

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOX* KARAPAN SAPI SEBAGAI UPAYA PENGENALAN BUDAYA LOKAL MADURA DI SDI AL AZIZIYAH

Achmad Yahya Adi Darma¹, Emilda Shofiyah Avisenna², Icha Berliana Putri Maharani³,
Qurotul Ainiyah⁴, Khusnul Khotimah⁵

^{1, 2, 3, 4}Universitas Trunojoyo Madura, Jl. Raya Telang, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia
Email: 220611100038@student.trunojoyo.ac.id

Article History

Received: 11-10-2025

Revision: 21-11-2025

Accepted: 26-11-2025

Published: 29-11-2025

Abstract. This study aims to address the conventional approach to local content learning at SDI Al Aziziyah, which leads to boredom and low student participation. The Karapan Sapi tradition, a Madurese cultural tradition, holds significant educational value, but has not been presented interactively in learning. Therefore, a multisensory Smart Box Karapan Sapi media was developed using a qualitative-descriptive approach. Data were obtained through observation, interviews, and questionnaires to analyze needs, the design process, and initial user responses. The results showed that the Smart Box received very positive responses from teachers and students because it was able to present cultural learning in a more engaging, contextual, and interactive manner. This media is considered to have the potential to increase cultural literacy and be an effective strategy in preserving local cultural heritage in elementary education.

Keywords: Smart Box, Karapan Sapi, Madura Local Culture

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengatasi pembelajaran muatan lokal di SDI Al Aziziyah yang masih bersifat konvensional sehingga menimbulkan kebosanan dan rendahnya partisipasi siswa. Tradisi Karapan Sapi sebagai budaya khas Madura memiliki nilai edukatif penting, namun belum disajikan secara interaktif dalam pembelajaran. Untuk itu, dikembangkan media multisensori *Smart Box* Karapan Sapi melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket untuk menganalisis kebutuhan, proses perancangan, dan respons awal pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Smart Box* mendapat tanggapan sangat positif dari guru dan siswa karena mampu menyajikan pembelajaran budaya secara lebih menarik, kontekstual, dan interaktif. Media ini dinilai berpotensi meningkatkan literasi budaya serta menjadi strategi efektif dalam melestarikan warisan budaya lokal di pendidikan dasar.

Kata Kunci: *Smart Box*, Karapan Sapi, Budaya Lokal Madura

How to Cite: Darma A. Y. A., Avisenna, E. S., Maharani, I. B. P., Ainiyah, Q., & Khotimah, K. (2025). Penerapan Media Pembelajaran *Smart Box* Karapan Sapi sebagai Upaya Pengenalan Budaya Lokal Madura di SDI Al Aziziyah. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (7), 11221-11226. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i7.4363>

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional memegang peranan vital tidak hanya sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga dalam pembentukan karakter serta penanaman identitas bangsa di tengah derasnya globalisasi dan modernisasi. Kurangnya integrasi budaya dan nilai luhur lokal dalam kurikulum dapat berisiko membuat generasi muda terputus dari akarnya, berujung pada pengikisan

identitas kebudayaan regional. oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis melalui jalur pendidikan agar kekayaan budaya lokal tetap lestari dan diwariskan. Tradisi karapan sapi menjadi simbol identitas unik yang awalnya berfungsi mencari sapi pembajak sawah terkuat, namun kemudian berkembang menjadi ritual tahunan pascapanen dan daya tarik pariwisata. Bukan sekedar tontonan, karapan sapi merefleksikan nilai-nilai penting seperti kompetisi sehat, etos kerja keras, dan kebersamaan yang sangat relevan untuk pembentukan karakter siswa sd, sekaligus mendukung pencapaian elemen mandiri dan gotong royong dalam profil pelajar pancasila. Penelitian ini berfokus spesifik pada sdi al aziziyah di desa morombuh, bangkalan, jawa timur, yang secara geografis dan kultural berada di jantung kebudayaan madura, sehingga penanaman pemahaman mendalam mengenai karapan sapi di lingkungan yang sangat dekat ini menjadi tuntutan pedagogis yang krusial (Aisyah, 2021).

Warisan budaya Madura yang kaya dan dinamis, terutama tradisi Karapan Sapi, metode pembelajaran yang diterapkan untuk mengajarkan materi muatan lokal di Sekolah Dasar Islam (SDI) seringkali gagal menangkap kedalaman dan kompleksitas tradisi tersebut. Data awal dan kajian literatur menunjukkan adanya kecenderungan kuat pada proses belajar-mengajar yang monoton dan konvensional. Para guru sebagian besar mengandalkan metode transfer informasi satu arah (ceramah) atau memanfaatkan alat bantu visual yang sangat sederhana, misalnya gambar yang dicetak dari internet. Gaya pengajaran yang pasif dan non-interaktif ini mengakibatkan konsekuensi negatif yang jelas, partisipasi siswa yang rendah dan munculnya kebosanan yang cepat, yang pada akhirnya memadamkan semangat belajar mereka terhadap kekayaan lokal. Akibatnya, alih-alih menumbuhkan rasa ingin tahu yang mendalam dan pemahaman yang substansial tentang kearifan lokal, pengenalan karapan sapi sering kali terhenti hanya pada hafalan fakta tanpa menyentuh dimensi filosofis, sosiologis, atau saintifik di baliknya. Situasi ini menciptakan kesenjangan signifikan antara kekayaan materi budaya yang masih terikat dengan nilai sejarah, sosial, dan ilmu eksakta dengan metode penyampaian yang minim interaksi dan tidak inspiratif. Tradisi karapan sapi yang seharusnya berfungsi sebagai sumber belajar yang hidup dan kontekstual, ironisnya, hanya direduksi menjadi sekumpulan fakta sejarah yang kering. Oleh karena itu, untuk mengatasi kekurangan pedagogis ini dan mentransformasi karapan sapi menjadi media pembelajaran yang interaktif, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang bersifat multisensori dan atraktif (Asriadi dkk., 2025).

Penelitian ini dirancang untuk meninjau secara mendalam implementasi media pembelajaran inovatif dalam mengenalkan literasi budaya lokal, di mana fokus utamanya adalah pemanfaatan *smart box* karapan sapi sebagai alat pengenalan budaya madura kepada siswa di sdi al aziziyah. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan secara sistematis

implementasi media *smart box* karapan sapi sebagai strategi pembelajaran berbasis budaya, sekaligus mengukur pengaruhnya terhadap peningkatan keterlibatan, pemahaman, dan apresiasi siswa terhadap unsur-unsur budaya madura. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan memperkuat identitas budaya lokal sejak usia dini di tingkat pendidikan dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya turut memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Penelitian Rosinta dkk., (2023) menunjukkan bahwa media interaktif budaya Banten yang dikembangkan melalui model R&D terbukti sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, dari 81,88% menjadi 90,36%. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan interaktif dapat mengatasi pembelajaran muatan lokal yang monoton. Selain itu, penelitian Wedyawati dkk., (2024) mengembangkan video interaktif berbasis budaya lokal Sintang dan memperoleh validasi sangat layak dari ahli media (85,93%) serta respon siswa dan guru yang baik. Media tersebut juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dari 28,81% menjadi 78,36%. Kedua penelitian ini memperlihatkan bahwa media berbasis budaya lokal yang inovatif baik berupa video interaktif maupun media multisensori berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, pengembangan *Smart Box* Karapan Sapi dalam penelitian ini sangat relevan sebagai solusi untuk memperbaiki pembelajaran muatan lokal yang selama ini cenderung pasif dan membosankan. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan, memvalidasi, dan menguji efektivitas media pembelajaran *smart box* karapan sapi sebagai inovasi dan mendidik sebagai upaya melestarikan dan mengajarkan warisan budaya lokal secara interaktif di jenjang pendidikan dasar (Laili dkk., 2025).

METODE

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan kualitatif dan desain deskriptif, berfokus pada pengembangan media pembelajaran inovatif, "*Smart Box* Karapan Sapi." Studi ini bertujuan untuk menguraikan secara mendalam tiga aspek penting yaitu kebutuhan pengembangan media, proses perancangan secara detail, dan persepsi awal dari calon pengguna. Lokasi penelitian, SDI Al Aziziyah di Kwanyar, Bangkalan, Jawa Timur, sengaja dipilih karena kekayaan budaya lokalnya yang relevan dengan tradisi Karapan Sapi (Widyaningrum, 2018). Subjek utama penelitian adalah siswa kelas IV atau V SDI Al aziziyah, serta guru dan pakar yang memberikan kontribusi konten substantif. Pengumpulan data difokuskan untuk menganalisis yang pertama, analisis kebutuhan awal, yang mengidentifikasi masalah utama

berupa kebosanan siswa dan kebutuhan kurikulum untuk mengintegrasikan etnosains (khususnya konsep hukum *newton*) melalui karapan sapi; kedua, deskripsi perancangan, yang menjelaskan konsep multisensori dari "*smart box*," mencakup visual, audio *saronen*, dan fitur interaktif; dan ketiga, persepsi awal pengguna, yang merekam tanggapan langsung siswa dan guru terhadap desain media (Arifah, 2022).

Instrumen yang digunakan berupa observasi (untuk memahami kondisi pembelajaran nyata), wawancara mendalam (untuk menggali informasi dari guru dan pakar), dan angket respons terbuka (untuk mendapatkan kesan awal pengguna). Data yang terkumpul kemudian diolah melalui analisis deskriptif kualitatif, melewati tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, guna memberikan gambaran komprehensif mengenai urgensi dan kesesuaian media "*smart box*" dalam konteks pendidikan di Bangkalan (Aza Nuralita, 2020).

HASIL

Hasil analisis yang dilakukan berupa observasi langsung dan wawancara kepada siswa untuk mengungkapkan adanya perbedaan yang paling mencolok antara nilai intrinsik warisan budaya madura, khususnya tradisi karapan sapi, dengan metode pembelajaran di sekolah. Mayoritas proses pembelajaran muatan lokal selama ini dicirikan oleh pendekatan monoton dan konvensional. Para pendidik cenderung dominan menggunakan metode ceramah atau alat bantu visual dasar seperti gambar yang diperoleh dari internet. Pola pengajaran yang pasif dan non interaktif ini secara langsung berimplikasi negatif pada semangat belajar siswa, terlihat dari kurangnya minat serta munculnya kebosanan yang cepat di kalangan peserta didik. Oleh karena itu, muncul kebutuhan mendesak untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran yang bersifat multisensori dan atraktif demi menutupi kekurangan pedagogis ini. Lebih lanjut, hasil kajian kebutuhan ini juga menggaris bawahi peluang besar untuk mengintegrasikan ilmu pengetahuan lokal (*etnosains*) melalui karapan sapi.

Menanggapi kebutuhan yang sudah teridentifikasi sebelumnya, hasil studi ini menyajikan uraian mendalam mengenai desain "*smart box* karapan sapi" sebagai sebuah inovasi media pembelajaran. Media ini dikembangkan berdasarkan konsep multisensori, dengan tujuan utama mengubah tradisi karapan sapi yang sebelumnya hanya disajikan sebagai kumpulan data atau fakta pasif menjadi sumber belajar yang kontekstual dan dinamis. Secara spesifik, *smart box* dirancang untuk mencakup beberapa komponen krusial: elemen visual, suara audio khas (*saronen*), dan beragam fitur interaktif yang kesemuanya bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman literasi budaya madura secara lebih mendalam.

Data yang terkumpul dari angket respons terbuka terhadap persepsi awal pengguna, baik dari kalangan siswa maupun guru, menunjukkan bahwa rancangan media *smart box* karapan sapi mendapatkan penilaian yang amat positif dan dianggap sangat relevan. Para pendidik dan peserta didik secara eksplisit menyatakan bahwa desain yang diajukan membawa potensi besar untuk menanggulangi isu mendasar dalam pembelajaran muatan lokal, yaitu kebosanan serta minimnya interaksi yang selama ini menjadi kendala. Oleh karena itu, temuan respons awal ini berfungsi sebagai basis permulaan yang solid bagi tim peneliti dalam proses selanjutnya, yaitu validasi dan pengujian efektivitas media *smart box*. Pengujian ini krusial untuk merealisasikan sasaran utama studi, yakni menjaga kelestarian warisan budaya lokal sekaligus menyampaikannya secara interaktif di jenjang pendidikan dasar. Penggunaan media *Smart Box* Karapan Sapi hadir sebagai tanggapan strategis terhadap metode pengajaran tradisional yang tidak efektif. Metode konvensional, seperti ceramah satu arah dan pemanfaatan alat bantu visual yang sangat sederhana, telah terbukti memicu rendahnya partisipasi siswa serta kebosanan yang cepat dalam mata pelajaran muatan lokal. Berdasarkan hasil temuan, implementasi *Smart Box* dijabarkan sebagai sebuah usaha sistematis untuk mengubah total tradisi Karapan Sapi yang sebelumnya tereduksi menjadi sekumpulan fakta sejarah yang kering menjadi sumber belajar yang kontekstual dan hidup (Rahayu dkk., 2025).

KESIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa metode pengajaran muatan lokal di SDI Al Aziziyah masih bersifat monoton dan konvensional, dengan dominasi metode ceramah satu arah serta penggunaan alat bantu visual sederhana. Kondisi tersebut berdampak pada munculnya kebosanan dan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Untuk menjawab permasalahan pedagogis ini, peneliti mengembangkan media inovatif bernama “*Smart Box* Karapan Sapi”, yang dirancang berdasarkan konsep multisensori dengan mengintegrasikan elemen visual, audio khas Madura (*saronen*), dan fitur interaktif. Media ini bertujuan untuk mentransformasikan pembelajaran tradisi karapan sapi, yang sebelumnya hanya disampaikan sebagai fakta sejarah yang kaku, menjadi sumber belajar yang kontekstual, menarik, dan bermakna bagi siswa. Hasil uji awal menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan “*smart box* karapan sapi”, karena dianggap mampu meningkatkan interaksi, keterlibatan, serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran muatan lokal. Temuan respons yang meyakinkan ini menjadi landasan kuat bagi langkah selanjutnya, yaitu validasi dan pengujian efektivitas media, yang bertujuan untuk melestarikan warisan budaya lokal dan mengajarkannya secara interaktif di tingkat pendidikan dasar.

REFERENSI

- Arifah, M. S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Etnosains sebagai Sumber Belajar Muatan IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Rembang. *Skripsi*, 1–12. https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/104586%0Ahttps://eprints.ums.ac.id/104586/11/NA_SKAH_PUBLIKASI.pdf
- Aza Nuralita. (2020). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Etnosains dalam Pembelajaran Tematik SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1), 1–8.
- Laili, F., Musayyadah, & Siti, F. (2025). Implementasi Media PUZDAYA (Puzzle Budaya) dalam Mengenalkan Literasi Budaya Madura pada Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Management Studies*, 8(2), 36–48. <https://publications.waim.org.my/index.php/jims/article/view/132/100>
- Rahayu, S., Saputra, Y. M. D., Helmi, S., & Asriadi AM, M. (2025). Promotion's power in Halal Product Purchases: The Mediating Role of Trust and Knowledge. *Cogent Business and Management*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/23311975.2024.2440627>
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.593>
- Wedyawati, N., Febriani, V., & Warkintin, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Energi dalam Kehidupan Sehari-Hari Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 975–985. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3034>
- Widyaningrum, R. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA dan Menanamkan Nilai Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 13(2), 26–32. <https://doi.org/10.33061/ww.v13i2.2257>