengalaman, dan pandangan peserta didik terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Pertanyaan 1: Apakah kamu senang belajar menggunakan video atau media pembelajaran interaktif? Mengapa?	
Responden	Jawaban
Peserta didik 1	Iya, saya senang belajar pakai video atau game karena lebih seru dan tidak membosankan.
Peserta didik 2	Saya senang karena kalau ada video jadi lebih mudah mengerti pelajarannya.
Peserta didik 3	Saya suka kalau belajar pakai game karena lebih menyenangkan.
Peserta didik 4	Saya sangat senang karena game bikin belajar jadi tidak membosankan.
Peserta didik 5	Saya senang karena belajar jadi lebih menarik dibandingkan cuma membaca buku.
Pertanyaan 2: Media apa yang biasanya digunakan guru saat mengajar?	
Peserta didik 1	Guru biasanya mengajar pakai buku dan papan tulis, kadang juga video.
Peserta didik 2	Biasanya guru pakai buku pelajaran dan menulis di papan tulis.
Peserta didik 3	Guru lebih sering pakai buku dan menjelaskan di depan kelas.
Peserta didik 4	Guru kadang pakai video dan juga permainan kelompok.
Peserta didik 5	Guru biasanya pakai buku, kadang ada video juga.
Pertanyaan 3: Apakah belajar menggunakan game di komputer lebih menarik?	
Peserta didik 1	Iya, menurut saya lebih menarik karena bisa sambil bermain.
Peserta didik 2	Lebih seru karena tidak bikin cepat bosan.
Peserta didik 3	Iya, karena game bikin belajar lebih asyik.
Peserta didik 4	Menurut saya lebih menyenangkan daripada belajar biasa.
Peserta didik 5	Iya, karena game bikin belajar jadi lebih mudah dipahami.

Pertanyaan 4: Apakah kamu mengenal permainan Betawi seperti Galasin, Jangkungan, dan Congklak?	
Peserta didik 1	Saya tahu congklak dan galasin, tapi jarang main.
Peserta didik 2	Saya tahu congklak, tapi belum terlalu tahu galasin dan jangkungan.
Peserta didik 3	Saya pernah dengar congklak dan galasin, tapi belum sering main.
Peserta didik 4	Saya tahu semua permainan itu karena pernah main.
Peserta didik 5	Saya tahu congklak dan jangkungan, tapi jarang main.
Pertanyaan 5: Apakah kamu pernah memainkan permainan tradisional tersebut? Seberapa sering?	
Peserta didik 1	Saya pernah main congklak, tapi tidak sering.
Peserta didik 2	Saya jarang main permainan tradisional karena lebih sering main game di HP.
Peserta didik 3	Saya hampir tidak pernah main karena jarang ada yang mengajak.
Peserta didik 4	Saya pernah main galasin dan congklak cukup sering sama teman.
Peserta didik 5	Saya jarang main permainan tradisional karena lebih sering main game online.
Pertanyaan 6: Menurutmu, apakah permainan tradisional bisa mengajarkan sikap sosial?	
Peserta didik 1	Iya, karena kita harus jujur dan main sesuai aturan.
Peserta didik 2	Bisa, karena kita harus bermain adil dan tidak curang.
Peserta didik 3	Bisa, karena kita belajar kerja sama dengan teman.
Peserta didik 4	Bisa, karena kita belajar membantu teman dan bertanggung jawab.
Peserta didik 5	Bisa, karena kita belajar disiplin dan jujur saat bermain.
Pertanyaan 7: Sikap apa yang paling penting saat bermain bersama teman?	
Peserta didik 1	Menurut saya yang penting jujur dan tidak curang.
Peserta didik 2	Menurut saya yang penting kerja sama dan saling membantu.
Peserta didik 3	Menurut saya yang penting mengikuti aturan.
Peserta didik 4	Yang penting tidak egois dan mau membantu teman.
Peserta didik 5	Menurut saya yang penting jujur dan menghargai teman.

Pertanyaan 8: Apakah kamu tertarik jika belajar permainan Betawi melalui game interaktif di komputer?	
Peserta didik 1	Iya, saya tertarik karena pasti seru.
Peserta didik 2	Saya tertarik karena game terlihat menyenangkan.
Peserta didik 3	Saya ingin mencoba karena kelihatannya menarik.
Peserta didik 4	Saya sangat tertarik karena bisa main sambil belajar.
Peserta didik 5	Saya tertarik karena lebih seru daripada belajar biasa.
Pertanyaan 9: Menurutmu, apakah game pembelajaran bisa membantu kamu menjadi lebih jujur, disiplin, peduli, dan bertanggung jawab?	
Peserta didik 1	Menurut saya bisa, karena game bisa mengajarkan aturan.
Peserta didik 2	Bisa, karena kita jadi belajar disiplin dan tidak curang.
Peserta didik 3	Bisa, karena game bisa mengajarkan sikap yang baik.
Peserta didik 4	Bisa, karena kita belajar peduli dan kerja sama.
Peserta didik 5	Bisa, karena game bisa mengajarkan tanggung jawab.
Pertanyaan 10: Media pembelajaran seperti apa yang kamu inginkan agar belajar lebih seru dan menyenangkan?	
Peserta didik 1	Saya ingin media yang banyak game dan animasi.
Peserta didik 2	Saya ingin media yang ada video dan kuis.
Peserta didik 3	Saya ingin media yang mudah dimainkan dan tidak sulit.
Peserta didik 4	Saya ingin media yang bisa dimainkan bersama teman.
Peserta didik 5	Saya ingin media yang seru, ada game, dan banyak gambar menarik.

Lampiran 5. Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI 1

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek kesesuaian materi dengan tujuan dan peserta didik, aspek keakuratan dan keotentikan materi, aspek kedalaman dan kelengkapan materi, aspek potensi penguatan sikap sosial, aspek Bahasa dan istilah.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 4 = Sangat baik, Sangat sesuai
 - 3 = Baik, Sesuai
 - 2 = Tidak Baik, Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Baik, Sangat tidak sesuai
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
A. Aspek Kesesuaian Materi dengan Tujuan dan Peserta Didik					
1	Materi permainan tradisional Betawi yang disajikan sesuai dengan tujuan penguatan sikap sosial (kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, kerja sama).				✓
2	Materi yang disajikan relevan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik SD (misalnya, bahasa, konsep, kompleksitas).				✓
3	Materi yang disajikan relevan dengan tingkat perkembangan sosial-emosional peserta didik SD.			✓	
4	Materi permainan tradisional Betawi yang dipilih sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didik.			✓	
5	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang berlaku untuk peserta didik SD.				✓
B. Aspek Keakuratan dan Keotentikan Materi					
6	Informasi mengenai permainan tradisional Betawi (aturan main, sejarah singkat, filosofi) disajikan secara akurat dan benar.				✓
7	Representasi budaya etnik Betawi (misalnya, pakaian, latar tempat, karakter) dalam media sudah otentik dan tidak menimbulkan miskonsepsi.				✓
8	Contoh-contoh sikap yang menggambarkan kejujuran dalam konteks permainan tradisional sudah tepat.				✓
9	Contoh-contoh sikap yang menggambarkan sikap saling menghargai dalam konteks permainan tradisional sudah tepat.				✓

10	Contoh-contoh sikap yang menggambarkan kerja sama dalam konteks permainan tradisional sudah tepat.				✓
C. Aspek Kedalaman Dan Kelengkapan Materi					
11	Materi permainan tradisional Betawi yang disajikan cukup lengkap dan representatif untuk peserta didik SD.			✓	
12	Penjelasan tentang sikap kejujuran sudah cukup mendalam dan mudah dipahami anak SD.				✓
13	Penjelasan tentang sikap saling menghargai sudah cukup mendalam dan mudah dipahami anak SD.				✓
14	Penjelasan tentang sikap kerja sama sudah cukup mendalam dan mudah dipahami anak SD.				✓
15	Materi menyediakan informasi yang cukup untuk peserta didik memahami hubungan antara permainan tradisional dan sikap sosial.			✓	
D. Aspek Potensi Penguatan Sikap Sosial					
16	Materi secara eksplisit menonjolkan sikap kerja sama yang terkandung dalam permainan tradisional.				✓
17	Materi mampu memicu pemahaman peserta didik tentang pentingnya kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.				✓
18	Materi mampu memicu pemahaman peserta didik tentang pentingnya sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari.				✓
19	Materi mampu memicu pemahaman peserta didik tentang pentingnya kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.				✓
20	Materi memberikan inspirasi bagi peserta didik untuk menerapkan sikap sosial tersebut setelah menggunakan media.				✓

E. Aspek Bahasa dan Istilah				
21	Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).			✓
22	Tata bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh Peserta Didik.			✓
23	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau <i>typographical error</i> dalam materi.			✓
24	Struktur kalimat jelas dan tidak membingungkan.			✓
25	Penggunaan istilah sesuai dengan konteks pembelajaran.			✓

D. Komentar / Saran umum

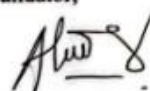
Media pembelajaran sangat interaktif dan detail. Jadi memudahkan guru untuk menyajikan contoh permainan tradisional sebelum para siswa mencontohkan atau mempraktikkan secara langsung.

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Validator,



Aldina Syafitri S. S.Pd., M.Si

*) lingkari salah satu

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldina Syafitri Siregar, S.Pd., M.Si.
 Jabatan/Pekerjaan : Guru Kelas 6
 Instansi Asal : SDN Rawamangun 09.

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial yang disusun oleh:

Nama : Muhamad Mahdi
 NIM : 2409089028
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Instansi Pendidikan : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,
 Validator,



Aldina Syafitri Siregar, S.Pd., M.Si.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI 2

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi pada Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek kesesuaian materi dengan tujuan dan peserta didik, aspek keakuratan dan keotentikan materi, aspek kedalaman dan kelengkapan materi, aspek potensi penguatan sikap sosial, aspek Bahasa dan istilah.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 4 = Sangat baik, Sangat sesuai
 - 3 = Baik, Sesuai
 - 2 = Tidak Baik, Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Baik, Sangat tidak sesuai
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
A. Aspek Kesesuaian Materi dengan Tujuan dan Peserta Didik					
1	Materi permainan tradisional Betawi yang disajikan sesuai dengan tujuan penguatan sikap sosial (kejujuran, saling menghargai, kerja sama).				✓
2	Materi yang disajikan relevan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik SD (misalnya, bahasa, konsep, kompleksitas).				✓
3	Materi yang disajikan relevan dengan tingkat perkembangan sosial-emosional peserta didik SD.				✓
4	Materi permainan tradisional Betawi yang dipilih sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didik.				✓
5	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang berlaku untuk peserta didik SD.				✓
B. Aspek Keakuratan dan Keotentikan Materi					
6	Informasi mengenai permainan tradisional Betawi (aturan main, sejarah singkat, filosofi) disajikan secara akurat dan benar.				✓
7	Representasi budaya etnik Betawi (misalnya, pakaian, latar tempat, karakter) dalam media sudah otentik dan tidak menimbulkan miskonsepsi.			✓	
8	Contoh-contoh sikap yang menggambarkan kejujuran dalam konteks permainan tradisional sudah tepat.				✓
9	Contoh-contoh sikap yang menggambarkan sikap saling menghargai dalam konteks permainan tradisional sudah tepat.				✓
10	Contoh-contoh sikap yang menggambarkan kerja sama dalam konteks permainan tradisional sudah tepat.				✓

C. Aspek Kedalaman Dan Kelengkapan Materi					
11	Materi permainan tradisional Betawi yang disajikan cukup lengkap dan representatif untuk peserta didik SD.				✓
12	Penjelasan tentang sikap kejujuran sudah cukup mendalam dan mudah dipahami anak SD.				✓
13	Penjelasan tentang sikap saling menghargai sudah cukup mendalam dan mudah dipahami anak SD.				✓
14	Penjelasan tentang sikap kerja sama sudah cukup mendalam dan mudah dipahami anak SD.				✓
15	Materi menyediakan informasi yang cukup untuk peserta didik memahami hubungan antara permainan tradisional dan sikap sosial.			✓	
D. Aspek Potensi Penguatan Sikap Sosial					
16	Materi secara eksplisit menonjolkan sikap kerja sama yang terkandung dalam permainan tradisional.			✓	
17	Materi mampu memicu pemahaman peserta didik tentang pentingnya kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.			✓	
18	Materi mampu memicu pemahaman peserta didik tentang pentingnya sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari.			✓	
19	Materi mampu memicu pemahaman peserta didik tentang pentingnya kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.				✓
20	Materi memberikan inspirasi bagi peserta didik untuk menerapkan sikap sosial tersebut setelah menggunakan media.			✓	
E. Aspek Bahasa dan Istilah					
21	Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).				✓

22	Tata bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh Peserta Didik.				✓
23	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau typographical error dalam materi.				✓
24	Struktur kalimat jelas dan tidak membingungkan.				✓
25	Penggunaan istilah sesuai dengan konteks pembelajaran.				✓

D. Komentar / Saran umum

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Validator,


Junardi Nugraha, MPd

*) lingkari salah satu

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Junaedi Nugraha, M.Pd
 Jabatan/Pekerjaan : Guru Kelas
 Instansi Asal : SDN Rawamangun 02

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada penelitian dengan judul:

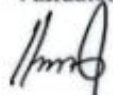
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial yang disusun oleh:

Nama : Muhamad Mahdi
 NIM : 2409089028
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Instansi Pendidikan : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,

Validator,


 Junaedi Nugraha, M.Pd

Lampiran 6. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli		V Aiken	Ket
		1	2		
	A. Aspek Kesesuaian Materi dengan Tujuan dan Peserta Didik				
1	Materi permainan tradisional Betawi yang disajikan sesuai dengan tujuan penguatan sikap sosial (kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, kerja sama).	4	4	1	Valid
2	Materi yang disajikan relevan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik SD (misalnya, bahasa, konsep, kompleksitas).	4	4	1	Valid
3	Materi yang disajikan relevan dengan tingkat perkembangan sosial-emosional peserta didik SD.	3	4	0.83	Valid
4	Materi permainan tradisional Betawi yang dipilih sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didik.	3	4	0.83	Valid
5	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang berlaku untuk peserta didik SD.	4	4	1	Valid
	B. Aspek Keakuratan dan Keotentikan Materi				
6	Informasi mengenai permainan tradisional Betawi (aturan main, sejarah singkat, filosofi) disajikan secara akurat dan benar.	4	4	1	Valid
7	Representasi budaya etnik Betawi (misalnya, pakaian, latar tempat, karakter) dalam media sudah otentik dan tidak menimbulkan miskonsepsi.	4	3	0.83	Valid
8	Contoh-contoh sikap yang menggambarkan kejujuran dalam konteks permainan tradisional sudah tepat.	4	4	1	Valid
9	Contoh-contoh sikap yang menggambarkan sikap saling menghargai dalam konteks permainan tradisional sudah tepat.	4	4	1	Valid
10	Contoh-contoh sikap yang menggambarkan kerja sama dalam	4	4	1	Valid

	konteks permainan tradisional sudah tepat.				
	C. Aspek Kedalaman Dan Kelengkapan Materi				
11	Materi permainan tradisional Betawi yang disajikan cukup lengkap dan representatif untuk peserta didik SD.	3	4	0.83	Valid
12	Penjelasan tentang sikap kejujuran sudah cukup mendalam dan mudah dipahami anak SD.	4	4	1	Valid
13	Penjelasan tentang sikap saling menghargai sudah cukup mendalam dan mudah dipahami anak SD.	4	4	1	Valid
14	Penjelasan tentang sikap kerja sama sudah cukup mendalam dan mudah dipahami anak SD.	4	4	1	Valid
15	Materi menyediakan informasi yang cukup untuk peserta didik memahami hubungan antara permainan tradisional dan sikap sosial.	3	3	0,67	Valid
	D. Aspek Potensi Penguatan Sikap Sosial				
16	Materi secara eksplisit menonjolkan sikap kerja sama yang terkandung dalam permainan tradisional.	4	3	0.83	Valid
17	Materi mampu memicu pemahaman peserta didik tentang pentingnya kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.	4	3	0.83	Valid
18	Materi mampu memicu pemahaman peserta didik tentang pentingnya sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari.	4	3	0.83	Valid
19	Materi mampu memicu pemahaman peserta didik tentang pentingnya kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.	4	4	1	Valid
20	Materi memberikan inspirasi bagi peserta didik untuk menerapkan sikap sosial tersebut setelah menggunakan media.	4	3	0.83	Valid
	E. Aspek Bahasa dan Istilah				
21	Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).	4	4	1	Valid

22	Tata bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh Peserta Didik.	4	4	1	Valid
23	Tidak terdapat kesalahan ejaan atau <i>typographical error</i> dalam materi.	4	4	1	Valid
24	Struktur kalimat jelas dan tidak membingungkan.	4	4	1	Valid
25	Penggunaan istilah sesuai dengan konteks pembelajaran.	4	4	1	Valid
Rerata		3,84	3,76		

Validitas Ahli Materi menggunakan Indeks V Aiken

Butir	Ahli Materi		S1	S2	$\sum s$	V	Ket
	1	2					
Butir 1-25	96	94	71	69	140	0,93	Tinggi

Lampiran 7. Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA 1

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial.
2. Informasi mengenai kualitas media ini didasarkan pada aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, aspek komunikasi visual, aspek integrasi media, aspek pemrograman.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 4 = Sangat baik, Sangat sesuai
 - 3 = Baik, Sesuai
 - 2 = Tidak Baik, Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Baik, Sangat tidak sesuai
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
A. Aspek Kemudahan Penggunaan dan Navigasi					
1	Aplikasi mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik.				✓
2	Menu dan navigasi dalam aplikasi jelas				✓
3	Petunjuk penggunaan aplikasi tersedia dan mudah dipahami.				✓
4	Proses login dan registrasi pengguna sederhana dan cepat.			✓	
5	Aplikasi responsif dan tidak mengalami <i>lag</i> atau <i>crash</i> .			✓	
B. Aspek Komunikasi Visual					
6	Desain antarmuka menarik dan sesuai dengan usia pengguna (peserta didik SD).			✓	
7	Pemilihan warna dalam aplikasi harmonis dan tidak mengganggu mata.		✓		
8	Teks dan ikon mudah dibaca dan dipahami.			✓	
9	Tata letak halaman konsisten dan terorganisir dengan baik.		✓		
10	Tampilan visual mendukung pemahaman materi yang disampaikan.				✓
C. Aspek Integrasi Media					
11	Aplikasi mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dengan baik.			✓	
12	Media yang digunakan relevan dan mendukung materi pembelajaran.			.	✓
13	Transisi antar media (teks, gambar, audio, video) berjalan lancar.			✓	
14	Aplikasi menyediakan fitur interaktif yang menarik bagi peserta didik.			✓	

15	Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.				✓
D. Aspek Pemrograman					
16	Kemampuan media dijalankan tanpa memerlukan penginstalan.				✓
17	Waktu muat aplikasi cepat dan efisien.			✓	
18	Aplikasi berjalan dengan stabil tanpa bug yang mengganggu.		✓		
19	Aplikasi kompatibel dengan berbagai perangkat <i>Handphone</i> (Android) ataupun Laptop (Windows).				✓
20	Pembaruan dan perbaikan aplikasi dapat dilakukan dengan mudah.			✓	

D. Komentar / Saran umum

- Perpaduan warna perlu menggunakan pallet agar padu
- Konsistensi tata letak tombol
- Menu kuis masih leg, dan mungkin perlu ditambahkan game interaktif

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

4. Layak digunakan tanpa revisi
- ⑤ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

Validator,


M. Muslim Machbub S.

*) lingkari salah satu

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
 Jabatan/Pekerjaan : Guru /pengembang Media
 Instansi Asal : SDN Cibubur 10

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial yang disusun oleh:

Nama : Muhamad Mahdi
 NIM : 2409089028
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Instansi Pendidikan : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,
 Validator,


 M. Muslim Machbub S.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA 2

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial.
2. Informasi mengenai kualitas media ini didasarkan pada aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, aspek komunikasi visual, aspek integrasi media, aspek pemrograman.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 4 = Sangat baik, Sangat sesuai
 - 3 = Baik, Sesuai
 - 2 = Tidak Baik, Tidak Sesuai
 - 1 = Sangat Tidak Baik, Sangat tidak sesuai
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
	A. Aspek Kemudahan Penggunaan dan Navigasi				
1	Aplikasi mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik.				✓
2	Menu dan navigasi dalam aplikasi jelas				✓
3	Petunjuk penggunaan aplikasi tersedia dan mudah dipahami.				✓
4	Proses login dan registrasi pengguna sederhana dan cepat.				✓
5	Aplikasi responsif dan tidak mengalami <i>lag</i> atau <i>crash</i> .			✓	
	B. Aspek Komunikasi Visual				
6	Desain antarmuka menarik dan sesuai dengan usia pengguna (peserta didik SD).				✓
7	Pemilihan warna dalam aplikasi harmonis dan tidak mengganggu mata.				✓
8	Teks dan ikon mudah dibaca dan dipahami.				✓
9	Tata letak halaman konsisten dan terorganisir dengan baik.				✓
10	Tampilan visual mendukung pemahaman materi yang disampaikan.				✓
	C. Aspek Integrasi Media				
11	Aplikasi mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dengan baik.				✓
12	Media yang digunakan relevan dan mendukung materi pembelajaran.				✓
13	Transisi antar media (teks, gambar, audio, video) berjalan lancar.				✓
14	Aplikasi menyediakan fitur interaktif yang menarik bagi peserta didik.				✓

15	Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.				✓
D. Aspek Pemrograman					
16	Kemampuan media dijalankan tanpa memerlukan penginstalan.				✓
17	Waktu muat aplikasi cepat dan efisien.				✓
18	Aplikasi berjalan dengan stabil tanpa bug yang mengganggu.				✓
19	Aplikasi kompatibel dengan berbagai perangkat <i>Handphone</i> (Android) ataupun Laptop (Windows).				✓
20	Pembaruan dan perbaikan aplikasi dapat dilakukan dengan mudah.				✓

D. Komentar / Saran umum

Media Pembelajaran Interaktif sudah baik

.....

.....

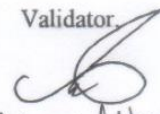
.....

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Validator


 Muhammad Nasrul Arifin, S.pd.

*) lingkari salah satu

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nasrul Arifin, S.Pd.
 Jabatan/Pekerjaan : Guru
 Instansi Asal : SMPN 215 Jakarta

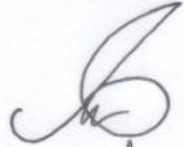
Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial yang disusun oleh:

Nama : Muhamad Mahdi
 NIM : 2409089028
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Instansi Pendidikan : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,
 Validator,


Muhammad Nasrul Arifin, S.pd

Lampiran 8. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli		V Aiken	Ket
		1	2		
	A. Aspek Kemudahan Penggunaan dan Navigasi				
1	Aplikasi mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik.	4	4	1	Valid
2	Menu dan navigasi dalam aplikasi jelas	4	4	1	Valid
3	Petunjuk penggunaan aplikasi tersedia dan mudah dipahami.	4	4	1	Valid
4	Proses login dan registrasi pengguna sederhana dan cepat.	3	4	0.83	Valid
5	Aplikasi responsif dan tidak mengalami <i>lag</i> atau <i>crash</i> .	3	3	0.67	Valid
	B. Aspek Komunikasi Visual				
6	Desain antarmuka menarik dan sesuai dengan usia pengguna (peserta didik SD).	3	4	0.83	Valid
7	Pemilihan warna dalam aplikasi harmonis dan tidak mengganggu mata.	2	4	0.67	Valid
8	Teks dan ikon mudah dibaca dan dipahami.	3	4	0.83	Valid
9	Tata letak halaman konsisten dan terorganisir dengan baik.	2	4	0.67	Valid
10	Tampilan visual mendukung pemahaman materi yang disampaikan.	4	4	1	Valid
	C. Aspek Integrasi Media				
11	Aplikasi mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dengan baik.	3	4	0.83	Valid
12	Media yang digunakan relevan dan mendukung materi pembelajaran.	4	4	1	Valid
13	Transisi antar media (teks, gambar, audio, video) berjalan lancar.	3	4	0.83	Valid
14	Aplikasi menyediakan fitur interaktif yang menarik bagi peserta didik.	3	4	0.83	Valid
15	Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.	4	4	1.00	Valid
	D. Aspek Pemrograman				
16	Kemampuan media dijalankan tanpa memerlukan penginstalan.	4	4	1	Valid
17	Waktu muat aplikasi cepat dan efisien.	3	4	0.83	Valid
18	Aplikasi berjalan dengan stabil tanpa bug yang mengganggu.	2	4	0.67	Valid

19	Aplikasi kompatibel dengan berbagai perangkat <i>Handphone</i> (Android) ataupun Laptop (Windows).	4	4	1	Valid
20	Pembaruan dan perbaikan aplikasi dapat dilakukan dengan mudah.	3	4	0.83	Valid
Rerata		3.25	3.95		

Validitas Ahli Media menggunakan Indeks V Aiken

Butir	Ahli Media		S1	S2	Σs	V	Ket
	1	2					
Butir 1-20	65	79	45	59	104	0,87	Tinggi

Lampiran 9. Instrumen Angket Sikap Sosial

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET SIKAP SOSIAL

Judul Penelitian : Angket ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai alat mediasi untuk penguatan sikap sosial (kejujuran, disiplin, tanggung jawab, saling menghargai, dan kerja sama)

Tujuan Angket : Mengukur tingkat sikap sosial (kejujuran, saling menghargai, dan kerja sama) peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Jumlah Item : 30 pernyataan (20 positif, 10 negatif)

Petunjuk:

P (Positif) : Pernyataan yang menggambarkan sikap positif.

N (Negatif) : Pernyataan yang menggambarkan sikap negative.

No	Sikap Sosial	Indikator	Nomor	Jenis
1	Kejujuran	1. Berkata benar atau mengakui kesalahan setelah ditanya oleh guru atau teman	1	P
		2. Mengakui kesalahan tanpa dipaksa oleh orang lain	2	P
		3. Menyembunyikan kebenaran tentang hasil permainan	3	N
		4. Mengikuti aturan/ kesepakatan permainan secara sadar	4	P
		5. Mengubah aturan permainan secara sepihak	5	N

		6. Mengembalikan barang milik orang lain sebagai bentuk menghargai hasil musyawarah	6	P
2	Disiplin	1. Mengikuti aturan main yang disepakati bersama	7	P
		2. Selalu melanggar aturan meskipun sudah diingatkan	8	N
		3. Selalu datang dan memulai kegiatan tepat waktu	9	P
		4. Selalu datang terlambat tanpa alasan	10	N
		5. Melaksanakan tugas tepat waktu agar berkontribusi untuk kelompok	11	P
		6. Menunggu giliran saat bermain	12	P
3	Tanggung jawab	1. Melaksanakan peran yang diberikan dalam kelompok	13	P
		2. Tidak membantu teman saat mengerjakan tugas kelompok	14	N
		3. Selalu menjaga kebersihan di tempat bermain	15	P
		4. Membiarkan sampah berserakan setelah bermain	16	N
		5. Berani menyatakan dan menerima konsekuensi	17	P
		6. Merapikan alat permainan tanpa disuruh	18	P
4	Kepedulian	1. Membantu teman yang mengalami kesulitan	19	P
		2. Selalu membiarkan teman yang mengalami kesulitan	20	N
		3. Mendengarkan teman dengan baik	21	P

		4. Selalu menyela teman yang sedang berbicara	22	N
		5. Menghargai perbedaan pendapat melalui diskusi kelompok	23	P
		6. Menghormati teman dari berbagai macam latar belakang	24	P
5	Kerjasama	1. Berpartisipasi aktif dan berbagi peran sesuai kesepakatan	25	P
		2. Lebih suka bermain sendiri	26	N
		3. Aktif memberikan ide saat bekerja kelompok	27	P
		4. Bersedia berbagi peran/tugas dengan teman di kelompok	28	P
		5. Saling mendukung dan memberikan bantuan agar tim menjadi kuat	29	P
		6. Selalu berdiam diri saat teman lain berdiskusi	30	N

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SOSIAL LEMBAR PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik :

Kelas / Semester :

Tahun Pelajaran :

Tujuan : Angket ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai alat mediasi untuk penguatan sikap sosial (kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama)

Petunjuk

1. Jawablah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan pendapat atau kebiasaan Anda.
2. Setiap jawaban yang diberikan adalah benar. Oleh karena itu, dimohon untuk mengisi seluruh pernyataan di bawah ini!

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Kejujuran					
1	Saya selalu berkata jujur kepada guru atau teman ketika ditanya tentang suatu kejadian.				
2	Saya mengakui kesalahan yang saya lakukan tanpa perlu dipaksa oleh orang lain.				
3	Saya selalu berbohong tentang hasil permainan yang saya ikuti.				
4	Saya tidak menyontek saat mengerjakan tugas atau ujian karena menghargai aturan yang disepakati.				

5	Saya mengubah aturan permainan agar saya yang menang, meskipun teman tidak setuju.				
		Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
6	Saya selalu mengembalikan barang milik teman yang saya temukan.				
Disiplin					
7	Saya mengikuti aturan bermain yang telah disepakati bersama.				
8	Saya selalu mengabaikan aturan permainan tradisional meskipun sudah diingatkan.				
9	Saya mengikuti semua aturan permainan tradisional tanpa perlu diingatkan.				
10	Saya selalu datang terlambat dan mengganggu kegiatan yang sudah berjalan.				
11	Saya melaksanakan tugas yang diberikan oleh kelompok dengan tepat waktu.				
12	Saya selalu sabar menunggu giliran saat bermain dan tidak menyela giliran teman.				
Tanggung jawab					
13	Saya melaksanakan bagian tugas kelompok yang diberikan kepada saya dengan sungguh-sungguh.				
14	Saya selalu membiarkan teman mengerjakan tugas kelompok sendirian.				
15	Saya menjaga kebersihan tempat bermain, karena itu tanggung jawab bersama.				
16	Saya selalu membiarkan sampah berserakan setelah bermain.				
17	Saya berani menyampaikan alasan dan menerima konsekuensi dari perbuatan saya.				
18	Setelah selesai bermain, Saya merapikan dan menyimpan semua alat				

	permainan tanpa disuruh oleh guru atau teman.				
Kepedulian		Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
19	Saya memberikan bantuan atau dukungan kepada teman yang kesulitan.				
20	Saya selalu berpura-pura tidak melihat saat teman kesulitan dalam bermain permainan tradisional.				
21	Saya mendengarkan teman dengan baik saat dia sedang berbicara				
22	Saya sering memotong pembicaraan teman yang sedang berbicara karena saya menganggap ide saya lebih bagus.				
23	Saya menghargai perbedaan pendapat teman dan mencoba memahaminya melalui dialog.				
24	Saya selalu memperlakukan semua teman dengan baik dan adil, walaupun mereka punya latar belakang budaya yang berbeda.				
Kerjasama					
25	Saya berpartisipasi aktif dan berbagi peran sesuai kesepakatan dalam kelompok.				
26	Saya lebih suka bermain sendiri daripada bergabung dengan kelompok.				
27	Saya aktif memberikan ide dan mengungkapkan pendapat saat bekerja kelompok.				
28	Saya bersedia menerima tugas/peran dari teman meskipun bukan yang saya inginkan.				
29	Saya saling mendukung dengan teman agar tim kami mencapai tujuan bersama dalam permainan.				
30	Saya sering diam saat teman-teman diskusi strategi atau pembagian peran bermain.				

Lampiran 10. Surat Keterangan Validasi Instrumen Angket Sikap Sosial

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauzi Abdillah
 Jabatan/Pekerjaan : Lektor/Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
 Instansi Asal : Universitas Negeri Jakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial yang disusun oleh:

Nama : Muhamad Mahdi
 NIM : 2409089028
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Instansi Pendidikan : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

(Sudah siap / ~~belum siap~~)* dipergunakan untuk kepentingan pengambilan data dalam penelitian tersebut.

Demikian surat keterangan ini Saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, Desember 2025

Validator,



Fauzi Abdillah, S.Pd., M.Pd.

*) coret yang tidak perlu

Hasil Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha menggunakan aplikasi SPSS

Scale: ALL VARIABLES			
Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	0.0
	Total	25	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			
Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	N of Items		
0.947	30		

Lampiran 12. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas

Responden	Butir Pernyataan																			
	Aspek isi Materi				Aspek Penguatan Sikap Sosial						Aspek Kegiatan Belajar dan Pengalaman Pengguna									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Responden 1	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4
Responden 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
Responden 3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
Responden 4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4
Responden 5	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3
Responden 6	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
Responden 7	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Responden 8	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4
Responden 9	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	2	2	4	3	2
Rerata	3.8	3.3	3.67	3.89	3.67	3.78	3.56	3.67	3.33	3.56	4	3.8	3.56	3.7	3.44	3.44	3.33	3.44	3.22	3.67
Rerata Aspek	3.67				3.59						3.56									

Rekapitulasi Respon Murid pada Uji Coba Lapangan Terbatas

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Isi Materi	3,67	Sangat Layak
2	Penguatan Sikap Sosial	3,59	Sangat Layak
3	Kegiatan Belajar Mengajar dan Pengalaman Pengguna	3,56	Sangat Layak
Rerata		3,60	Sangat Layak

Lampiran 13. Hasil Uji Coba Lapangan Lebih Luas

Responden	Butir Pernyataan																			
	Aspek isi Materi				Aspek Penguatan Sikap Sosial						Aspek Kegiatan Belajar dan Pengalaman Pengguna									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Responden 1	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
Responden 2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4
Responden 3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
Responden 4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4
Responden 5	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	2	3	2	3	3	4	4
Responden 6	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4
Responden 7	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3
Responden 8	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3
Responden 9	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
Responden 10	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
Responden 11	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
Responden 12	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	2	4	3
Responden 13	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4
Responden 14	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
Responden 15	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	4	4
Responden 16	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
Responden 17	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4
Responden 18	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4
Responden 19	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	3	3	2	3	3	4
Responden 20	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4
Responden 21	4	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
Responden 22	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	2	3	4	4
Responden 23	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Responden 24	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
Responden 25	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4
Rerata	3.69	3.31	3.5	3.88	3.625	3.56	3.56	3.5	3.31	3.5	3.63	3.44	3.31	3.13	3.44	3.56	3.13	3.19	3.63	3.81
Rerata Aspek	3.59				3.51						3.43									

Rekapitulasi Respon Murid pada Uji Coba Lapangan Lebih Luas

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Isi Materi	3,59	Sangat Layak
2	Penguatan Sikap Sosial	3,51	Sangat Layak
3	Kegiatan Belajar Mengajar dan Pengalaman Pengguna	3,43	Sangat Layak
Rerata		3,51	Sangat Layak

Lampiran 14. Tabel Hasil Efektifitas

No	Nama Murid	Skor				
		<i>Pre Angket</i>	<i>Post Angket</i>	Interval	N-Gain	N-Gain dalam %
1	Responden 1	57	102	45	0.71	71.43%
2	Responden 2	64	111	47	0.84	83.93%
3	Responden 3	72	111	39	0.81	81.25%
4	Responden 4	65	117	52	0.95	94.55%
5	Responden 5	67	103	36	0.68	67.92%
6	Responden 6	66	103	37	0.69	68.52%
7	Responden 7	70	103	33	0.66	66.00%
8	Responden 8	69	106	37	0.73	72.55%
9	Responden 9	66	117	51	0.94	94.44%
10	Responden 10	61	97	36	0.61	61.02%
11	Responden 11	73	117	44	0.94	93.62%
12	Responden 12	71	107	36	0.73	73.47%
13	Responden 13	65	113	48	0.87	87.27%
14	Responden 14	63	102	39	0.68	68.42%
15	Responden 15	55	101	46	0.71	70.77%
16	Responden 16	61	110	49	0.83	83.05%
17	Responden 17	67	103	36	0.68	67.92%
18	Responden 18	68	104	36	0.69	69.23%
19	Responden 19	76	108	32	0.73	72.73%
19	Responden 20	71	112	41	0.84	83.67%
21	Responden 21	74	108	34	0.74	73.91%
22	Responden 22	61	99	38	0.64	64.41%
23	Responden 23	65	120	55	1.00	100.00%
24	Responden 24	62	113	51	0.88	87.93%
25	Responden 25	63	117	54	0.95	94.74%
Rerata		66.08	108.16	42.08	0.7811	78.11%

Lampiran 15. Surat Izin Uji Coba Instrumen



Uhamka
SEKOLAH PASCASARJANA

Integrity, Trust, Compassion
sps.uhamka.ac.id

Nomor : 2511/B.04.02/2025

Lampiran : -

Perihal : **Ujicoba Instrumen**

14 Rajab 1447 H

03 Januari 2026 M

Yang terhormat,
Kepala SD Negeri Rawamangun 02
Jln. Pemuda No.6, Kel. Rawamangun
Kec. Pulogadung, Kota. Jakarta Timur.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberikan izin Ujicoba Instrumen kepada mahasiswa kami:

Na m a	: Muhamad Mahdi
NIM	: 2409089028
Program Studi	: Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan	: Strata Dua (S2)
Semester	: Gasal
Tahun Akademik	: 2025/2026

yang bersangkutan bermaksud untuk memperoleh data dalam rangka menyusun tesis sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul :

"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki – Laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial".

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan berkenan Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

Wabillahirraufiq wal hidayah,
Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.



Dr. H. Yussy Yanita Sari, M.Pd.

Visi : Sekolah Pascasarjana Profetik dalam mendidik sumberdaya manusia yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial

SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17,
Pancoran, 12740. Jakarta Selatan

Telp : 021 - 791 84363
Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id
@uhamka



Lampiran 16. Surat Keterangan Melakukan Uji Coba Instrumen



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA

SD NEGERI RAWAMANGUN 02

Jln. H. TEN No.4 Rawamangun. Telp : 0214897345

Email : sdnrawanoga02@gmail.com

Kecamatan Pulogadung – Jakarta Timur



Kode Pos : 13220

SURAT KETERANGAN

No. 09.016/SDN-RM-02/1/2026

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Antike Maulydia, M.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Nama Sekolah : SDN Rawamangun 02
 Alamat : Jl. H. Ten No.4, Kel. Rawamangun Kec. Pulogadung

Menerangkan bahwa :

Nama : Muhamad Mahdi
 NIM : 2409089028
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Asal Universitas : Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Telah melaksanakan Ujicoba Instrumen tentang “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki – Laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial “di SDN Rawamangun 02 , pada tanggal 14 Januari 2026.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 19 Januari 2026
 Kepala SDN Rawamangun 02

 Antike Maulydia, M.Pd
 NIP. 198810262014032004

Lampiran 17. Surat Izin Penelitian

 Uhamka SEKOLAH PASCASARJANA		<i>Integrity, Trust, Compassion</i> sps.uhamka.ac.id	
Nomor	: 075/B.04.02/2026	1 Sya'ban	1447 H
Lampiran	: -	20 Januari	2026 M
Perihal	: Izin Penelitian		

Yang terhormat,
Kepala SD Negeri Rawamangun 09
 Jln. Pemuda No.6, Kel. Rawamangun
 Kec. Pulogadung, Kota. Jakarta Timur.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami:

Na m a	: Muhamad Mahdi
NIM	: 2409089028
Program Studi	: Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan	: Strata Dua (S2)
Semester	: Gasal
Tahun Akademik	: 2025/2026

yang bersangkutan bermaksud untuk memperoleh data dalam rangka menyusun tesis sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul :

"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki – Laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial".

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

Wabillahittaufiq wal hidayah,
Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

an, Direktur
 Kepala Prodi Pendidikan Dasar,

Dr. H. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
 Direktur (sebagai laporan)

Visi : Sekolah Pascasarjana Profetik dalam mendidik sumberdaya manusia yang memiliki kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial

SEKOLAH PASCASARJANA
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17,
 Pancoran. 12740. Jakarta Selatan

Telp : 021 - 751 8403
 Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id
 @uhamka



Lampiran 18. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI RAWAMANGUN 09
KECAMATAN PULOGADUNG - KOTA ADMINISTRASI JAKARTA TIMUR
JL. Pemuda No. 6, Rawamangun Telp. 021. 4753830
Kode pos : 13220

SURAT KETERANGAN

Nomor : 052/PK.01.01

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN Rawamangun 09 Kecamatan Pulogadung, Kota Administrasi Jakarta Timur :

Nama : Kurniawati, S.Pd.
NIP : 198504072011012014
Pangkat/Gol : Penata TK I / III d
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SDN Rawamangun 09

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Muhamad Mahdi
NIM : 2409089028
Program studi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2025/2026

Nama tersebut di atas telah melakukan uji coba instrumen dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Permainan Tradisional Etnik Betawi Laki-laki dan Perempuan dalam Penguatan Sikap Sosial"** pada hari Kamis tanggal 5 Februari 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Jakarta, 25 Februari 2026
Kepala SDN Rawamangun 09



Kurniawati, S.Pd.
NIP. 198504072011012014

Lampiran 19. Modul Ajar

MODUL AJAR	
A. INFORMASI UMUM	
1. Identitas Modul	
Penyusun	Muhamad Mahdi, S.Pd
Satuan Pendidikan	SD Negeri Rawamangun 09
Mata Pelajaran	Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ)
Fase / Kelas	C / VI-B
Bab	Permainan Tradisional Asli Betawi
Tahun Pelajaran	2025 / 2026
Semester	2 (Genap)
Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 menit)
2. Profil Lulusan	
✓ Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME: Jujur dan tanggung jawab dalam bermain bersama teman	
✓ Kolaborasi: Bekerjasama menyelesaikan lembar kerja.	
✓ Kewargaan: Melalui pengenalan budaya lokal Betawi.	
3. Target Peserta Didik	
Total : 25 Murid	
a). Regular : 25 murid tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
4. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran	
a). Pendekatan: <i>Deep learning, Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i>	
b). Model: <i>Game Based Learning</i>	
c). Metode: Diskusi, Tanya Jawab, Simulasi	
5. Sarana dan Prasarana	
1. Sumber Utama	
- Buku PLBJ Kelas VI Sekolah Dasar - Video Pembelajaran dan Gim Edukasi: https://m4hdot.github.io/PETABETA/ - LKPD	
2. Sumber Alternatif	
Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas.	
6. Praktik Pedagogis	
• Joyfull learning: Menggunakan media interaktif berbasis permainan tradisional Betawi (congklak, jangkungan, galasin) sehingga Murid belajar sambil bermain.	
• Meaningfull learning: Murid diajak memahami dan merefleksikan makna sikap sosial yang muncul dalam permainan.	
• Mindfull learning: Murid mengaitkan sikap sosial seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kepedulian dan kerja sama dengan kehidupan sehari-hari.	

7. Kemitraan Pembelajaran

- a). Guru sebagai fasilitator
- b). Murid sebagai subjek aktif pembelajaran
- c). Interaksi antar Murid melalui diskusi dan permainan
- d). Dukungan sekolah dalam penyediaan perangkat pembelajaran digital

8. Lingkungan Pembelajaran

- 1). Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- 2). Memastikan kondisi kelas kondusif
- 3). Mempersiapkan bahan tayang pada Papan Interaktif Digital (PID) dan HP untuk murid
- 4). Mempersiapkan LKPD

9. Media Pembelajaran

- 1) Buku Pendamping PLBJ
- 2) Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Permainan Tradisional Etnik Betawi
- 3) Papan Interaktif Digital (PID)
- 4) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- 5) Laptop/gawai dan jaringan internet

10. Identifikasi Kondisi Awal Peserta Didik dan Materi

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Sebagian besar Murid telah mengenal beberapa permainan tradisional Betawi seperti congklak, jangkungan, dan galasin, namun pemahaman mereka masih terbatas pada cara bermain dan belum sepenuhnya memahami aturan secara lengkap serta nilai-nilai sikap sosial yang terkandung di dalamnya. Selain itu, Murid juga belum terbiasa mengaitkan permainan tradisional dengan pembentukan sikap sosial dalam kehidupan sehari-hari.
Minat	Murid memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan media digital, khususnya yang berbasis video, animasi, dan permainan interaktif. Murid cenderung lebih antusias dan aktif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk game dibandingkan hanya membaca teks deskripsi yang panjang di buku
Kebutuhan Belajar	Murid membutuhkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami, serta mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Selain itu, Murid memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami konsep permainan tradisional secara visual dan kontekstual, sekaligus memfasilitasi penguatan sikap sosial seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian melalui aktivitas belajar yang bermakna.

DESAIN PEMBELAJARAN

1. Tujuan Pembelajaran

- Memahami aneka ragam permainan etnik Betawi,
- Mengidentifikasi aturan, langkah-langkah, manfaat permainan tradisional,
- Merefleksikan sikap sosial dalam permainan tradisional.

2. Interdisipliner

Mata Pelajaran	Keterkaitan
Pendidikan Pancasila	Menguatkan sikap sosial seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian dalam kehidupan sehari-hari.
PJOK	Mengembangkan kemampuan gerak, koordinasi tubuh, serta sportivitas melalui aktivitas permainan tradisional seperti jangkungan dan galasin.

3. Pertanyaan Pemantik

- Pernahkah kamu memainkan permainan tradisional seperti congklak, jangkungan, atau galasin?
- Apa yang kamu rasakan saat bermain bersama teman?
- Menurutmu, sikap apa saja yang harus dimiliki saat bermain agar permainan berjalan dengan baik?
- Mengapa kita harus jujur dan bekerja sama saat bermain?

4. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Kegiatan Pendahuluan		
Orientasi	- Guru memberikan salam dan menanyakan kabar murid. - Murid memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. (Disiplin) - Guru mengecek kehadiran murid. - Murid dan guru mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama. (Religius)	
Motivasi	- Peserta didik dan guru melakukan <i>Ice Breaking</i> berupa Tepuk semangat <i>Tepuk Semangat!</i> <i>Ola-ola Hore hore YES</i> <i>Ola-ola Hore hore YES</i> <i>Ayo kita semangat, Belajar dan Gembira</i> <i>Tepuk tangan hilangkan sedih dan duka. HA HA HA</i> - Guru mendorong rasa ingin tahu Murid dengan pertanyaan pemantik, seperti: <i>"Menurut kalian, apakah bermain juga bisa membuat kita menjadi pribadi yang lebih baik?"</i>	10 menit

Apersepsi	1). Guru mengajukan pertanyaan terkait pengalaman Murid, seperti: "Siapa yang pernah bermain congklak, jangkungan, atau galasin?" 2). Murid diminta menceritakan pengalaman mereka saat bermain permainan tersebut. 3). Guru mengaitkan pengalaman Murid dengan materi yang akan dipelajari, yaitu permainan tradisional Betawi dan nilai-nilai sikap sosial yang terkandung di dalamnya. 4). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
Kegiatan Inti		
Eksplorasi Awal	1) Murid mengakses media pembelajaran interaktif melalui tautan yang telah disediakan guru. 2) Murid membaca dan mengamati materi tentang permainan tradisional Betawi (congklak, jangkungan, dan galasin) yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan animasi. 3) Murid menonton video pembelajaran yang menjelaskan aturan dan cara bermain masing-masing permainan. 4) Guru membimbing Murid dalam memahami isi materi serta memastikan setiap Murid dapat mengoperasikan media dengan baik.	50 menit
Eksplorasi Interaktif	5) Murid mulai mencoba fitur permainan interaktif dalam media: 6) Permainan congklak (memilih lawan komputer atau teman dengan aturan permainan asli) 7) Permainan jangkungan (kompetisi menjawab cepat terkait sikap sosial) 8) Permainan galasin (menghindari lawan dan mendapatkan poin tambahan melalui peti soal) 9) Murid belajar sambil bermain dan mengalami langsung situasi yang menuntut sikap sosial seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. 10) Guru mengamati keterlibatan Murid serta memberikan bimbingan jika terdapat kesulitan.	

Diskusi Penguatan Konsep	11) Murid berdiskusi secara berkelompok atau klasikal mengenai pengalaman mereka saat bermain. 12) Guru mengajukan pertanyaan seperti: "Sikap apa yang kamu gunakan saat bermain?" "Apa yang terjadi jika tidak jujur saat bermain?" 13) Murid menyampaikan pendapat dan saling menanggapi. 14) Guru mengaitkan jawaban Murid dengan nilai-nilai sikap sosial yang menjadi tujuan pembelajaran.	
Bernalar Kritis	15) Murid mengerjakan kuis interaktif yang terdapat dalam media. 16) Murid mendapatkan umpan balik langsung dari media. 17) Guru membantu Murid yang mengalami kesulitan serta memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar.	
Kegiatan Penutup		
Penutup	1) Murid mengerjakan asesmen secara individu yang diberikan oleh guru 2) Murid dengan dibimbing guru memberikan kesimpulan mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari hari ini. 3) Murid dan guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran hari ini. 4) Guru memberikan ice breaking "tepuk semangat" agar rileks. 5) Guru memberikan tugas materi untuk pertemuan selanjutnya. 6) Peserta didik bersama guru berdoa untuk menutup kegiatan pembelajaran.	10 menit
5. Asesmen		
Jenis Asesmen	Teknik	Instrumen
Diagnostik	Tanya jawab dan angket awal	- Daftar pertanyaan pengetahuan awal tentang permainan tradisional Betawi - Angket sederhana terkait sikap sosial.
Formatif	Observasi, penugasan, dan kuis	Asesmen for Learning (Selama Proses Pembelajaran): - Lembar observasi sikap sosial (kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, disiplin, kepedulian) - Soal kuis interaktif pada media pembelajaran

		Asesmen as Learning (Refleksi Diri Peserta Didik): Diskusi Kelas: Murid secara lisan menyampaikan refleksi mereka di akhir pelajaran.
Sumatif	Angket dan tes tertulis	Asesmen of Learning - Jenis : Tertulis - Angket sikap sosial (<i>Post-Angket</i>) - Soal tes pemahaman materi

6. Pengayaan dan Remedial

• Pengayaan

- Aktivitas:** Menganalisis sikap sosial dalam permainan tradisional dan membuat contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- Cara:** Dikerjakan secara mandiri/kelompok melalui eksplorasi lanjutan pada media pembelajaran dan diskusi.

• Remedial

- Aktivitas:** Mengulang pemahaman materi permainan tradisional dan sikap sosial serta mengerjakan soal sederhana.
- Cara:** Dilakukan dengan bimbingan guru melalui penjelasan ulang dan penggunaan kembali media pembelajaran secara terarah.

7. Refleksi Pembelajaran

1. Refleksi Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja kegiatan yang telah dilakukan hari ini?	
2	Kegiatan manakah yang kamu sukai?	
3	Manakah kegiatan yang terasa sulit / mudah?	
4	Apakah kalian merasa senang dengan kegiatan belajar hari ini?	

2. Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline sudah berjalan efektif dalam mendukung proses pembelajaran?	
2.	Apakah Murid terlihat aktif, antusias, dan terlibat selama kegiatan pembelajaran berlangsung?	
3.	Sejauh mana Murid mampu memahami materi permainan tradisional Betawi dan nilai sikap sosial yang terkandung di dalamnya?	
4.	Apa kendala yang muncul selama pembelajaran, baik dari sisi teknis maupun keterlibatan Murid?	
5.	Apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan pada pembelajaran berikutnya agar lebih optimal dan bermakna?	
6.	Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline sudah berjalan efektif dalam mendukung proses pembelajaran?	

8. Glosarium

- **Articulate Storyline:** Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.
- **Media Pembelajaran Interaktif:** Media yang memungkinkan Murid berinteraksi langsung melalui teks, gambar, video, animasi, dan permainan.
- **Permainan Tradisional Betawi:** Permainan khas budaya Betawi yang diwariskan secara turun-temurun, seperti congklak, jangkungan, dan galasin.
- **Congklak:** Permainan tradisional menggunakan papan dan biji yang dimainkan secara bergiliran dengan aturan tertentu.
- **Jangkungan:** Permainan tradisional yang menggunakan alat bantu berupa bambu untuk berjalan dengan ketinggian tertentu.
- **Galasin:** Permainan tradisional beregu yang mengandalkan strategi, kecepatan, dan kerja sama tim.
- **Sikap Sosial:** Perilaku yang mencerminkan nilai-nilai dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian.
- **Kuis Interaktif:** Bentuk evaluasi dalam media digital yang memberikan umpan balik langsung kepada pengguna.
- **Refleksi:** Kegiatan menilai dan memahami pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- **Pembelajaran Interaktif:** Proses pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif Murid melalui berbagai aktivitas.

13. Lampiran

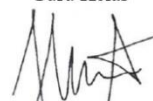
- Bahan Ajar
- Soal Evaluasi

Jakarta, 5 Februari 2026

Mengetahui
Kepala SDN Rawamangun 09


Kurniawati, S.Pd.
NIP. 198504072011012014

Guru Kelas


Muhamad Mahdi, S.Pd.
NIP. 199404112019031009

Soal Evaluasi

Nama:.....

1. Dalam permainan congklak, strategi yang tepat agar memperoleh banyak biji adalah ...

- A. Mengambil biji secara acak
- B. Memilih lubang yang berisi sedikit biji
- C. Memperkirakan agar berhenti di lumbung
- D. Mengikuti pilihan lawan

2. Mengapa permainan galasin membutuhkan kerja sama tim?

- A. Agar permainan cepat selesai
- B. Agar setiap pemain bermain sendiri
- C. Karena membutuhkan strategi menjaga dan menyerang
- D. Karena hanya satu orang yang bermain

3. Dalam permainan jangkungan, keseimbangan tubuh sangat penting karena ...

- A. Agar terlihat menarik
- B. Agar tidak jatuh saat berjalan di atas bambu
- C. Agar bisa berlari cepat
- D. Agar permainan cepat selesai

4. Jika aturan dalam permainan tidak dipatuhi, maka yang akan terjadi adalah ...

- A. Permainan lebih seru
- B. Permainan menjadi tidak adil
- C. Tidak berpengaruh
- D. Semua pemain menang

5. Perbedaan utama permainan congklak dengan galasin adalah ...

- A. Congklak dimainkan beregu
- B. Galasin menggunakan papan dan biji
- C. Congklak bersifat individu, galasin bersifat kelompok
- D. Keduanya sama

6. Strategi dalam permainan galasin diperlukan agar ...

- A. Pemain bisa bermain sendiri
- B. Tim dapat mengatur posisi dan memenangkan permainan
- C. Permainan menjadi lebih lama
- D. Tidak perlu aturan

7. Saat bermain, kamu melihat temanmu curang. Sikap yang tepat adalah ...

- A. Membiarkan saja
- B. Ikut berbuat curang
- C. Menegur dengan cara yang baik
- D. Menghentikan permainan

8. Dalam permainan kelompok, sikap yang paling penting agar tim berhasil adalah ...

- A. Egois
- B. Kerja sama
- C. Diam
- D. Acuh

9. Jika kamu kalah dalam permainan, sikap yang menunjukkan sportivitas adalah ...

- A. Marah kepada teman
- B. Menyalahkan permainan
- C. Menerima hasil dengan lapang dada
- D. Tidak mau bermain lagi

10. Saat temanmu kesulitan dalam permainan, tindakan yang tepat adalah ...

- A. Membiarkan
- B. Menertawakan
- C. Membantu dengan baik
- D. Menghindar

Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan



Wawancara dengan Kepala Sekolah SDN Rawamangun 09



Wawancara dengan Murid Kelas VI SDN Rawamangun 09



Wawancara dengan Guru Kelas 6



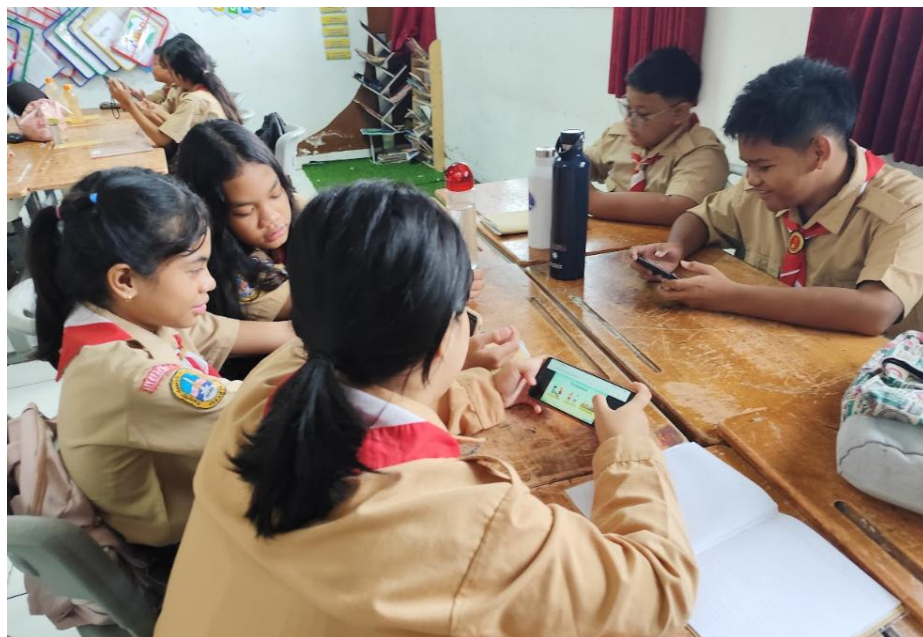
Kegiatan Validasi dengan Ahli Materi 1



Kegiatan Validasi dengan Ahli Materi 2



Kegiatan Validasi dengan Ahli Media



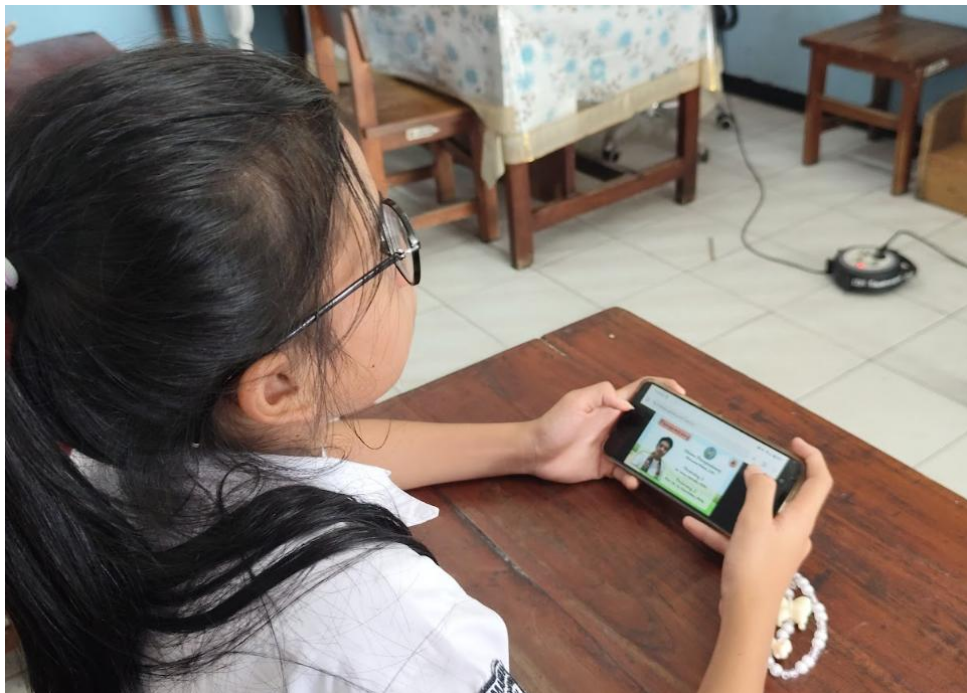
Tampilan Media pada Uji Instrumen Angket Sikap Sosial



Pengisian Angket saat Uji Instrumen Angket Sikap Sosial



Uji Coba Lapangan Terbatas



Tampilan Media pada Gawai Responden Uji Coba Lapangan Terbatas



Responden mengisi angket respon pada uji coba lapangan terbatas



Tampilan Media pada Uji coba lapangan lebih luas



Responden mengisi angket respon dan angket sikap sosial



Diseminasi di SDN Rawamangun 09

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Muhamad Mahdi, lahir di Cirebon pada tanggal 11 April 1994. Peneliti merupakan anak bungsu dari 6 bersaudara dari pasangan Bapak Kamhudi dan Ibu Tarmini. Saat ini peneliti tinggal di Jatiasih, Kota Bekasi. Peneliti menyelesaikan pendidikan di SDN 1 Wangkelang pada tahun 2006, dilanjutkan ke SMPN 2 Lemahabang pada tahun 2009, kemudian SMAN 24 Bandung pada tahun 2012. Di tahun 2013, peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia dengan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan menyelesaikan pendidikannya pada tahun 2017. Pada tahun 2025 peneliti melanjutkan Pendidikan Magister dengan program studi Pendidikan Dasar di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA (UHAMKA). Selain menjalankan pendidikan Magister, peneliti bertugas menjadi Guru di SDN Rawamangun 09.