Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 4, November 2026

Efektivitas Media MEBUMA Berbasis Etnopedagogi terhadap Literasi Budaya Peserta Didik Kelas V

Nabilla Fissalma[1], Imam Suyitno[2], Riska Pristiani[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Malang, Indonesia

[1]nabilla.fissalma.2521038@students.um.ac.id
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.5217

Abstrak

Keberagaman budaya lokal perlu dikenalkan kepada peserta didik sekolah dasar melalui media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik belajarnya. Penelitian ini bertujuan menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran IPAS MEBUMA (Menara Budaya Madura) berbasis etnopedagogi terhadap literasi budaya peserta didik kelas V, dengan efektivitas didefinisikan sebagai peningkatan skor literasi budaya dan ketuntasan klasikal setelah menggunakan media tersebut. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Media dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, media, dan pembelajaran (91,6%–96,8%) serta sangat praktis berdasarkan respons guru (100%) dan peserta didik (97,79%). Efektivitas diuji dengan desain *one-group pretest-posttest* pada 39 peserta didik kelas V di dua sekolah dasar di Kabupaten Bangkalan, Madura, selama dua kali pertemuan. Literasi budaya diukur dengan tes (aspek kognitif) dan lembar observasi (aspek afektif), kemudian dianalisis dengan *paired sample t-test* dan *n-Gain*. Skor tes meningkat dari 35,56 menjadi 86,54 ($t(38) = 28,374$; $p < 0,001$; *n-Gain* = 0,79; kategori tinggi), sedangkan skor observasi meningkat dari 78,95 pada pertemuan pertama menjadi 86,49 pada pertemuan kedua ($t(38) = 5,804$; $p < 0,001$; n-Gain = 0,35; kategori sedang). Temuan ini menunjukkan peningkatan skor literasi budaya yang menyertai penggunaan MEBUMA; karena tidak ada kelompok kontrol, efektivitas ini belum dapat dimaknai sebagai pengaruh kausal.

Kata kunci: media pembelajaran, etnopedagogi, literasi budaya.

Pendahuluan

Indonesia sebagai negara multikultural menempatkan keberagaman budaya sebagai kekuatan sekaligus identitas bangsa yang perlu dijaga, dilestarikan, dan diwariskan kepada generasi penerus melalui pendidikan (Republik Indonesia, 2017). Pulau Madura, yang terdiri atas Kabupaten Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep, memiliki keberagaman tari, makanan, tradisi, batik (Triandika & Dewi, 2022) dan tempat wisata budaya yang mencerminkan identitas masing-masing kabupaten. Namun, studi pendahuluan pada peserta didik kelas V menunjukkan bahwa 57,9% peserta didik kesulitan membedakan ciri khas budaya antarkabupaten di Madura, dan guru melaporkan bahwa peserta didik masih sulit memberikan contoh konkret budaya daerahnya meskipun materi keberagaman budaya nasional telah dipelajari dalam IPAS. Dokumentasi hasil belajar lima tahun terakhir juga menunjukkan bahwa IPAS memiliki persentase ketidaktuntasan tertinggi dibandingkan mata pelajaran lain, dengan materi budaya sebagai salah satu bagian tersulit. Kondisi ini diperkuat oleh buku paket IPAS yang membahas keberagaman budaya Indonesia secara umum tanpa pembahasan khusus budaya Madura.

Angket kebutuhan menunjukkan bahwa 63% peserta didik cenderung bergaya belajar kinestetik, 84% menyukai pembelajaran dengan bermain, dan 74% lebih memilih media konkret. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menempatkan anak usia 10–11 tahun pada tahap operasional konkret sehingga pemahamannya terbantu oleh objek nyata yang dapat dilihat, disentuh, dan dimanipulasi (Susanto dkk., 2024). Prinsip *quantum learning* juga menekankan bahwa belajar lebih bermakna apabila berlangsung menyenangkan, melibatkan seluruh indera, dan memberi ruang keterlibatan aktif secara fisik maupun emosional (DePorter & Hernacki, 2013). Pembelajaran budaya lokal yang selama ini cenderung disampaikan melalui ceramah dan teks kurang memberi ruang pengalaman langsung tersebut.

Pendekatan etnopedagogi menawarkan jembatan antara kearifan lokal dan pendidikan formal karena menjadikan budaya daerah sebagai sumber sekaligus konteks pembelajaran, bukan sekadar materi tambahan (Majid & Ramadan, 2021; Sugara & Sugito, 2022). Penerapannya di lapangan masih dipengaruhi kompetensi etnopedagogi guru yang belum merata (Istiningsih, 2024), sedangkan integrasi nilai kearifan lokal dalam pendidikan karakter dilaporkan berdampak positif pada pembentukan karakter peserta didik (Nasir dkk., 2025; Sakti dkk., 2024). Hasil yang dituju dalam penelitian ini adalah literasi budaya, yaitu kemampuan memahami dan menghargai keberagaman budaya, baik lokal maupun global (Lestari dkk., 2022; Iskandar dkk., 2024). Berdasarkan kerangka *Profile of Culturally Literate Student (Metiri Group & North Central Regional Educational Laboratory*, 2003), literasi budaya mencakup tiga indikator: *awareness of culture, awareness of history and its impact, dan tolerance.*

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal, seperti media Augmented Reality untuk keragaman budaya (Mazidah dkk., 2025; Aisyah & Sumadi, 2025), Pop-up Book cerita rakyat Bali (Pramana & Margunayasa 2025), media monopoli berbasis kearifan lokal Madura (Alifiyah dkk., 2024), serta multimedia game edukasi terintegrasi kearifan lokal Madura untuk literasi budaya (Siswoyo dkk., 2023). Pada konteks pembelajaran IPAS secara khusus, penelitian etnopedagogi juga telah dikembangkan melalui media engklek monopoli berbasis kearifan lokal Sasak (Kusuma dkk., 2024), modul etnopedagogik kearifan lokal Sasak (Sirtufillaily dkk., 2024), integrasi etnopedagogi dalam pembelajaran berbasis proyek (Rakhman dkk., 2025), serta e-modul IPAS berbasis kearifan lokal untuk literasi budaya dan berpikir kritis (Wahyudi dkk., 2025). Secara lebih luas, hasil meta-analisis turut mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal secara signifikan memengaruhi pembentukan karakter peserta didik di Indonesia (Yusuf, 2023).

Meskipun demikian, tinjauan terhadap penelitian-penelitian tersebut menunjukkan tiga kesenjangan. Pertama, sepanjang penelusuran penulis, belum ditemukan media IPAS yang memadukan lima unsur budaya (tari, makanan, tradisi, batik, dan tempat wisata) dari keempat kabupaten di Madura. Kedua, sebagian besar media yang ditinjau berbasis digital atau modul, padahal sekolah sasaran penelitian ini memiliki keterbatasan infrastruktur digital dan peserta didiknya cenderung memilih media konkret. Ketiga, penelitian-penelitian tersebut umumnya belum mengkaji perubahan literasi budaya secara kognitif (tes) dan perilaku (observasi) sekaligus pada media konkret non-digital bermuatan budaya Madura.

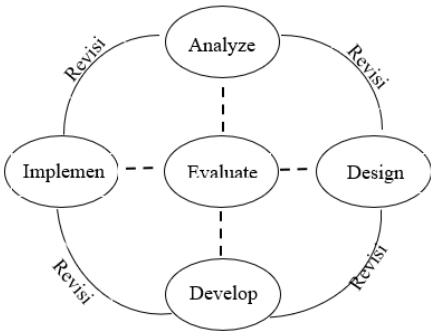
Untuk mengisi kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan MEBUMA (Menara Budaya Madura), media pembelajaran IPAS berbasis etnopedagogi berbentuk menara laci tiga dimensi yang dimainkan berkelompok. Kebaruannya terletak pada (a) bentuk media konkret non-digital berbasis permainan, (b) cakupan lima unsur budaya dari empat kabupaten di Madura, dan (c) pengukuran literasi budaya secara kognitif melalui tes dan perilaku melalui observasi dalam satu penelitian. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kelayakan,

Copyright © 2026 The Author(s)

kepraktisan, dan keefektifan MEBUMA serta menguji perubahan skor literasi budaya peserta didik kelas V setelah menggunakannya.

Metode

MEBUMA dikembangkan dengan model ADDIE (Branch, 2009) yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelayakan dinilai oleh ahli materi, media, dan pembelajaran dengan angket skala Likert 1–4, dan kepraktisan dinilai guru dan peserta didik. Perubahan literasi budaya diuji dengan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok pembanding, sehingga hasilnya dibaca sebagai perubahan skor yang menyertai penggunaan media, bukan pengaruh kausal.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Dua sekolah dipilih secara purposive di Kabupaten Bangkalan, yaitu UPTD SDN Tanjung Jati 2 dan UPTD SDN Gili Timur 2, dengan pertimbangan: (1) menerapkan Kurikulum Merdeka, (2) ditemukan masalah pembelajaran IPAS pada materi budaya, (3) media pembelajaran berbasis budaya lokal terbatas, dan (4) infrastruktur digital terbatas. Di kedua sekolah, seluruh peserta didik kelas V dilibatkan (total sampling): 30 peserta didik di UPTD SDN Gili Timur 2 dan 18 peserta didik di UPTD SDN Tanjung Jati 2 (setelah satu peserta didik mengundurkan diri dari 19 pada studi pendahuluan). Enam peserta didik dari UPTD SDN Gili Timur 2 (dua berkemampuan rendah, dua sedang, dan dua tinggi) dilibatkan pada uji coba kelompok kecil sehingga tidak termasuk subjek uji lapangan. Uji lapangan direncanakan melibatkan 42 peserta didik (24 dari UPTD SDN Gili Timur 2 dan 18 dari UPTD SDN Tanjung Jati 2).

Data yang dianalisis berasal dari 39 peserta didik yang mengikuti kedua pertemuan (23 dari UPTD SDN Gili Timur 2 dan 16 dari UPTD SDN Tanjung Jati 2). Tiga peserta didik dikeluarkan dari analisis: satu dari UPTD SDN Gili Timur 2 dan dua dari UPTD SDN Tanjung Jati 2 yang tidak hadir pada salah satu atau kedua pertemuan (di antaranya karena sakit). Alasan pengecualian adalah paired sample t-test mensyaratkan skor lengkap pretest dan posttest dari subjek yang sama (3 dari 42 peserta didik).

Prosedur dan implementasi dalam penelitian ini dilakukan dalam dua pertemuan di setiap sekolah (Tabel 1). Pembelajaran dipandu guru kelas menggunakan buku panduan MEBUMA, sedangkan peneliti berperan sebagai pengamat non-partisipan. Pada pertemuan pertama, peserta didik mengerjakan *pretes*t, kemudian belajar dengan MEBUMA dimana guru memperkenalkan empat kabupaten di Madura dan aturan permainan, peserta didik dibagi menjadi kelompok, ketua kelompok melempar dadu untuk menentukan giliran, kelompok mengambil kartu misi, berdiskusi sekitar 30 detik, mencari kartu jawaban di gudang kartu, lalu memasukkannya ke laci kabupaten yang sesuai, dan guru mengonfirmasi jawaban berdasarkan kunci jawaban. Pembelajaran ditutup dengan refleksi dan apresiasi. Pada pertemuan kedua,

peserta didik kembali belajar dengan MEBUMA, kemudian mengerjakan *posttest* dan mengisi angket kepraktisan. Setiap pertemuan berlangsung selama satu sesi pembelajaran IPAS 2 JP (1 JP =35 menit) yaitu 70 menit per-pertemuan.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan MEBUMA

Sekolah	Pertemuan 1	Pertemuan 2
UPTD SDN Gili Timur 2	Rabu, 29 Juli 2026. *Pretest,* pembelajaran MEBUMA 1, dan observasi 1	Jumat, 31 Juli 2026. Pembelajaran MEBUMA 2, observasi 2, dan posttest
UPTD SDN Tanjung Jati 2	Rabu, 5 Agustus 2026. *Pretest,* pembelajaran MEBUMA 1, dan observasi 1	Sabtu, 8 Agustus 2026. Pembelajaran MEBUMA 2, observasi 2, dan *posttest*

Instrumen tes literasi budaya terdiri atas 14 butir pilihan ganda dan 1 butir esai berdasarkan kerangka *Profile of Culturally Literate Student*: 11 butir *awareness of culture*, 2 butir *awareness of history and its impact*, 1 butir *tolerance*, dan 1 butir esai terpadu *(culture dan tolerance).* Seluruh butir pilihan ganda memiliki skor maksimal 90 poin (14 butir; sekitar 6,43 poin per butir) dan esai berskor maksimal 10 poin, sehingga skor total berkisar 0–100. Esai dinilai dengan pedoman penskoran: 5 poin bila perbedaan karakteristik kedua gambar disebutkan dengan benar dan 5 poin bila dijelaskan bahwa perbedaan tersebut memperkuat identitas bangsa; jawaban yang kurang tepat memperoleh 1 poin pada tiap bagian, dan tidak menjawab memperoleh 0. Soal *pretest* dan *posttest* sama. Validitas isi diperiksa oleh ahli pendidikan Universitas Negeri Malang dan guru kelas V UPTD SDN Tanjung Jati 2 dalam dua tahap yaitu butir kognitif level C4 direvisi atas saran validator dan seluruh butir akhirnya dinyatakan layak. Reliabilitas tes belum diuji pada penelitian ini dan dicatat sebagai keterbatasan.

Selain itu, terdapat lembar observasi literasi budaya. Lembar observasi berisi 7 butir perilaku pada tiga aspek *(awareness of culture*: 2 butir; *awareness of history and its impact*: 1 butir; *tolerance:* 4 butir). Setiap butir dinilai dengan *checklist model rating scale* 1–4 yang dilengkapi rubrik deskriptor pada setiap butir. Contoh pada butir mengklasifikasikan budaya berdasarkan kabupaten: skor 4 bila peserta didik memasukkan semua kartu (5–6 kartu) ke laci yang tepat tanpa kesalahan; 3 bila memasukkan 4 kartu dengan benar; 2 bila hanya 2–3 kartu benar; dan 1 bila tidak dapat memasukkan kartu ke laci yang tepat meskipun dibantu. Skor dinyatakan sebagai persentase skor perolehan terhadap skor maksimal (28). Observasi dilakukan pada kedua pertemuan oleh guru kelas di masing-masing sekolah sebagai observer (satu observer per sekolah, sehingga terdapat dua observer), sedangkan peneliti berperan sebagai pengamat non-partisipan. Karena setiap sekolah hanya diamati oleh satu observer, kesepakatan antarpengamat tidak dapat dihitung dan reliabilitas lembar observasi belum diuji. Validitas isi lembar observasi dinilai ahli dengan skor 90,6% (sangat layak).

Data dianalisis menurut tiga aspek penelitian. Kelayakan dan kepraktisan dianalisis secara deskriptif kuantitatif (persentase skor perolehan terhadap skor maksimal) dengan kriteria Akbar (2022). Efektivitas dianalisis dari perubahan literasi budaya pada tes (pretest dan posttest) dan observasi (pertemuan 1 dan 2) menggunakan IBM SPSS 31 dengan taraf signifikansi 5%. Efektivitas dinyatakan tercapai apabila (a) skor posttest signifikan lebih tinggi daripada pretest pada paired sample t-test ($p < 0,05$), (b) peningkatannya berkategori minimal sedang pada n-Gain, dan (c) ketuntasan klasikal pada posttest mencapai ≥ 75% peserta didik. Asumsi normalitas diuji dengan Shapiro-Wilk pada skor selisih (posttest-pretest untuk tes,

Copyright © 2026 The Author(s)

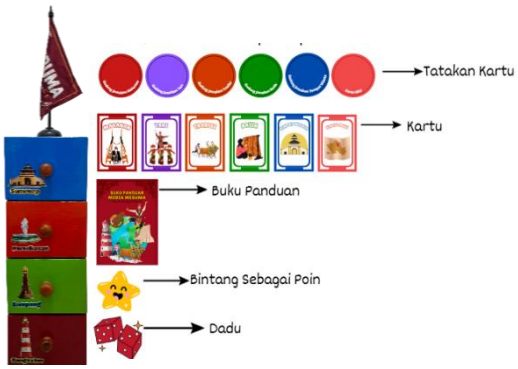
sedangkan pertemuan 2 dan pertemuan 1 untuk observasi), karena *paired sample t-test* mensyaratkan selisih berdistribusi normal (Field, 2018). Uji homogenitas varians tidak digunakan karena syarat tersebut berlaku untuk perbandingan kelompok independen, bukan data berpasangan. Uji Wilcoxon signed-rank digunakan sebagai uji pembanding nonparametrik pada skor tes. Besar efek dilaporkan sebagai *Cohen's d* untuk sampel berpasangan (dz) dan interval kepercayaan 95% (Cohen, 1988). Peningkatan dinyatakan dengan n-Gain (Hake, 1999) dengan kategori tinggi (> 0,7), sedang (0,3–0,7), dan rendah (< 0,3), dihitung sebagai selisih posttest dan pretest dibagi selisih skor maksimum ideal dan pretest. Ketuntasan klasikal dihitung sebagai persentase peserta didik dengan skor ≥ 72 (KKTP sekolah), pembelajaran dinilai tuntas klasikal apabila ≥ 75% peserta didik tuntas.

Hasil

Hasil Pengembangan Media MEBUMA

Media pembelajaran IPAS model MEBUMA dikembangkan sebagai *three-dimensional interactive learning* media sekaligus *game-based ethnopedagogical* untuk menjawab kesenjangan kinerja berupa rendahnya literasi budaya lokal Madura pada peserta didik kelas V. Produk direalisasikan dalam bentuk menara laci tiga dimensi berbahan kayu berukuran 60 x 25 x 20 cm dengan empat laci yang merepresentasikan Kabupaten Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep, dilengkapi kartu misi, kartu gudang jawaban, dadu, buku panduan, dan sertifikat penghargaan. Setiap laci menara berfungsi sebagai alat klasifikasi budaya, sedangkan kartu misi dan kartu gudang jawaban dirancang untuk melatih kemampuan identifikasi dan klasifikasi peserta didik secara bersamaan dalam satu rangkaian aktivitas bermain kelompok.

Pemilihan bentuk media konkret berbasis permainan didasarkan pada karakteristik peserta didik kelas V yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget) dan memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik (DePorter & Hernacki, 2013), sekaligus selaras dengan prinsip *culturally responsive teaching* yang menekankan pentingnya menjadikan latar belakang budaya peserta didik sebagai kekuatan dalam pembelajaran, bukan sekadar konten tambahan (Gay, 2018). Selama proses pengembangan, produk direvisi berdasarkan masukan validator, antara lain penggantian bahan menara dari *plywood* menjadi kayu, perbesaran ukuran kartu, penyesuaian konten *QR Code* pada kartu misi, penambahan keterangan asal kabupaten pada kunci jawaban, serta penambahan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan sertifikat penghargaan bagi kelompok pemenang permainan. Bentuk akhir media pembelajaran MEBUMA ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Media Pembelajaran Model MEBUMA

Kelayakan dan kepraktisan Media MEBUMA

Hasil media MEBUMA dinyatakan sangat layak oleh validator ahli media, materi, dan pembelajaran yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak, selain itu berada pada kategori sangat praktis oleh guru dan peserta didik pada tahap uji coba (Akbar, 2022). Instrumen observasi literasi budaya yang dikembangkan turut dinyatakan sangat layak dengan skor 90,6%, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kelayakan dan Kepraktisan Media MEBUMA

Aspek	Sumber/ Tahap	Skor (%)	Kategori
Kelayakan	Ahli materi	91,6	Sangat layak
Kelayakan	Ahli media	96,8	Sangat layak
Kelayakan	Ahli pembelajaran	96,4	Sangat layak
Kelayakan	Instrumen observasi literasi budaya	90,6	Sangat layak
Kepraktisan	Guru, uji coba kelompok kecil	100	Sangat praktis
Kepraktisan	Peserta didik, uji coba kelompok kecil (n = 6)	97,73	Sangat praktis
Kepraktisan	Guru, uji lapangan	100	Sangat praktis
Kepraktisan	Peserta didik, uji lapangan (n = 39)	97,79	Sangat praktis

Efektivitas Media MEBUMA terhadap Tes Literasi Budaya

Keefektifan media MEBUMA diukur melalui dua instrumen, yaitu tes literasi budaya untuk mengukur aspek kognitif dan lembar observasi literasi budaya untuk mengukur perkembangan aspek afektif selama dua kali pertemuan pembelajaran. Skor tes literasi budaya meningkat dari rata-rata 35,56 pada pretest menjadi 86,54 pada posttest. Skor selisih berdistribusi normal (Shapiro-Wilk W(39) = 0,982; p = 0,783), sehingga paired sample t-test digunakan (Tabel 3).

Tabel 3. Statistik Deskriptif dan Uji Normalitas Tes Literasi Budaya (N = 39)

Skor	M	SD	Min	Maks	Shapiro-Wilk W	p
Pretest	35,56	10,17	15	56	0,966	0,276
Posttest	86,54	8,52	70	100	0,954	0,116
Selisih (posttest-pretest)	50,97	11,22	-	-	0,982	0,783

Copyright © 2026 The Author(s)

Peningkatan skor signifikan secara statistik, t(38)= 28,374; p < 0,001; selisih rata-rata 50,97 poin (95% IK (47,34; 54,61)) dengan ukuran efek dz = 4,54. Uji nonparametrik sebagai pembanding juga signifikan (Wilcoxon, p < 0,001). n-Gain sebesar 0,79 (kategori tinggi). Sebanyak 37 dari 39 peserta didik (94,9%) mencapai skor ≥ 72 pada posttest, sehingga ketuntasan klasikal terpenuhi (Tabel 4).

Tabel 4. Uji Paired Sample T-Test, n-Gain, dan Ketuntasan Klasikal Tes Literasi Budaya

Indikator	Nilai
Selisih rata-rata (SD)	50,97 (11,22)
t(38)	28,374
p	< 0,001
95% IK selisih rata-rata	(47,34; 54,61)
Cohen's dz	4,54
n-Gain	0,79 (tinggi)
Ketuntasan klasikal (skor ≥ 72)	37 dari 39 peserta didik (94,9%)

Per indikator, n-Gain tertinggi dicapai butir esai terpadu (0,83), diikuti *awareness of culture* (0,80) dan *tolerance* (0,73), yang semuanya berkategori tinggi, sedangkan *awareness of history and its impact* paling rendah (0,58; sedang) (Tabel 5).

Tabel 5. Skor Tes dan N-Gain Per-Indikator dan Sub-Indikator

Indikator / sub-indikator	Pretest	Posttest	n-Gain	Kategori
Awareness of culture	31,24	86,71	0,80	Tinggi
Pengetahuan budaya	32,48	85,90	0,79	Tinggi
Nilai dan makna budaya	29,74	87,69	0,82	Tinggi
Awareness of history and its impact	60,26	83,33	0,58	Sedang
Pemahaman peristiwa sejarah	53,85	82,05	0,61	Sedang
Menjelaskan nilai peristiwa sejarah	66,67	84,62	0,53	Sedang
Tolerance (menghargai dan menerima perbedaan)	61,54	89,74	0,73	Tinggi
Esai terpadu (culture dan tolerance)	17,69	86,67	0,83	Tinggi

Efektivitas Media MEBUMA terhadap Observasi Literasi Budaya

Skor observasi meningkat dari 78,95 (SD = 7,05) pada pertemuan pertama menjadi 86,49 (SD = 6,78) pada pertemuan kedua. Kedua pertemuan sama-sama menggunakan MEBUMA, sehingga hasil ini menggambarkan perkembangan perilaku selama penggunaan

media, bukan perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan. Skor pertemuan 1 dan 2 berdistribusi normal (Shapiro-Wilk p = 0,153 dan 0,208) dan skor selisih juga normal (W(39) = 0,948; p = 0,072), sehingga *paired sample t-test* digunakan (Tabel 6). Kenaikan skor signifikan secara statistik, *t*(38) = 5,804; *p* < 0,001; selisih rata-rata 7,54 poin (95% IK [4,91; 10,17]) dengan ukuran efek *dz* = 0,93, tetapi karena kedua pertemuan sama-sama menggunakan MEBUMA, hasil ini tidak dapat dibaca sebagai pengaruh perlakuan.

Tabel 6. Observasi Literasi Budaya Pertemuan Pertama dan Kedua (N=39)

Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Selisih
M (SD)	78,95 (7,05)	86,49 (6,78)	7,54 (8,11)
Shapiro-Wilk W (p)	0,958 (0,153)	0,962 (0,208)	0,948 (0,072)
n-Gain			0,35 (sedang)

Per aspek, *awareness of culture* memiliki n-Gain tertinggi (0,50; sedang), diikuti *awareness of history and its impact* (0,31; sedang), dan *tolerance* terendah (0,29; rendah). Pada *tolerance*, butir menghargai pendapat teman (0,22) dan berpartisipasi dalam diskusi (0,17) berkategori rendah (Tabel 7).

Tabel 7. Skor Observasi dan n-Gain per Aspek dan Sub-Aspek

Aspek / sub-aspek	Pertemuan 1	Pertemuan 2	n-Gain	Kategori
Awareness of culture	78,53	89,42	0,50	Sedang
Mengklasifikasikan budaya berdasarkan kabupaten	74,35	89,74	0,60	Sedang
Menunjukkan apresiasi terhadap budaya	82,69	89,10	0,37	Sedang
Awareness of history and its impact (satu sub-aspek: ketertarikan pada sejarah)	79,49	85,90	0,31	Sedang
Tolerance	79,01	85,10	0,29	Rendah
Kerja sama dalam kelompok	77,56	85,90	0,37	Sedang
Menghargai pendapat teman	76,92	82,05	0,22	Rendah

Copyright © 2026 The Author(s)

Berpartisipasi dalam diskusi	81,41	84,62	0,17	Rendah
Menghargai perbedaan	80,13	87,82	0,38	Sedang

Pembahasan

Skor kelayakan media yang tertinggi (96,8%, dari ahli media) sejalan dengan karakteristik MEBUMA sebagai media tiga dimensi berbahan kayu yang dapat digunakan berulang-ulang dan dimainkan secara berkelompok. Hal ini dengan temuan Walewangko dkk. (2024) bahwa media diorama tiga dimensi berkaitan dengan peningkatan minat dan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar. Skor kelayakan MEBUMA juga berada pada kisaran yang serupa dengan penelitian Pramana dan Margunayasa (2025) yang melaporkan skor kelayakan Pop-up Book budaya Bali sebesar 94,2% dari ahli media dan 96% dari ahli materi, serta Aisyah dan Sumadi (2025) yang memperoleh skor kelayakan media Augmented Reality sebesar 88%. Perbandingan ini bersifat indikatif karena produk, instrumen, dan validatornya berbeda, sehingga belum dapat dipakai untuk menyatakan bahwa media konkret lebih layak daripada media digital. Hasil tersebut hanya menunjukkan bahwa media non-digital pun dapat dinilai layak oleh ahli apabila rancangannya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Skor kepraktisan guru sebesar 100% pada kedua tahap uji coba menunjukkan bahwa buku panduan MEBUMA dinilai jelas oleh guru yang terlibat. Namun, karena penilaian tersebut hanya berasal dari dua guru, hasilnya belum cukup untuk menyimpulkan bahwa guru lain tidak memerlukan pelatihan untuk mengimplementasikan media ini di kelas. Temuan kepraktisan ini sejalan dengan penelitian Alifiyah dkk. (2024) dan Pramana dan Margunayasa (2025) yang juga melaporkan kepraktisan yang tinggi pada media pembelajaran berbasis budaya lokal di jenjang sekolah dasar.

Pada tes literasi budaya, skor naik dari 35,56 menjadi 86,54 dengan n-Gain 0,79. Peningkatan ini dapat dipahami dengan mempertimbangkan rancangan media berupa bentuk konkret dan permainan kelompok yang sesuai dengan tahap operasional konkret (Susanto dkk., 2024) dan kecenderungan gaya belajar kinestetik di kelas (DePorter & Hernacki, 2013), sedangkan muatan budaya lokal sebagai konteks belajar sejalan dengan gagasan etnopedagogi (Sugara dan Sugito, 2022). Namun, peningkatan ini tidak dapat dikaitkan sepenuhnya dengan MEBUMA. Pada desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, pengaruh faktor lain tidak dapat dipisahkan, antara lain efek mengerjakan tes yang sama dua kali dengan jeda dua sampai tiga hari, perhatian khusus dari peneliti, dan pembelajaran lain pada rentang waktu yang sama (Shadish dkk., 2002). Skor *pretest* yang rendah (rata-rata 35,56) juga memberi ruang peningkatan yang besar. Hal ini perlu dipertimbangkan ketika hasil penelitian ini dibandingkan dengan penelitian lain, seperti Yasir dkk. (2025) yang memperoleh n-Gain 0,78 untuk media *Augmented Reality* berbasis etnosains (dibandingkan 0,21 pada pembelajaran konvensional) dan Wahyudi dkk. (2025) yang melaporkan n-Gain 0,44 untuk e-modul IPAS berbasis kearifan lokal. Karena subjek, instrumen, materi, dan desain penelitian-penelitian tersebut berbeda dari penelitian ini, angka-angka tersebut tidak dapat dipakai untuk menyimpulkan bahwa MEBUMA lebih unggul. Perbandingan langsung memerlukan desain dengan kelompok pembanding dan instrumen yang setara.

Dianalisis per indikator pada tes literasi budaya, n-Gain tertinggi dicapai butir esai terpadu (0,83), diikuti *awareness of culture* (0,80) dan *tolerance* (0,73), yang semuanya berkategori tinggi, sedangkan *awareness of history and its impact* paling rendah (0,58;

sedang). Skor awal indikator sejarah sudah relatif tinggi (60,26), sehingga ruang peningkatannya lebih kecil. Penjelasan lain yang perlu diperiksa pada penelitian lanjutan adalah muatan sejarah pada media yang lebih sedikit, jumlah butir yang hanya dua, dan karakter materi sejarah yang abstrak. Indikator *tolerance* pada tes hanya ditopang satu butir pilihan ganda (di luar esai terpadu), sehingga hasilnya harus dibaca sebagai indikatif.

Pada observasi literasi budaya, skor naik dari 78,95 menjadi 86,49 (n-Gain 0,35, sedang). Skor awal yang sudah tinggi membatasi n-Gain karena n-Gain mengukur proporsi peningkatan terhadap ruang peningkatan yang tersisa (Hake, 1999). Karena kedua pertemuan memakai MEBUMA, kenaikan ini menunjukkan perkembangan perilaku peserta didik selama dua pertemuan, yang bisa juga dipengaruhi kebiasaan peserta didik terhadap permainan dan kehadiran observer. Perbedaan pola antara tes dan observasi pada aspek tolerance menarik: n-Gain tinggi pada tes (0,73) tetapi terendah pada observasi (0,29). Temuan ini mengindikasikan kemungkinan bahwa pemahaman tertulis tentang toleransi lebih cepat meningkat daripada perilaku toleran dalam interaksi kelompok. Hal ini sejalan dengan pandangan Gay (2018) bahwa pembelajaran berbasis budaya perlu melampaui transfer pengetahuan menuju kompetensi dan perilaku budaya melalui interaksi lintas budaya yang berulang, dan dengan temuan Lismairani dan Dahnial (2026) bahwa sikap toleransi tumbuh bertahap melalui aktivitas kontekstual dan kolaboratif. Selain faktor durasi, perbedaan ini juga bisa berasal dari perbedaan alat ukur (tes tertulis berbutir sedikit dibandingkan dengan observasi) dan dari penilaian oleh guru yang sekaligus memandu pembelajaran.

Temuan ini memberikan implikasi bahwa sikap toleransi sebagai bagian dari literasi budaya kemungkinan tidak dapat dibentuk hanya melalui dua kali pertemuan pembelajaran dengan media, sekalipun peserta didik telah menunjukkan pemahaman kognitif yang baik. Perubahan sikap dan perilaku pada umumnya memerlukan pembiasaan yang berlangsung lebih lama dan konsisten dibandingkan perubahan pada ranah pengetahuan (Gay, 2018; Lismairani dan Dahnial (2026). Secara keseluruhan, hasil tes menunjukkan peningkatan skor kognitif yang besar, sedangkan hasil observasi menunjukkan perkembangan perilaku yang lebih moderat selama dua pertemuan, dengan tingkat capaian yang bervariasi antaraspek, khususnya pada aspek pemahaman sejarah dan perwujudan sikap toleransi dalam interaksi kelompok. Karena penelitian ini menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, temuan tersebut dibaca sebagai peningkatan skor yang menyertai penggunaan MEBUMA, bukan sebagai bukti pengaruh kausal. Temuan ini sejalan dengan pandangan Laila dkk. (2021) bahwa materi ajar berbasis kearifan lokal berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan literasi peserta didik sekolah dasar, serta dengan simpulan Murfiah dkk. (2024) bahwa integrasi kearifan lokal ke dalam pembelajaran IPS/IPAS dapat memperkuat karakter resiliensi peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Kesimpulan

MEBUMA (Menara Budaya Madura) berbasis etnopedagogi berhasil dikembangkan melalui model ADDIE sebagai menara laci tiga dimensi yang memuat lima unsur budaya dari empat kabupaten di Madura. Media dinyatakan sangat layak oleh ahli materi (91,6%), media (96,8%), dan pembelajaran (96,4%), serta sangat praktis menurut guru (100%) dan peserta didik (97,79%) pada uji coba lapangan. Pada desain *one-group pretest-posttest* dengan 39 peserta didik kelas V, skor tes literasi budaya meningkat dari 35,56 menjadi 86,54 (n-Gain 0,79; tinggi), dan skor observasi pada pertemuan kedua lebih tinggi daripada pertemuan pertama (78,95 menjadi 86,49; n-Gain 0,35; sedang). Temuan ini menunjukkan peningkatan skor literasi budaya yang menyertai penggunaan MEBUMA dan belum dapat dimaknai sebagai

Copyright © 2026 The Author(s)

pengaruh kausal. Peningkatan paling kecil terjadi pada *awareness of history and its impact* dan perilaku *tolerance* dalam interaksi kelompok. Secara praktis, hasil ini menunjukkan bahwa media konkret berbasis permainan kelompok yang memuat budaya lokal dapat dicoba oleh guru pada mata pelajaran IPAS untuk melengkapi buku teks nasional, dengan menyesuaikan unsur budaya daerah masing-masing. Keterbatasan penelitian meliputi durasi implementasi hanya dua pertemuan, reliabilitas tes dan lembar observasi yang belum diuji, serta subjek yang terbatas pada dua sekolah di satu kabupaten. Penelitian selanjutnya disarankan memakai desain kuasi-eksperimen, intervensi lebih panjang, uji reliabilitas tes dan lembar observasi (dengan lebih dari satu observer), serta jumlah butir yang seimbang pada tiap indikator.

References

Aisyah, A., & Sumadi, S. (2025). Validitas pengembangan media interaktif berbasis Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2693–2699. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3796

Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Alifiyah, F. L. N., Amelia, A., Safitri, L., Mustati'ah, K., Guivara, A. E. R., & Putri, R. A. (2024). Optimalisasi kearifan lokal Madura sebagai media pembelajaran monopoli: Pengabdian masyarakat di SDN Gili Anyar. *Transformatif: Jurnal Pengabdian Masyarakat,* 5(2),151–184. https://doi.org/10.22515/tranformatif.v5i2.10062

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach.* Springer.

Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.

DePorter, B., & Hernacki, M. (2013). *Quantum learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan.* Kaifa Learning.

Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). SAGE Publications.

Gay, G. (2018). Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice (3rd ed.). Teachers College Press.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Department of Physics, Indiana University.https://web.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf

Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya literasi budaya dalam pendidikan anak SD: Sebuah kajian literatur. Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 5(1), 785–794. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723

Istiningsih, G. (2024). Faktor-faktor yang memengaruhi kompetensi etnopedagogi guru sekolah dasar di Kabupaten Magelang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 4753–4760.

Kusuma, L. A. S., Tahir, M., & Sobri, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran engklek monopoli berbasis etnopedagogi Sasak dalam pembelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 534–542. https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i3.428

Laila, A., Budiningsih, C. A., & Syamsi, K. (2021). Textbooks based on local wisdom to improve reading and writing skills of elementary school students. *International Journal of Evaluation and Research in Education,* 10(3), 886–892. https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21683

Lestari, I. D., Ratnasari, D., & Usman, U. (2022). Profil kemampuan literasi bahasa, literasi budaya dan kewargaan pada mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Indonesian Journal of Educational Development, 3(3), 312–319. https://doi.org/10.5281/zenodo.7365078

Lismairani, L., & Dahnial, I. (2026). Pendidikan berbasis budaya lokal untuk membangun toleransi siswa SD di daerah pedesaan. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 5(7), 2654–2660. https://doi.org/10.56799/jim.v5i7.18008

Majid, A. S., & Ramadan, Z. H. (2021). Etnopedagogi pada mata pelajaran Budaya Melayu Riau (BMR) di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1223–1230. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.890

Mazidah, I., Rosidah, C. T., & Rachmadtullah, R. (2025). Development of Augmented Reality-based digital literacy media to improve elementary school students' understanding of cultural diversity. *Journal La Edusci,* 6(4), 786–798. https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v6i4.2618

Metiri Group, & North Central Regional Educational Laboratory. (2003). *enGauge 21st century skills: Literacy in the digital age*. North Central Regional Educational Laboratory.

Murfiah, U., Maman, M., & Ayuningtyas, T. (2024). Implementation of social studies using local wisdom to inform learning as an attempt to strengthen resilient character in elementary students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 11(4), 773–787. https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v11i4.78859

Nasir, Sabir, R. I., Ulfa, A. Y., Imran, A., & Majid, A. (2025). Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pendidikan karakter di sekolah: Tinjauan literature review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(2), 3151–3168. https://doi.org/10.58230/27454312.2541

Pramana, I. G. A. J., & Margunayasa, I. G. (2025). Pop-up book of the Satua Bali Kambing Takutin Macan to enhance cultural literacy among elementary school students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 143–152. https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91498

Rakhman, W., Subiyanto, B., Syahruddin, S., & Mutiani, M. (2025). Integrasi pendekatan etnopedagogi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 34–43. https://doi.org/10.46368/jpd.v13i1.3121

Republik Indonesia. (2017). *Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan*. https://peraturan.go.id/files/uu5-2017bt.pdf

Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon,* 10(10). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370

Sirtufillaily, A., Tahir, M. ., & Hasnawati. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi Suku Sasak pada Materi IPAS Bab 5 Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, *6*(1), 140–146. https://doi.org/10.29303/jcar.v6i1.6918

Siswoyo, A. A., Wijaya, B. R., & Nizar, R. C. (2023). Multimedia interaktif game edukasi terintegrasi kearifan lokal Madura untuk menanamkan literasi budaya siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2879–2888. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5820

Sugara, U., & Sugito. (2022). Etnopedagogi: Gagasan dan peluang penerapannya di Indonesia. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 7(2), 93–104. https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i2.2888

Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi pembelajaran anak usia sekolah dasar melalui pemahaman teori perkembangan kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 689–706. https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102

Copyright © 2026 The Author(s)

Triandika, L. S., & Dewi, D. K. (2022). Transfigurasi komunikasi visual pada corak motif batik Pamekasan Madura. *IKOMIK: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Informasi, 2*(2), 127–137. https://doi.org/10.33830/ikomik.v2i2.4109

Wahyudi, A. B. E., Salimi, M., Hidayah, R., Surya, A., Suhartono, S., & Wahyono, W. (2025). Local wisdom-based science e-module to improve cultural literacy and critical thinking skills of elementary school students. *Journal of Environment and Sustainability Education,* 3(3), 387–395. https://doi.org/10.62672/joease.v3i3.91

Walewangko, S. A., Wongkar, V. Y., Rumokoy, N. A., & Supit, P. H. (2024). Peningkatan minat dan hasil belajar IPAS siswa SD melalui media diorama. SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2(2), 109–120. https://doi.org/10.59632/sjpp.v2i2.308

Yasir, M., Hartiningsih, T., & Rahma, A. A. (2025). Bridging sustainable science education and culture: The role of educational Augmented Reality media in ethnoscience and cultural literacy. *Journal of Physics: Conference Series, 3148 (1). Article 012022* https://doi.org/10.1088/1742-6596/3148/1/012022

Yusuf, F. A. (2023). Meta-analysis: The influence of local wisdom-based learning media on the character of students in Indonesia. *International Journal of Educational Methodology*, 9(1), 237–248. https://doi.org/10.12973/ijem.9.1.237

---Halaman ini sengaja dikosongkan---