**Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan**
**Volume 11, Nomor 4, November 2026**
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

# Pengembangan Bahan Ajar: Ensiklopedia Gambang Kromong Berbasis Audio Visual Pada PLBJ Kelas V Sekolah Dasar

**Intan Sabrina*, Edwita, Otib Satibi Hidayat**
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
*Corresponding Author: intansabrina73@gmail.com, edwita@unj.ac.id, otibsatibi@unj.ac.id

**Article History**
Received : September 01th, 2026
Revised : October 13th, 2026
Accepted : October 20th, 2026

**Abstract:** Kesnian Gambang Kromong merupakan warisan budaya Betawi yang perlu dilestarikan melalui pembelajaran yang kontekstual di sekolah dasar. Namun, keterbatasan bahan ajar yang menyajikan informasi mengenai alat musik dan teknik dasar permainan secara konktret menjadi kendala dalam pembelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ). Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar Ensiklopedia Gambang Kromong berbasis audio visual untuk pembelajaran PLBJ kelas V sekolah dasar serta mengetahui kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode *Reasearch and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa ensiklopedia cetak berukuran A4 sebanyak 27 halaman yang dilengkapi teks, gambar, ilustrasi, kode QR, video pertunjukan, video tutorial, simulasi permainan alat musik, serta latihan dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 95% dari ahli materi, 86% dari ahli media, dan 98% dari ahli bahasa, yang termasuk kategori sangat layak. Uji coba produk menunjukkan persentase sebesar 89% pada tahap *one-to-one*, 88% pada tahap *small group*, dan 89% pada tahap *field test*. Sementara itu, hasil penilaian kepraktisan tersebut termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian, Ensiklopedia Gambang Kromong berbasis audio visual dinyatakan sangat layak dan sangat praktis sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran PLBJ kelas V sekolah dasar. Produk ini diharapkan dapat membantu penyajian materi budaya Betawi secara lebih konkret dan menarik.

**Keywords:** Audio Visual, Bahan Ajar, Gambang Kromong.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam pelestarian budaya lokal melalui pengetahuan, nilai, dan praktik budaya kepada generasi muda. Dalam konteks Jakarta, muatan lokal Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) menjadi salah satu sarana untuk mengenalkan budaya Betawi sekaligus menjaga keberlangsungannya di tengah perkembangan zaman. Salah satu kesenian yang penting diperkenalkan ialah Gambang Kromong, kesenian musik tradisional Betawi yang memiliki nilai sejarah dan budaya, serta menjadi bagian dari identitas masyarakat Jakarta (Assidiq et al, 2025). Pembelajaran Gambang Kromong idealnya tidak hanya menghasilkan penguasaan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan minat, kepedulian, dan keterampilan peserta didik dalam melestarikan warisan budaya.

Urgensi tersebut semakin besar dalam konteks Jakarta sebagai kota metropolitan yang padat dan multikultural dengan karakter *Urban Intensive* (Rosanah, 2020). Urbanisasi, globalisasi, dan perkembangan teknologi membuka ruang bagi inovasi pendidikan, tetapi pada saat yang sama mempercepat masuknya budaya global yang berpotensi menggeser apresiasi generasi muda terhadap budaya lokal. Generasi muda cenderung lebih tertarik pada budaya populer dan hiburan modern sehingga kesenian tradisional dipandang kurang menarik dan kurang relevan (Nurhasanah et al, 2021). Kondisi ini menuntut pembelajaran budaya lokal yang kontekstual, inovatif, dan mampu menghubungkan identitas budaya dengan karakteristik kehidupan peserta didik di lingkungan urban.

Permasalahan tersebut juga berkaitan dengan implementasi pembelajaran muatan lokal yang masih menghadapi keterbatasan bahan ajar, fasilitas, dan kompetensi pendidik (Rahmatulloh et al, 2021). Temuan empiris peneliti menunjukkan bahwa peserta didik yang

mengikuti pembelajaran atau kegiatan Gambang Kromong masih memiliki keterbatasan dalam mengenali alat musik, sejarah, dan teknik memainkannya. Pada kegiatan pelatihan Gambang Kromong di sekolah dasar pada tahun 2024, peserta didik justru menunjukkan antusiasme ketika diperkenalkan pada pertunjukan melalui video dan alat musik secara langsung. Temuan ini mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui media visual dan pengalaman praktik dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Kesenjangan bahan ajar ditemukan secara lebih spesifik melalui observasi pembelajaran PLBJ kelas V di SDN Kenari 07 Jakarta. Bahan ajar pada materi Gambang Kromong belum menyajikan gambar alat musik beserta deskripsi yang memadai, sedangkan video pembelajaran yang tersedia belum dirancang secara khusus dan belum tersusun secara sistematis. Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi, sementara peserta didik mengalami kesulitan memahami dan mengerjakan aktivitas karena informasi pendukung yang terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya mendukung pencapaian pembelajaran pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Padahal, ketiga ranah tersebut merupakan komponen penting dalam tujuan pendidikan (Magdalena, 2021).

Sejumlah penelitian telah menunjukkan potensi media audio visual dalam pembelajaran budaya. Penelitian pertama oleh Faizah dan Fatayan, yang menemukan bahwa penggunaan Youtube pada pembelajaran PLBJ materi Gambang Kromong dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik serta membantu pemahaman materi (Faizah & Fatayan, 2022). Selanjutnya, Isyanti et al. juga menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta didik melalui bahan ajar budaya Jakarta berbasis video (Isyanti et al, 2022). Temuan serupa dilaporkan oleh Fauziah et al. dan Adam, bahwa media audio visual dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik (Fauziah et al, 2023 & Adiana, 2023). Anggraini dan Susanto memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa media audiovisual dapat mengoptimalkan hasil belajar, sikap, dan perilaku belajar pada pembelajaran PLBJ kelas V (Anggraini & Susanto, 2024).

Di didi lain, penelitian mengenai perkembangan Gambang Kromong menunjukkan bahwa pelestarian budaya dapat dilakukan melalui invoasi tanpa menghilangkan identitas budaya. Sukotjo menunjukkan adanya perkembangan musikologis dan instrumentasi Gambang Kromong sebagai bentuk penyesuaian terhadap masyarakat (Sukotjo, 2021). Kolaborasi dengan alat musik Barat, serta pengembangan reportoas juga melahirkan bentuk Gambang Kromong kombinasi (Sukotjo, 2021). Strategi adaptasi serupa ditemukan pada kelompok musik Gambang Kromong dalam menghadapi perubahan sosial (Arini et al, 2023), *musik re-creation* yang memadukan unsur tradisional dan global (Hafidz, 2023), serta pengembangan Gambang Kromong kontemporer yang tetap mempertahankan identitas budaya (Raiska, 2024).

Meskipun penelitian terdahulu membuktikan efektivitas media audio visual dalam pembelajaran dan menunjukkan kemampuan Gambang Kromong beradaptasi terhadap perkembangan zaman, belum ditemukan bahan ajar secara khusus yeng mengintegrasikan materi ensiklopedis, visualisasi alat musik, video pembelajaran, dan aktivitas praktik Gambang Kromong dalam satu produk untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Selain itu, kebutuhan tersebut belum secara eksplisit diarahkan untuk menjawab tantangan pembelajaran budaya dalam konteks *Urban Education* Jakarta. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini.

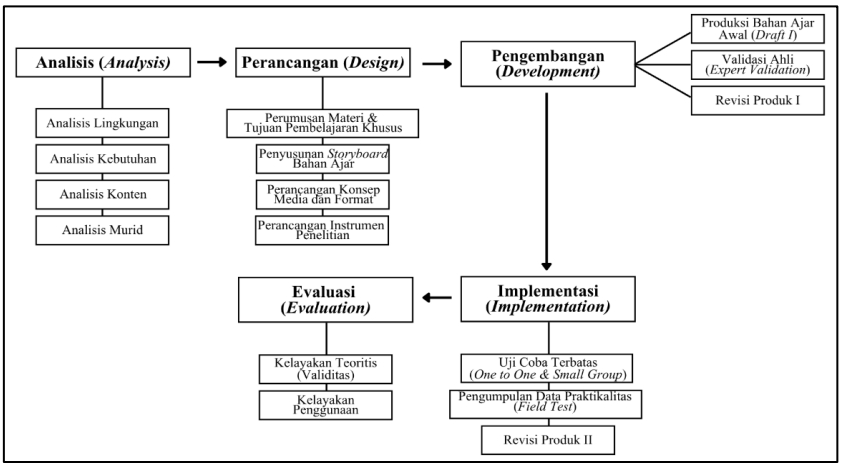
Penelitian ini mengembangkan ensiklopedia Gambang Kromong berbasis audio visual pada pembelajaran PLBJ kelas V sekolah dasar. Produk dirancang dengan memadukan informasi sejarah dan alat musik Gambang Kromong, gambar beserta deskripsi, video pembelajaran yang dapat diakses melalui kode QR, serta simulasi permainan alat musiknya. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi materi budaya, media audio visual, dan pengalaman praktik dalam satu bahan ajar yang dirancang secara kontekstual untuk peserta didik sekolah dasar di lingkungan urban. Integrasi tersebut diharapkan tidak hanya mendukung pemahaman kognitif, tetapi juga meningkatkan minat dan kepedulian terhadap budaya Betawi serta keterampilan dasar peserta didik dalam mengenal dan memainkan Gambang Kromong.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan ensiklopedia Gambang Kromong berbasis audio visual pada pembelajaran PLBJ kelas V sekolah dasar sebagai alternatif bahan ajar yang

informatif, menarik, kontekstual, dan mendukung pengembangan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik peserta didik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and* Development (R&D) untuk mengembangkan bahan ajar Ensiklopedia Gambang Kromong berbasis audio visual pada pembelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta kelas V sekolah dasar. Penelitian pengembangan berorientasi pada perancangan, pengembangan, dan pengujian produk untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Richey & Klein, 2007). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009). Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2026 di SDN Kenari 07 Jakarta Pusat. Subjek penelitian meliputi 60 murid kelas V A dan B sebagai pengguna produk dan 2 guru sebagai responden penilaian kepraktisan. Penilaian kelayakan produk melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pemilihan subjek disesuaikan dengan tujuan setiap tahap pengembangan, yaitu validasi produk, uji coba awal, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Prosedur penelitian mengikuti lima tahap model ADDIE. Tahap analisis (*analysis*) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik murid, serta ketersediaan bahan ajar terkait Gambang Kromong. Tahap perancangan (*design*) mencakup penyusunan materi, penentuan struktur ensiklopedia, perancangan tampilan, serta pemilihan media audio visual yang sesuai. Pada tahap pengembangan (*development*), rancangan diwujudkan menjadi ensiklopedia cetak berukuran A4 sebanyak 27 halaman yang dilengkapi teks, gambar, ilustrasi, kode QR, video pertunjukan, video tutorial, simulasi permainan alat musik, serta latihan dan evaluasi. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kemudian direvisi berdasarkan saran yang diberikan. Tahap imlementasi (*implementation*) dilakukan melalui uji coba *one-to-one*, *small group*, dan *field test* untuk memperoleh tanggapan pengguna terhadap produk. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan dengan menelaah hasil validasi dan uji coba sebagai dasar penyempurnaan produk.




**Gambar 1.** Tahap Pengembangan Model ADDIE

Tahap pertama yaitu analisis, bertujuan mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar berdasarkan kondisi pembelajaran aktual. Analisis mencakup kondisi lingkungan pembelajaran, kebutuhan guru dan peserta didik, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian konten Gambang Kromong dengan pembelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ).

Tahap kedua yaitu desain atau perancangan. Tahap desain merupakan proses menerjemahkan hasil analisis kebutuhan menjadi rancangan produk. Kegiatan pada tahap ini meliputi perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan *storyboard*, perancangan struktur dan tampilan bahan ajar, serta penyusunan instrumen penelitian. Bahan ajar dirancang dalam bentuk buku suplemen terintegrasi multimedia yang memuat materi Gambang Kromong, ilustrasi, aktivitas pembelajaran, dan evaluasi. Unsur audio visual diintegrasikan melalui kode QR yang menghubungkan peserta didik dengan video

pengenalan alat musik, tutoril, dan simulasi praktik Gambang Kromong.

Tahapan ketiga adalah pengembangan. Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi, pembuatan ilustrasi, desain visual, serta produksi dan penyuntingan video tutorial sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang sehingga diperoleh produk awal (*Draft I*). Selanjutnya, produk menjalani validasi ahli untuk menilai kelayakan isi, media, dan bahasa. Validasi dilakukan oleh validator yang memiliki kompetensi sesuai dengan aspek yang dinilai. Hasil penilaian dan saran validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Hasil revisi berdasarkan masukan validator menghasilkan (*Draft II*) yang selanjutnya digunakan pada tahap implementasi.

Tahap keempat yaitu implementasi, yang bertujuan memperoleh informasi mengenai kepraktisan dan respons pengguna terhadap produk yang telah divalidasi. *Drfat Ii* diujicobakan kepada peserta didik kelas V SDN Kenari 07 Jakarta secara bertahap melalui uji coba *one-to-one*, *small group*, dan *field testi.* Tahapan uji coba tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian, keterbacaan, daya tarik, dan respons peserta didik terhadap bahan ajar. Setelah menggunakan produk, guru dan peserta didik diberikan angket praktikalitas. Data tersebut digunakan untuk mengidentifikasi kendala penggunaan dan aspek produk yang masih memerlukan perbaikan. Hasil uji coba kemudian digunakan sebagai dasar revisi akhir sehingga diperoleh produk final (*Draft III*).

Tahapan kelima dan terakhir yaitu evaluasi, yang dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan dan secara sumatif pada akhir proses. Evaluasi formatif digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan dan menentukan perbaikan produk, sedangkan evaluasi akhir digunakan untuk menentukan kelayakan produk berdasarkan hasil validasi ahli dan uji praktikalitas. Evaluasi produk dalam penelitian ini difokuskan pada dua aspek, yaitu validitas dan praktikalitas. Validitas ditentukan berdasarkan hasil penilian ahli materi, media, dan bahasa. Sementara itu, praktikalitas ditentukan berdasarkan respon guru dan peserta didik setelah menggunakan bahan ajar.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, lembar analisis konten, lembar validasi ahli, dan angket praktikalitas. Data hasil validasi dan angket dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh terhadap skor maksimum. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan yang telah ditetapkan peneliti.

**Tabel 1.** Tabel Skala Likert

| **Deskripsi** | **Skor** |
|---|---|
| Sangat Baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Cukup Baik | 2 |
| Kurang Baik | 1 |

Data kuantitatif berupa skor penilaian validasi dan praktikalitas dianalisis menggunakan penghitungan rata-rata dan konversi ke kategori kualitatif. Untuk menghitung skor uji validasi dan praktikalitas digunakan rumus:

$$P = \frac{Jumlah\ Total\ Skor\ Perolehan}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Persentase penilaian selanjutnya disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan.

**Tabel 2.** Skala Kelayakan Validitas dan Praktikalitas

| **Skor Kelayakan** | **Kriteria** | |
|---|---|---|
| $X \leq 52\%$ | Tidak Layak | Tidak Praktis |
| $53\% < X \leq 68\%$ | Kurang Layak | Kurang Praktis |
| $69\% < X \leq 84\%$ | Layak | Praktis |
| $X > 84\%$ | Sangat Layak | Sangat Praktis |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Ensiklopedia Gambang Kromong berbasis audio visual yang dikembangkan sebagai bahan ajar pendamping pada pembelaljaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) materi mengenal kesenian Gambang Kromong di kelas V sekolah dasar. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk akhir berupa buku cetak berukuran A4 yang dilengkapi gambar, ilustrasi, kegiatan pembelajaran, simulasi sederhana, dan kode QR yang terhubung dengan video pertunjukan serta tutorial dasar permainan alat musik Gambang Kromong.

**1. Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis dilakukan melalui analisis lingkungan, kebutuhan, konten, dan karakteristik peserta didik. Hasil observasi pembelajaran dan wawancara guru di kelas V A dan V B SDN Kenari 07 menunjukkan bahwa peserta didik memiliki antusiasme terhadap materi Gambang Kromong. Namun, bahan ajar yang tersedia belum memberikan representasi visual yang memadai mengenai bentuk, nama, dan karakteristik setiap alat musik Gambang Kromong. Guru juga mengalami keterbatasan karena sekolah belum memiliki seperangkat alat musik Gambang Kromong yang dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran budaya lokal dengan sumber belajar yang tersedia. Bahan ajar yang lebih banyak memberikan informasi secara tekstual dan belum sepenuhnya memfasilitasi pengalaman belajar yang bersifat konkret, khususnya pada aspek psikomotorik. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan bahan ajar yang memadukan informasi tekstual, visual, dan audio visual.

Hasil analisis konten menunjukkan bahwa materi yang perlu dikembangkan mencakup asal-usul Gambang Kromong, jenis lagu, alat musik, pertunjukan, serta nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Selain mempertahankan aspek kognitif dan afektif yang telah terdapat dalam bahan ajar sebelumnya, produk yang dikembangkan menambahkan aktivitas yang mengakomodasi aspek psikomotorik melalui simulasi permainan alat musik. Penambahan aspek tersebut menjadi salah satu karakteristik pembeda produk yang dikembangkan.

Analisis karakteristik peserta didik juga menjadi dasar dalam menentukan desain produk. Peserta didik kelas V sekolah dasar membutuhkan penyajian materi yang konkret, visual, sederhana, dan menarik. Oleh sebab itu, ensiklopedia dirancang dengan penggunaan ilustrasi, gambar alat musik, video, aktivitas identivikasi, serta simulasi sederhana. Integrasi kode QR memungkinkan materi cetak dihubungkan dengan sumber audio visual sehingga pengalaman belajar tidak terbatas pada informasi yang terdapat dalam halaman buku.

**2. Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan menghasilkan rancangan materi, tujuan pembelajaran, struktur produk, *storyboard*, serta instrumen penelitian. Materi disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran PLBJ dan dikembangkan menjadi beberapa bagian utama, yaitu asal-usul Gambang Kromong, jenis lagu, pengenalan alat musik dan simulasi, pertunjukan, nilai-nilai luhur, serta kegiatan evaluasi.

Ensiklopedia juga dilengkapi dengan tokoh pemandu bernama “Entong” yang digunakan sebagai karakter pengantar dalam proses eksplorasi materi. Struktur produk terdiri atas bagian pembuka, inti, dan penutup. Bagian pembuka mencakup sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, dan capaian pembelajaran. Bagian inti memuat materi dan kegiatan pembelajaran, sedangkan bagian penutup terdiri dari evaluasi, daftar pustaka, dan biodata penulis.

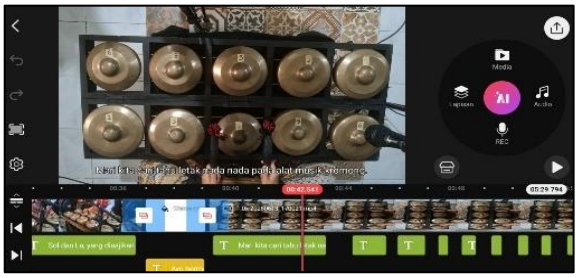
Perancangan multimedia dilakukan dengan mengintegrasikan kode QR pada bagian-bagian tertentu. Kode QR mengarahkan pengguna pada video pertunjukan, video pengenalan, kegiatan bernyanyi, dan tutorial dasar permainan alat musik. Dengan demikian, buku tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai penghubung antara materi cetak dengan pengalaman audio visual.

**3. Pengembangan (*Development*)**

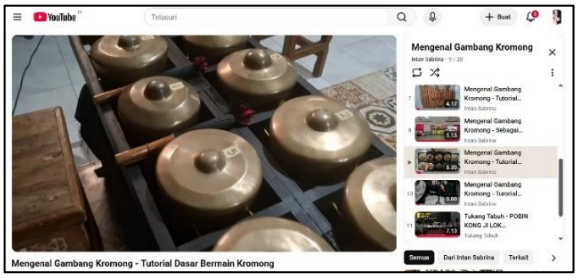
Pada tahap pengembangan, rancangan direalisasikan menjadi produk awal melalui produksi konten video, penyusunan materi, dan pencetakan produk.

1) Produksi bahan ajar

Sebelum memasuki tahap perancangan desain ensiklopedia, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan konten video yang akan diintegrasikan ke dalam bahan ajar. Proses pembuatan video dilakukan dengan menggunakan kamera *smartphone* beresolusi tinggi, kemudian hasil rekaman disunting menggunakan aplikasi KineMaster. Video yang telah selesai diedit selanjutnya diunggah ke *platform* YouTube dan dikelompokkan ke dalam *playlist* khusus untuk memudahkan akses terhadap konten sudio visual yang digunakan dalam ensiklopedia.



**Gambar 2.** Proses Penyuntingan Video




**Gambar 3.** Tampilan YouTube

Selanjutnya, proses pembuatan desain isi berdasarkan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya. Proses ini dilakukan menggunakan aplikasi *Canva*.



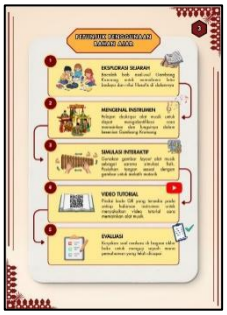

1. Sampul



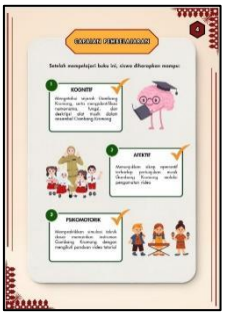
2. Kata Pengantar



3. Daftar Isi



4. Petunjuk Penggunaan



5. Capaian Pembelajaran



6. Pendahuluan



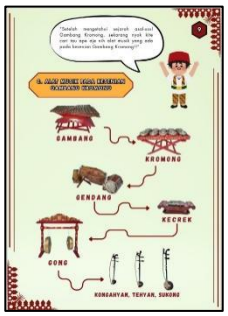
7. Asal-Usul Musik Gambang Kromong



8. Jenis Lagu pada Kesenian Gambang Kromong



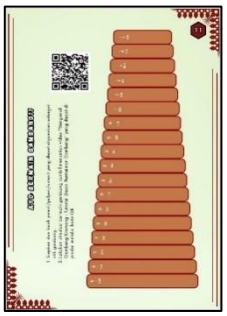
9. Jenis Lagu pada Kesenian Gambang Kromong




10. Alat Musik pada Kesenian Gambang Kromong



11. Deskripsi alat musik gambang



12. Simulasi bermain alat musik gambang


13. Deskripsi alat musik kromong


14. Simulasi bermain alat musik kromong

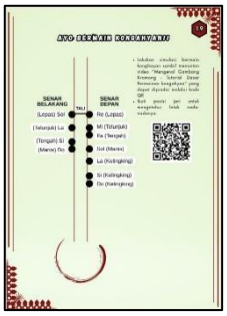

15. Deskripsi alat musik gendang


16. Simulasi bermain alat musik gendang


17. Deskripsi dan simulasi bermain alat musik kecrek


18. Deskripsi dan simulasi bermain alat musik gong & kempul

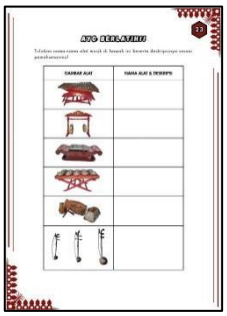

19. Deskripsi alat musik kongahyan


20. Simulasi bermain alat musik kongahyan


21. Pertunjukan musik Gambang Kromong


22. Pertunjukan musik Gambang Kromong


23. Nilai-Nilai Luhur Gambang Kromong


24. Ayo Berlatih


25. Ayo Kerjakan


26. Ayo Menjelajah


27. Daftar Pustaka


28. Biodata Penulis

**Gambar 4.** Tampilan Bahan Ajar

Setelah seluruh desain dan konten ensiklopedia disusun, tahap selanjutnya adalah mencetak desain Ensiklopedia Gambang Kromong. Pencetakan dilakukan untuk menghasilkan bentuk fisik awal produk yang selanjutnya dapat ditinjau dari aspek tampilan, keterbacaan, ukuran, kualitas gambar, tata letak, dan keseuaian antara isi dengan rancangan yang telah dibuat. Hasil cetak awal ini masuk ke tahap validasi dan uji coba.

2) Validasi Produk

**Tabel 3.** Hasil Validasi Produk

| Validator | Persentase | Kategori |
|---|---|---|
| Ahli Materi | 95% | Sangat Layak |
| Ahli Media | 86% | Sangat Layak |
| Ahli Bahasa | 98% | Sangat Layak |
| **Rata-rata** | **93%** | **Sangat Layak** |

Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh persentase sebesar 95%, aspek media 86%, dan aspek bahasa 98%. Berdasarkan perhitungan ketiga validator, diperoleh rata-rata sebesar 93%, sehingga produk berada pada kategori **Sangat LayakSangat Layak**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ensiklopedia telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, desain, dan bahasa sebelum digunakan pada tahap uji coba.

Penilaian ahli materi yang mencapai 95% menunjukkan bahwa substansi Gambang Kromong yang disajikan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Materi tidak hanya memuat aspek sejarah dan pengenalan kesenian, tetapi juga memperluas pengalaman belajar melalui pengenalan alat musik dan simulasi. Sementara itu, skor ahli media sebesar 86% menunjukkan bahwa aspek ukuran, desain sampul, desain isi, dan penyajian produk telah memenuhi kriteria kelayakan, meskipun masih terdapat beberapa aspek visual yang perlu diperbaiki.

Validasi bahasa memperoleh skor tertinggi, yaitu 98%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam produk secara umum telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Validasi ahli juga berfungsi sebagai tahap evaluasi formatif untuk menemukan bagian produk yang masih perlu diperbaiki sebelum diujicobakan kepada pengguna. Proses validasi dan revisi tersebut merupakan bagaian penting dalam penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang lebih sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna.

Masukan validator digunakan sebagai dasar revisi produk. Revisi meliputi penambahan materi mengenai jenis lagu Gambang Kromong, penyesuaian kombinasi warna pada sampul, penambahan ikon Jakarta dan *branding* produk, pengurangan kepadatan teks pada halaman isi, serta perbaikan penggunaan tanda baca.

### 4. Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba *one-to-one*, *small group*, *field test*, dan uji praktikalitas guru. Uji coba bertujuan untuk mengetahui respons pengguna terhadap kemudahan penggunaan, tampilan, kejelasan materi, dan daya tarik produk.

**Tabel 4.** Hasil Uji Praktikalitas Produk

| Tahap Uji Coba | Jumlah Peserta | Presentase% | Kategori |
|---|---|---|---|
| *One-to-one* | 10 | 89% | Sangat Praktis |
| *Small Group* | 20 | 88% | Sangat Praktis |
| *Field Test* | 30 | 89% | Sangat Praktis |
| Praktikalitas Guru | 2 | 98% | Sangat Praktis |
| **Rata-rata** | - | **91%** | **Sangat Praktis** |

Pada tahap *one-to-one*, produk memperoleh persentase sebesar 89% dari 10 peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk dapat digunakan secara individual dan memperoleh respons positif dari peserta didik. Selanjutnya, uji *small group* yang melibatkan 20 peserta didik memperoleh persentase sebesar 88%. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar tetap dapat digunakan ketika peserta didik berinteraksi dalam kelompok.

Pada tahap *field test*, produk memperoleh persentase sebesar 89% dari 30 peserta didik kelas V A dan V B. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat penerimaan produk relatif konsisten pada tahap uji individual hingga penggunaan dalam kelompok yang lebih luas. Sementara itu, penilaian praktikalitas oleh dua guru memperoleh persentase sebesar 98%. Tingginya penilaian guru menunjukkan bahwa produk dinilai mudah digunakan, memiliki penyajian yang jelas, dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Gambang Kromong.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan pada tiap tahapan pengembangan bahan ajar Ensiklopedia Gambang Kromong. *Draft I* menjadi produk awal yang dinilai oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kemudian dilakukan evaluasi dan revisi produk sesuai saran dan masukan dari ahli yang menghasilkan *Draft II* yang kemudian digunakan pada tahap uji coba. Saat melakukan

uji coba, saran dan masukan dari para pengguna juga digunakan sebagai acuan dalam evaluasi dan revisi produk yang menjadi produk final atau *Draft III.*

**6. Karakteristik Produk Akhir**

Produk akhir yang dihasilkan berupa buku cetak Ensiklopedia Gambang Kromong berbasis audio visual berukuran A4 dengan jumlah 27 halaman isi. Produk memuat materi tentang asal-usul Gambang Kromong, jenis lagu, alat musik, simulasi permainan, pertunjukan, nilai-nilai luhur, kegiatan latihan, evaluasi, daftar pustaka, dan biodata penulis.

Karakteristik utama produk terletak pada integrasi media cetak dan audio visual. Peserta didik dapat memperoleh infoemasi melalui teks dan gambar sekaligus mengakses video melalui pemindaian kode QR. Fitur tersebut figunakan untuk menampilkan video pertunjukan dan tutorial dasar permainan alat musik Gambang Kromong. Produk juga dilengkapi dengan aktivitas "Ayo Berlatih", "Ayo Kerjakan", dan "Ayo Menjelajah" yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi alat musik, mengemukakan pendapat, dan mengeksplorasi informasi tambahan mengenai Gambang Kromong.

Integrasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam karena peserta didik tidak hanya membaca informasi, tetapi juga mengamati visual, menyaksikan video, dan melakukan aktivitas simulasi. Dengan demikian, produk berupaya mengakomodasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran budaya lokal.

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ensiklopedia Gambang Kromong berbasis audio visual memenuhi kriteria **Sangat Layak** dan **Sangat Praktis**. Kelayakan produk ditunjukkan oleh hasil validasi ahli dengan rata-rata 93%, sedangkan praktikalitas ditunjukkan oleh hasil uji coba dan respons guru dengan rata-rata 91%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah melalui proses pengembangan dan evaluasi secara bertahap sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar pendamping pada pembelajaran PLBJ.

Kelayakan materi sebesar 95% menunjukkan bahwa produk telah mampu menyajikan substansi Gambang Kromong secara relevan dengan tujuan pembelajaran. Penambahan materi jenis lagu, pengenalan alat musik, dan simulasi permainan memperluas pengalaman belajar dibandingkan bahan ajar yang hanya menekankan penguasaan pengetahuan.

Hasil validasi media sebesar 86% menunjukkan bahwa desain visual dan penyajian produk telah memenuhi kriteria kelayakan. Penggunaan ilustrasi, tata letak, gambar alat musik, dan integrasi kode QR memberikan fungsi visual dan teknis dalam membantu penyampaian materi. Media yang dikembangkan tidak sekadar berfungsi sebagai pelengkap estetika, tetapi digunakan untuk memberikan representasi yang lebih konkret terhadap objek budaya yang dipelajari.

Integrasi audio visual juga menjadi salah satu keunggulan produk. Materi Gambang Kromong memiliki karakteristik yang berkaitan dengan bunyi, pertunjukan, gerak, dan bentuk alat musik. Oleh karena itu, penyajian materi melalui teks saja memiliki keterbatasan dalam memberikan pengalaman yang utuh. Kehadiran video memungkinkan peserta didik mengamati bentuk dan cara memainkan alat musik serta melihat konteks pertunjukan Gambang Kromong. Integrasi berbagai bentuk representasi tersebut berpotensi memperkaya pengalaman belajar karena informasi disampaikan melalui lebih dari satu bentuk media.

Temuan praktikalitas juga memperlihatkan bahwa produk memperoleh respons positif dari pengguna. Persentase 89% pada *one-to-one*, 88% pada *small group*, dan 89% pada *field test* menunjukkan bahwa produk dapat diterima pada berbagai skala penggunaan. Konsistensi hasil tersebut mengindikasikan bahwa bahan ajar relatif mudah digunakan dan memiliki daya tarik bagi peserta didik. Respons guru sebesar 98% semakin memperkuat bahwa produk dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pendamping dalam proses pembelajaran.

Pengembangan produk juga memiliki relevansi dengan konteks pendidikan di lingkungan perkotaan. Jakarta sebagai lingkungan urban memiliki karakteristik berupa kedekatan peserta didik dengan teknologi dan media digital. Kondisi tersebut dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan budaya lokal melalui media pembelajaran yang menggabungkan sumber belajar konvensional dengan teknologi digital. Dalam konteks ini, penggunaan kode QR menjadi penghubung antara buku cetak dan konten digital tanpa menghilangkan fungsi buku sebagai sumber belajar utama.

Dari perspektif pelestarian budaya, ensiklopedia yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar, tetapi juga sebagai media pengenalan budaya lokal kepada generasi muda. Materi mengenai asal-usul, alat musik, pertunjukan, dan nilai-nilai luhur Gambang Kromong memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal kesenian tradisional Betawi secara lebih dekat. Dengan demikian, pembelajaran budaya lokal dapat diarahkan tidak hanya pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada tumbuhnya apresiasi dan kepedulian terhadap keberadaan budaya daerah.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, implementasi produk dilakukan pada satu sekolah dengan subjek peserta didik kelas V sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, penelian berfokus pada validitas dan praktikalitas, sehinggi belum dilakukan pengujian efektivitas secara eksperimental terhadap peningkatan hasil belajar. Ketiga, penggunaan fitus audio visual melalui kode QR membutuhkan perangkat yang dapat mengakses konten digital dan koneksi internet. Selain itu, video tutorial yang tersedia masih berfokus pada teknik dasar, sehingga belum dapat menggantikan pengalaman memainkan alat musik Gambang Kromong secara langsung.

Berdasarkan hasil tersebut, Ensiklopedia Gmbang Kromong berbasis audio visual dapat dipandang sebagai salah satu alternatif bahan ajar untuk mendukung pembelajaran di budaya lokal di sekolah dasar. Produk memiliki tingkat validitas dan praktikalitas yang tinggi serta mampu mengintegrasikan materi budaya, media visual, dan teknologi digital dalam satu sumber belajar. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas produk melalui desain eksperimen dan melibatkan sekolah dengan karakteristik yang lebih pengaruh penggunaannya terhadap pengetahuan, apresiasi, dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran Gambang Kromong.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan Ensiklopedia Gambang Kromong berbasis audio visual sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) kelas V sekolah dasar. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Produk dikembangkan dalam bentuk buku cetak berukuran A4 sebanyak 27 halaman yang memadukan teks, gambar, ilustrasi, kode QR, video pertunjukan, video tutorial dasar permainan alat musik, simulasi, serta aktivitas penguatan dan evaluasi. Integrasi media cetak dan teknologi audio visual yang lebih konkret, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran budaya lokal di lingkungan perkotaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh kelayakan sebesar 95% dari ahli materi, 86% dari ahli media, dan 98% dari ahli bahasa, dengan seluruh hasil berada pada kategori **Sangat Layak**. Sementara itu, hasil uji coba menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 89% pada tahap *one-to-one*, 88% pada tahap *small group*, 89% pada *field test*, dan 98% berdasarkan respons guru. Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang tinggi serta dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Gambang Kromong.

Dengan demikian, Ensiklopedia Gambang Kromong berbasis audio visual dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran PLBJ kelas V sekolah dasar. Produk ini dapat menjadi alternatif bahan ajar yang mengintegrasikan pengetahuan budaya, pengalaman audio visual, dan aktivitas simulatif untuk membantu peserta didik mengenal serta memahami kesenian Gambang Kromong. Pengembangan ini sekaligus memberikan kontribusi terhadap upaya pengenalan dan penguatan apresiasi peserta didik pada budaya lokal Betawi melalui pemanfaatan teknologi yang relevan dengan karakteristik pembelajaran di lingkungan perkotaan. Namun, penelitian ini belum menguji efektivitas produk terhadap peningkatan hasil belajar secara eksperimen sehingg penelitian selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas dengan melibatkan subjek dan konteks sekolah yang lebih beragam.

## REFERENSI

Adiyana, Adam. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, *1*(1), 29-37. https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027

Alfian, Hafidz. (2023). Perlawanan Musisi Gambang Kromong Terhadap Dominasi Industri Musik Mainstream. *Emerald: Journal of Economics and Sicial Sciences*,

*2*(1), 47-62. https://doi.org/10.68551/f17k9c62

Anggraini, P, D., Susanto, Ratnawati. (2024). Penerapan Media Audiovisual Untuk Optimalisasi Hasil Belajar Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta (PLBJ) Siswa Sekolah Dasar. *9*(1). https://jrti.eloracenter.org/jrti/article/view/4762

Arini., Azkiya, Afidatul., Cahya, N, A., & Alfarisi, S, F. (2023). Strategi Kelompok Musik Gambang Kromong Dalam Menghadapi Perubahan Sosial : Studi Kasus Gambang Kromong Sanggar Margasari. *Saskara: Indonesian Journal of Society Studies*, *3*(2), 17-34. https://doi.org/10.21009/Saskara.032.02

Assidiq., Zidhan, Muhammad., Gunara, Sandie., & Cipta, Febbry. (2025). Pelestarian Gambang Kromong: Menjaga Tradisi Musik Melalui Pendidikan Non Formal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1), 702-12. *https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22112*

Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Aproach*. New York: Springer.

Faizah, I, T., Fatayan, Arum. (2022). Pengaruh Media Youtube Pada Pelajaran Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta (PLBJ) Materi Alat Musik Gambang Kromong Kepada Minat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 5475-82. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2992

Fauziah, N, N, I., Saputri, A, S., & Rustini, Tin. (2023). Penggunaan Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, *6*(1), 125-35. https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789

Isyanti, Darti., Winata, Widia., & Suryadi, Ahmad. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pengenalan Lingkungan Budaya Jakarta Dengan Tema Permainan Tradisional Betawi. *Jurnal Instruksional*, *3*(2), 131-41. https://doi.org/10.24853/instruksional.3.2.131-141

Magdalena, Ina., Hidayah, Amilanadzma., Safitri. (2020). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(1), 48-62. https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i1.1167

Nurhasanah., Lanny., Siburian, Panduraja, Bintang., & Fitriana, Alfira, Jihan. (2021) Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, *10*(2), 31-39. https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616

Purnama, S. (2013). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(1), 19-32. https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32

Rahmatulloh., Rasminto., Maulana, Candra., & Khausar. (2021). Implementasi Kebijakan Penerapan Kurikulum Muatan Lokal Kesenian Betawi Pada Lingkungan Pendidikan Formal Di Provinsi DKI Jakarta. *Genta Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *4*(2), 49-62. https://doi.org/10.61290/gm.v12i2.210

Raiska, Amina. (2024). Komodifikasi Kreatif: Tukang Tabuh Dalam Gambang Kromong Kontemporer. https://doi.org/10.24821/sl.v21i2.14874

Richey, R.C., & Klein, J.D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues.* Mahwah, NJ: Laurence Erlbaum Associates https://doi.org/10.4324/9780203826034

Rosanah. (2020). Strategi *City Branding* Jakarta Sebagai Ibukota Multikultural (Studi Deskriptif Dinas Pariwisata Dan Kebuayaan DKI Jakarta). *Promedia (Public Relation Dan Media Komunikasi)*, *6*(1), 123-54. https://doi.org/10.52447/promedia.v6i1.4087

Sukotjo. (2021). Dinamika Perkembangan Musik Gambang Kromong Betawi. *Selonding*, *17*(1), 1-26. https://doi.org/10.24821/sl.v17i1.5882

Sukotjo. (2021). Kolaborasi Alat Musik Barat Dan Alat Musik Tradisional Dalam Gambang Kromong Betawi. *Promusika*, *9*(2), 109-22.