



**PENGEMBANGAN MEDIA *MOCKUP* JETUMI UNTUK PEMAHAMAN BUDAYA
LOKAL TRADISI JEMBUL TULAKAN SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V**

Reza Fandi Tyasari¹, Muh Muhaimin²

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

e-mail: 221330001129@unisnu.ac.id, muhmuhaimin@unisnu.ac.id

Diterima: 22/07/2026; Direvisi: 06/08/2026; Diterbitkan: 23/08/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan mengetahui kepraktisan media pembelajaran Mockup Jetumi berbasis kearifan lokal untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi Tradisi Jembul Tulakan pada pembelajaran IPAS kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Bandungharjo dengan melibatkan seorang guru kelas V, 16 peserta didik kelas V, serta validator ahli media dan ahli materi. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket, lembar validasi ahli, dan tes pemahaman peserta didik. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif persentase untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan hasil pemahaman peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Mockup Jetumi yang memberikan visualisasi konkret mengenai Tradisi Jembul Tulakan. Media memperoleh skor kelayakan sebesar 80% dari ahli materi dan ahli media dengan kategori layak. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 98% dari guru dan 88% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil tes pemahaman peserta didik mencapai nilai rata-rata 91,88 yang menunjukkan tingkat pemahaman yang sangat baik. Mockup Jetumi dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis budaya lokal yang mendukung pembelajaran IPAS yang lebih konkret, menarik, dan bermakna sekaligus membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap budaya lokal. Media ini juga mendukung guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Mockup Jetumi, Budaya lokal, Tradisi Jembul Tulakan, Pembelajaran IPAS.

ABSTRACT

This study aimed to develop, examine the feasibility, and determine the practicality of Mockup Jetumi learning media based on local wisdom to support students' understanding of the Jembul Tulakan Tradition material in fifth-grade IPAS learning. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted at SDN 2 Bandungharjo involving a fifth-grade teacher, 16 fifth-grade students, and expert validators for media and material. Data were collected through interviews, observations, documentation, questionnaires, expert validation sheets, and students' comprehension tests. Data were analyzed using descriptive percentage analysis of feasibility, practicality, and students' comprehension outcomes. The results showed that the developed product was Mockup Jetumi learning media, which provides a concrete visualization of the Jembul Tulakan Tradition. The media obtained feasibility scores of 80% from both material and media experts and was categorized as feasible. Practicality testing showed percentages of 98% by teachers



and 88% by students, categorized as highly practical. In addition, students' comprehension test results reached an average score of 91.88, indicating a very good level of understanding. Mockup Jetumi can serve as an alternative local culture-based learning media that supports more concrete, engaging, and meaningful IPAS learning while helping improve students' understanding of local culture. The media also supports teachers in creating contextual learning experiences based on local wisdom.

Keywords: Learning media, Mockup Jetumi, Local culture, Jembul Tulakan Tradition, IPAS learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar dirancang untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Salah satu materi yang memiliki kedekatan dengan kehidupan peserta didik adalah budaya lokal karena memuat nilai, tradisi, dan identitas masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun. Pengenalan budaya lokal sejak jenjang sekolah dasar tidak hanya bertujuan memperluas pengetahuan peserta didik, tetapi juga menumbuhkan kepedulian terhadap pelestarian budaya daerah sebagai bagian dari identitas bangsa. Kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPAS yang mengaitkan materi keragaman budaya dengan nilai-nilai kearifan lokal masih terbatas variasinya, sehingga peserta didik cenderung merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Hakimah & Gunansyah, 2024). Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran IPAS juga mendukung penguatan pendidikan karakter melalui pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Benu & Supriatna, 2024), sejalan dengan temuan bahwa penguatan budaya kelas yang berakar pada nilai lokal mampu membentuk kebiasaan dan karakter positif peserta didik secara berkelanjutan (Kurniawati & Amalia, 2022).

Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Bandungharjo menunjukkan bahwa pembelajaran mengenai Tradisi Jembul Tulakan masih mengalami berbagai kendala. Materi umumnya disampaikan melalui buku teks dan penjelasan lisan sehingga peserta didik kesulitan membayangkan bentuk, tahapan pelaksanaan, maupun makna budaya yang terkandung dalam tradisi tersebut. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap budaya lokal belum berkembang secara optimal karena informasi yang diperoleh bersifat abstrak dan kurang memberikan pengalaman belajar yang nyata. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa guru masih menghadapi kendala dalam mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pembelajaran, di antaranya keterbatasan waktu, minimnya referensi, serta belum tersedianya media pendukung yang memadai (Sumartini et al., 2023). Selain itu, analisis penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS di sekolah dasar juga menunjukkan bahwa variasi media yang digunakan guru masih rendah sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat kontekstual (Khaira Ummah & Mustika, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran budaya lokal memerlukan pendekatan yang mampu menghadirkan objek pembelajaran secara lebih konkret agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret memperkuat perlunya penggunaan media yang dapat memvisualisasikan objek pembelajaran secara nyata. Menurut Piaget (1977), peserta didik pada tahap ini lebih mudah memahami konsep apabila memperoleh pengalaman belajar melalui objek atau representasi yang dapat diamati secara langsung. Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat visual dan konkret terbukti membantu peserta didik kelas rendah

sekolah dasar memahami materi sesuai dengan karakteristik berpikir pada tahap operasional konkret (Adi Sanjaya et al., 2024). Oleh sebab itu, penyampaian materi budaya lokal yang hanya mengandalkan penjelasan verbal belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik. Diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep budaya yang bersifat abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi dengan lingkungan sekitarnya.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah media *mockup*. Media *mockup* merupakan media pembelajaran berbentuk model atau replika tiga dimensi yang dibuat menyerupai objek sebenarnya dalam ukuran tertentu sehingga mampu memberikan visualisasi yang lebih nyata kepada peserta didik. Penggunaan media visual tiga dimensi telah terbukti efektif membantu peserta didik sekolah dasar memahami objek maupun konsep yang bersifat abstrak melalui pengamatan bentuk secara langsung (Cahyani et al., 2023). Penggunaan media *mockup* memungkinkan peserta didik mengamati bentuk, susunan, maupun proses suatu objek tanpa harus melihat objek asli secara langsung. Karakteristik tersebut menjadikan media *mockup* sesuai digunakan untuk menyajikan materi budaya lokal yang sulit diamati dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media Mockup Jetumi sebagai representasi visual Tradisi Jembul Tulakan. Pendekatan ini sejalan dengan kajian etnosains yang menunjukkan bahwa pengangkatan tradisi dan kearifan lokal daerah ke dalam pembelajaran mampu menjadikan proses belajar lebih bermakna sekaligus memperkenalkan peserta didik pada kebudayaan setempat (Wardani et al., 2024). Temuan serupa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran IPAS yang mengangkat proses pembuatan produk tradisional mampu menumbuhkan sikap kebinekaan global peserta didik tanpa mengesampingkan penguatan identitas budaya lokal (Maharani & Siwi, 2025). Melalui media ini, peserta didik diharapkan dapat mengamati bentuk tradisi, memahami tahapan pelaksanaan, serta mengenali nilai budaya yang terkandung di dalamnya secara lebih jelas. Pembelajaran yang menghadirkan pengalaman belajar konkret juga sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menjelaskan bahwa pemahaman peserta didik berkembang melalui interaksi dengan lingkungan belajar dan penggunaan berbagai alat bantu (*learning tools*) selama proses pembelajaran (Vygotsky, 1978). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna.

Pengembangan media pembelajaran perlu melalui proses validasi agar produk yang dihasilkan memenuhi aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Validasi merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sebelum diterapkan kepada peserta didik (Marisa et al., 2024; Novriyaldi et al., 2024). Hasil kajian literatur terkini terhadap tren penelitian berbasis kearifan lokal juga menegaskan bahwa pendekatan kontekstual berbasis budaya daerah semakin banyak diterapkan dan divalidasi secara sistematis dalam pengembangan media maupun bahan ajar di jenjang sekolah dasar (Sujana et al., 2026). Sejalan dengan itu, penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal juga terbukti mampu meningkatkan penguatan karakter peserta didik sekolah dasar apabila dirancang melalui tahapan pengembangan yang terstruktur (Sari & Prasetyo, 2021). Selain itu, model pengembangan ADDIE memberikan tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi sehingga banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran (Safitri & Aziz, 2022). Pendekatan tersebut menjadi dasar

dalam mengembangkan media Mockup Jetumi agar menghasilkan produk yang layak dan praktis digunakan pada pembelajaran IPAS.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya karena mengembangkan media *mockup* yang secara khusus mengangkat Tradisi Jembul Tulakan sebagai materi pembelajaran budaya lokal pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Selama ini, pembelajaran budaya lokal di SDN 2 Bandungharjo belum didukung media tiga dimensi yang mampu memvisualisasikan tradisi tersebut secara utuh. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media Mockup Jetumi, menguji kelayakan dan kepraktisannya, serta mengetahui kemampuannya dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap budaya lokal. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran (Safitri & Aziz, 2022). Model ini terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, angket, serta hasil evaluasi pembelajaran yang digunakan sebagai tes pemahaman siswa dalam penelitian. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran budaya lokal, kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran, serta sebagai dasar dalam pengembangan produk. Subjek penelitian melibatkan guru kelas V sebagai sumber informasi kebutuhan pembelajaran dan pelaksana pembelajaran, 16 siswa kelas V sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan sekaligus subjek implementasi produk, serta dosen ahli media dan dosen ahli materi sebagai validator untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, lembar dokumentasi, lembar validasi ahli, angket kepraktisan guru, angket kepraktisan siswa, dan tes pemahaman siswa. Seluruh instrumen dikembangkan oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian, karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan, serta capaian pembelajaran pada materi Tradisi Jembul Tulakan. Sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data, seluruh instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi isi (*content validity*) oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan butir instrumen, aspek kebahasaan, serta relevansi instrumen terhadap tujuan penelitian. Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen sehingga seluruh instrumen dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, kondisi penggunaan media, serta permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran budaya lokal melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan media Mockup Jetumi, menentukan materi pembelajaran, menyusun komponen media, merancang modul ajar, serta menyiapkan instrumen penelitian yang telah divalidasi. Tahap *development* dilakukan melalui proses pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah disusun, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh dosen ahli media Ibu Wulan Sutriyani, S.Pd., M.Pd. dan dosen ahli materi Ibu Riska Anintyawati, M.Pd. untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Tahap *implementation* dilakukan melalui penggunaan media Mockup Jetumi dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan guru dan siswa untuk memperoleh tanggapan terhadap penggunaan media yang dikembangkan. Pada tahap ini, siswa juga mengerjakan evaluasi pembelajaran yang terdapat dalam modul ajar sebagai bentuk pengukuran pemahaman terhadap materi budaya lokal yang telah dipelajari. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai data tes pemahaman siswa untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran setelah penggunaan media. Selain itu, pada tahap implementasi juga dilakukan pengumpulan tanggapan penggunaan media melalui angket kepraktisan guru dan siswa sebagai dasar untuk memperoleh informasi mengenai aspek kepraktisan media dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil penggunaan media, hasil evaluasi pembelajaran siswa, serta masukan dari validator, guru, dan siswa sebagai dasar penyempurnaan produk. Tahap ini juga digunakan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan berdasarkan seluruh data yang diperoleh selama proses penelitian. Hasil penilaian dari seluruh pihak yang terlibat kemudian digunakan sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan produk sebelum dibahas lebih lanjut pada bagian hasil dan pembahasan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran Mockup Jetumi diawali dengan analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V SDN 2 Bandungharjo sebagai dasar dalam merancang produk pembelajaran. Hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa pembelajaran budaya lokal masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan penjelasan verbal sehingga siswa mengalami kesulitan memahami bentuk, tahapan pelaksanaan, serta makna Tradisi Jembul Tulakan. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media Mockup Jetumi sebagai media pembelajaran tiga dimensi yang dirancang untuk memberikan visualisasi konkret mengenai tradisi tersebut sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa.

Media yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu identitas media, tujuan pembelajaran, materi Tradisi Jembul Tulakan, visualisasi bentuk tradisi melalui *mockup*, petunjuk penggunaan, aktivitas pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Proses pengembangan diawali dengan penyusunan rancangan media, dilanjutkan dengan pembuatan produk awal, kemudian dilakukan revisi berdasarkan hasil validasi ahli hingga diperoleh produk akhir yang siap diimplementasikan kepada siswa. Tahapan pengembangan media ditampilkan pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3.



Gambar 1. Rancangan Awal Media Pembelajaran Mockup Jetumi

Gambar 1 menunjukkan rancangan awal (desain) media pembelajaran Mockup Jetumi yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik materi. Pada tahap ini, peneliti merancang bentuk media, komponen, tata letak, serta fitur-fitur yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan media.



Gambar 2. Media Pembelajaran Mockup Jetumi Sebelum Validasi Ahli

Gambar 2 memperlihatkan hasil pembuatan awal media Mockup Jetumi sebelum dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Media pada tahap ini masih merupakan produk awal yang kemudian dievaluasi oleh validator untuk memperoleh masukan terkait aspek isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan.



Gambar 3. Media Pembelajaran Mockup Jetumi Setelah Revisi

Gambar 3 menunjukkan tampilan akhir media pembelajaran Mockup Jetumi setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli. Perbaikan dilakukan pada beberapa aspek, seperti penyempurnaan materi, penggunaan bahasa, tampilan visual, serta petunjuk penggunaan media sehingga media dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan diujicobakan kepada peserta didik.

Sebelum diimplementasikan kepada siswa, media pembelajaran terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli materi	80%	Layak
Ahli media	80%	Layak

Berdasarkan Tabel 1, media Mockup Jetumi memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% baik dari ahli materi maupun ahli media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan, bahasa, serta kemudahan penggunaan sehingga

dinyatakan layak untuk dilanjutkan pada tahap implementasi setelah dilakukan penyempurnaan sesuai masukan validator.

Perbaikan produk dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dari validator ahli. Ringkasan hasil revisi yang dilakukan sebelum implementasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Revisi Produk

Aspek yang Direvisi	Perbaikan
Materi	Menambahkan kelengkapan materi.
Tujuan pembelajaran	Menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan materi.
Tampilan <i>mockup</i>	Memperbesar dan menambahkan elemen Jembul.
Identitas media	Menambahkan judul media.
Petunjuk penggunaan	Menambahkan petunjuk penggunaan dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan Tabel 2, revisi dilakukan pada aspek materi, tujuan pembelajaran, tampilan media, identitas media, serta petunjuk penggunaan. Seluruh masukan dari validator telah ditindaklanjuti sehingga produk dinyatakan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah media dinyatakan layak, dilakukan uji kepraktisan oleh guru untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil uji kepraktisan guru disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Guru

Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
49	50	98%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 3, media Mockup Jetumi memperoleh skor 49 dari skor maksimum 50 dengan persentase kepraktisan sebesar 98%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan oleh guru, memiliki petunjuk yang jelas, serta mampu mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif.

Selanjutnya, uji kepraktisan dilakukan kepada 16 siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil uji kepraktisan siswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Siswa

Jumlah Siswa	Skor Maksimal	Skor Total	Persentase	Kategori
16	800	704	88%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 4, media memperoleh skor total sebesar 704 dari skor maksimum 800 dengan persentase kepraktisan sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media. Media dinilai menarik, mudah digunakan, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran selama proses belajar berlangsung.

Untuk mengetahui pemahaman siswa setelah menggunakan media Mockup Jetumi, dilakukan tes pemahaman pada akhir pembelajaran. Ringkasan hasil tes disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Tes Pemahaman Siswa

Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
16	91,88	100	80

Berdasarkan Tabel 5, nilai rata-rata pemahaman siswa mencapai 91,88 dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 80. Seluruh siswa memperoleh nilai di atas 80 sehingga menunjukkan bahwa media Mockup Jetumi mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi Tradisi Jembul Tulakan setelah proses pembelajaran dilaksanakan.



Pembahasan

Media pembelajaran Mockup Jetumi yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang baik berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Persentase penilaian dari ahli materi dan ahli media masing-masing memperoleh nilai sebesar 80% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan media, tujuan pembelajaran, serta kemudahan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan validasi dan revisi yang dilakukan juga menunjukkan bahwa penyempurnaan produk merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa validasi media berperan dalam memastikan kualitas produk sebelum digunakan dalam pembelajaran (Marisa, 2024; Novriyaldi et al., 2024). Hal tersebut semakin memperkuat bahwa media Mockup Jetumi telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Setelah dinyatakan layak, media Mockup Jetumi diuji dari aspek kepraktisan melalui penilaian guru dan siswa. Hasil uji kepraktisan guru memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis, sedangkan uji kepraktisan siswa memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, menarik perhatian siswa, serta membantu proses penyampaian materi budaya lokal secara lebih konkret. Tingginya respons positif dari guru dan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media yang memberikan pengalaman belajar langsung mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Shaifullah & Khotimah, 2024). Temuan tersebut semakin memperkuat bahwa media Mockup Jetumi praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Dari sisi pemahaman siswa, penggunaan media Mockup Jetumi juga menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil tes pemahaman, diperoleh rata-rata nilai sebesar 91,88 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 80. Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 90–100 yang menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi Tradisi Jembul Tulakan dengan baik setelah menggunakan media. Tingginya capaian hasil belajar menunjukkan bahwa visualisasi melalui media konkret membantu siswa memahami materi yang sebelumnya sulit dibayangkan apabila hanya disampaikan secara verbal. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui penyajian materi yang lebih nyata dan mudah dipahami (Ningsih et al., 2024). Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat temuan tersebut.

Penggunaan Mockup Jetumi dalam pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena siswa dapat melihat representasi bentuk Jembul, memahami tahapan pelaksanaan tradisi, serta mengenali nilai budaya yang terkandung di dalamnya secara lebih nyata. Pembelajaran berbasis media konkret memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman belajar secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memberikan pengalaman visual dan interaksi belajar mampu mendukung peningkatan pemahaman peserta didik pada pembelajaran sekolah dasar (Samosir & Aulia, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa media memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran.



Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Mockup Jetumi tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi Tradisi Jembul Tulakan. Integrasi media berbasis kearifan lokal dengan visualisasi konkret memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna serta berkontribusi dalam membantu siswa memahami budaya lokal pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, penggunaan media Mockup Jetumi menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dapat menjadi sarana untuk membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan dan pengalaman yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran IPAS yang mendukung pelestarian budaya lokal sekaligus meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mockup Jetumi* yang dikembangkan dengan model ADDIE telah memenuhi tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Tradisi Jembul Tulakan pada siswa kelas V sekolah dasar. Penggunaan media *Mockup Jetumi* juga mampu mendukung pemahaman siswa terhadap budaya lokal melalui penyajian materi yang lebih konkret, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih bermakna sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media *Mockup Jetumi* pada jumlah subjek yang lebih besar, jenjang sekolah yang berbeda, atau membandingkannya dengan media pembelajaran lain sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media terhadap hasil belajar dan pemahaman budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Benu, A. Y., & Supriatna, N. (2024). Akselarasi pendidikan karakter melalui integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS. *Journal Education Innovation (JEI)*, 2(3), 328–333. <https://doi.org/10.65474/qafspq67>
- Dinata, F. R., Kuswadi, A., & Hadi, M. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis AI untuk pembelajaran PAI di MI Roudhotu Tolibin Pisang Indah. *Al Hikmah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Edu-MI*, 1(2), 1–9. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5826358>
- Gustina, Z., Husnayayin, A., & Dewi, D. E. C. (2024). Karakteristik dan langkah-langkah metode penelitian *research and development* (Borg & Gall) dalam pendidikan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 490–501. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19906>
- Marisa, A., Dumeva Putri, A., Agustiani, R., & Zahra, A. (2024). Proses validasi pengembangan media pembelajaran dengan iSpring 11. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 17(2), 45–55. <https://doi.org/10.23887/wms.v17i2.75130>
- Novriyaldi, R., Dewi, W. S., Desnita, D., & Suherman, D. S. (2024). Validasi media pembelajaran fisika berbasis video animasi yang memuat keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 40934–40940. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20004>
- Ningsih, R. Y., Permatasari, S., & Zulhafizh. (2024). Validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *trigger PowerPoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA. *JIIP*:



- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4981–4988. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4470>
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.
- Samosir, A., & Aulia, F. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis kartu pintar di Negeri 106827 Desa Durian 2023/2024. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(4), 1701–1706. <https://al-haramjournal.co.id/index.php/J-CEKI/article/view/3947>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan *multimedia learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Sanjaya, A. I. G., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui penggunaan media pembelajaran digital ditinjau dari teori belajar kognitif Jean Piaget tahap operasional konkret siswa kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 134–141. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i1.679>
- Cahyani, W. D., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan media animasi 3 dimensi untuk pembelajaran bangun ruang di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2554–2565. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2414>
- Hakimah, N., & Gunansyah, G. (2024). Media pembelajaran IPAS materi keragaman budaya yang dikaitkan dengan nilai-nilai kearifan lokal di sekolah dasar: Tinjauan literatur review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 413–430. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5089549>
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/709>
- Kurniawati, R., & Amalia, A. R. (2022). Implementasi penguatan pendidikan karakter (PPK) melalui budaya kelas di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8304–8313. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3719>
- Maharani, T., & Siwi, D. A. (2025). Kajian etnosains dalam pembelajaran IPAS untuk menumbuhkan kebinekaan global melalui pembuatan makanan tradisional rempeyek kacang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 221–233. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22096/11731>
- Sari, D. P., & Prasetyo, Z. K. (2021). Implementasi pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.40123>
- Sujana, I. N. M. B., Suardana, I. N., & Pujani, N. M. (2026). Tren penelitian etnosains dalam pembelajaran IPA: Tinjauan literatur global dan lokal. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 5(1), 136–143. <https://doi.org/10.47233/jpst.v5i1.4471>
- Sumartini, N. W., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2023). Eksplorasi kendala guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(4). <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4461>
- Wardani, R. P., Nuriman, N., Wardoyo, A. A., Agustiningsih, A., & Mahmudi, K. (2024). Etnosains dalam pembelajaran IPA SD di budaya Banyuwangi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(3), 248–254. <https://doi.org/10.19184/jipsd.v11i3.52818>