

Puppet Simba: Integrasi Media Boneka Ajarkan Budaya Sumba dalam Pembelajaran IPA

Mastura Djawas*, Fredriko Alberto Noya

SD Inpres Kawangu 2, Kab. Sumba Timur, Nusa Tenggara Timur

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan konsep sifat magnet dalam IPA dengan pengenalan budaya lokal Sumba melalui boneka edukatif bernama PUPPET SIMBA. Permasalahan yang diangkat adalah kurangnya media pembelajaran tematik yang menggabungkan muatan sains dan budaya secara kontekstual. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development) dengan pendekatan kualitatif-deskriptif, mencakup perancangan, uji coba terbatas, dan evaluasi produk. Hasil menunjukkan bahwa media PUPPET SIMBA efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sifat magnet sekaligus memperkuat apresiasi terhadap budaya Sumba. Interpretasi data menunjukkan bahwa pendekatan tematik dengan media kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Disimpulkan bahwa integrasi muatan lokal dalam media edukatif berbasis sains dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar.

Keywords: media pembelajaran, sifat magnet, budaya Sumba, integrasi muatan lokal, boneka edukatif

Riwayat Artikel:

Diterima: 8 Juni 2025

Direvisi: 5 Juli 2025

Dipublikasikan: 23 September 2025

1. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan tuntutan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Namun, pada tingkat sekolah dasar, media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengintegrasikan sains dan nilai-nilai budaya lokal masih sangat terbatas. Ketimpangan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan inovasi media yang tidak hanya mengajarkan konsep-konsep ilmiah, seperti sifat magnet, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kearifan lokal yang mulai tergerus oleh arus globalisasi. Dalam

konteks ini, budaya Sumba merupakan salah satu kekayaan bangsa yang patut dikenalkan sejak dini kepada generasi muda melalui pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Senjangan utama yang mendasari penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang mampu menggabungkan aspek kognitif (ilmu pengetahuan alam) dengan aspek afektif (pelestarian budaya). Selain itu, sebagian besar media yang ada masih bersifat pasif dan kurang mendorong interaktivitas serta partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini merancang dan mengembangkan PUPPET SIMBA, sebuah media boneka edukatif berbasis teknologi yang memadukan pengajaran sifat magnet dengan pengenalan budaya Sumba secara tematik dan kontekstual. Kristiyanto [1] menyatakan bahwa media pembelajaran membantu penyampaian informasi dari guru ke siswa. Pemanfaatan media konteks local merupakan upaya meningkatkan minat belajar siswa [2], [3], [4], [5].

Permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah: Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis boneka edukatif yang mengintegrasikan konsep sifat magnet dan budaya lokal Sum-

*Penulis korespondensi

Email address: masturadjawas78@guru.sd.belajar.id
(Mastura Djawas)

ba secara efektif? Berdasarkan hal tersebut, pertanyaan penelitian yang dirumuskan adalah: (1) Bagaimana desain media PUPPET SIMBA dalam mengajarkan sifat magnet? (2) Bagaimana efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep magnet dan budaya Sumba? Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran tematik berbasis teknologi informasi. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi alternatif media edukatif yang menarik dan bermakna, serta menjadi inspirasi bagi pengembangan media serupa yang mengangkat budaya daerah lain di Indonesia.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model pengembangan yang mengacu pada tahapan modifikasi dari model Borg & Gall, yang disesuaikan menjadi tiga tahap utama: (1) perencanaan, (2) pengembangan produk, dan (3) uji coba terbatas. Pendekatan ini dipilih untuk memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang inovatif sekaligus memastikan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran. Pada tahap perencanaan, dilakukan studi literatur terkait konsep sifat magnet, pembelajaran tematik, serta elemen budaya Sumba yang relevan dan dapat diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Selain itu, dilakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum. Tahap pengembangan produk melibatkan perancangan media boneka edukatif PUPPET SIMBA, yang dirancang menggunakan bahan-bahan ramah anak dan dilengkapi elemen berbasis magnet untuk mendukung eksperimen sederhana. Narasi budaya Sumba dimasukkan ke dalam dialog boneka, sehingga materi IPA dan budaya dapat disampaikan secara terpadu. Tahap uji coba dilakukan pada kelompok siswa kelas VA SD Inpres Kawangu 2. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas belajar, lembar kerja siswa (LKS), dan kuisioner penilaian media oleh guru dan siswa. Instrumen pengukuran mencakup (1) ketercapaian indikator pemahaman konsep sifat magnet, (2) pengenalan elemen budaya Sumba, serta (3) tingkat keterlibatan dan respon siswa terhadap media yang digunakan. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Desain metode ini dirancang agar dapat

direplikasi dengan menyesuaikan konteks budaya lokal dan materi pembelajaran lain sesuai kebutuhan.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah melalui tahap pengembangan dan uji coba terbatas, media **PUPPET SIMBA** berhasil diuji coba pada 20 siswa kelas V A SD Inpres Kawangu 2 Sumba Timur. Uji coba dilakukan selama dua pertemuan pembelajaran dengan materi “Sifat Magnet” yang diintegrasikan dengan pengenalan budaya Sumba, khususnya rumah adat, pakaian tradisional, dan pola kain tenun. Media ini digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu berbasis proyek sederhana menggunakan boneka magnetik interaktif. Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa penggunaan media **PUPPET SIMBA** meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses belajar. Berikut ini disajikan data hasil uji coba media:

Tabel 1: Persentase Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Sifat Magnet

No	Aspek Pemahaman Konsep	Jumlah Siswa Paham (dari 20)	Persentase (%)
1	Menjelaskan sifat benda yang dapat ditarik magnet	17	85%
2	Membedakan jenis magnet	16	80%
3	Mengidentifikasi penggunaan magnet dalam kehidupan sehari-hari	18	90%

Tabel 2: Penguasaan Materi Budaya Sumba oleh Siswa

No	Aspek Budaya Sumba yang Diajarkan	Jumlah Siswa Paham (dari 20)	Persentase (%)
1	Nama dan bentuk rumah adat Sumba	18	90%
2	Ciri khas pakaian adat Sumba	16	80%
3	Fungsi kain tenun Sumba dalam upacara adat	15	75%

Berdasarkan kuisioner penilaian media oleh guru dan siswa, ditemukan bahwa media ini dinilai “menarik” dan “mudah digunakan” oleh 95% responden. Guru juga menyampaikan bahwa pendekatan ini membantu siswa memahami konsep sains secara kontekstual dan meningkatkan sikap apresiatif terhadap kebudayaan lokal.

Pembahasan menunjukkan bahwa keberhasilan media **PUPPET SIMBA** tidak hanya terletak pada aspek visual atau bentuk boneka, tetapi juga pada narasi dan pendekatan tematik yang memadukan sains dan budaya dalam konteks yang bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menempatkan pengalaman dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari proses belajar.

Integrasi teknologi sederhana dalam bentuk boneka magnetik menciptakan interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Temuan ini memperkuat gagasan

bahwa media berbasis teknologi informasi tidak selalu memerlukan perangkat digital canggih, melainkan harus tepat guna, sesuai konteks, dan mendukung tujuan belajar secara holistik.



Gambar 1: Keceriaan siswa belajar menggunakan PUPPET SIMBA.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran **PUPPET SIMBA**, yang mengintegrasikan konsep sifat magnet dalam ilmu pengetahuan alam dengan pengenalan budaya lokal Sumba, efektif meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar secara kognitif dan afektif. Media ini berhasil menciptakan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan bermakna, serta mampu menumbuhkan minat belajar dan kepedulian terhadap budaya daerah. Melalui pendekatan berbasis boneka magnetik dan narasi budaya, siswa tidak hanya memahami konsep sains secara konkret tetapi juga mengembangkan apresiasi terhadap kekayaan budaya Indonesia. Sebagai saran pengembangan, penelitian ini membuka peluang untuk mengadaptasi konsep serupa dalam pengajaran materi sains lainnya dengan konteks budaya lokal yang berbeda, baik dalam bentuk media digital, augmented reality, maupun integrasi dengan teknologi audio-visual yang lebih interaktif. Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan media seperti **PUPPET SIMBA** terhadap pembentukan karakter siswa dan literasi budaya di berbagai jenjang pendidikan.

Daftar Pustaka

- [1] Kristiyanto, W.H. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Aktif Dengan Pendekatan Baru Sebagai Wujud Profesionalisme Guru Di Era Global. Prosiding Seminar Nasional ALFA VII. Semarang: Universitas PGRI Semarang
- [2] Awe, E., & Moma, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Multilingual Berbasis Konten dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada pada Tema Kegiatanku untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 53–67.
- [3] Baka, A., Laksana, D. N., & Dhiu, K. D. (2018). Konten dan Konteks Budaya Lokal Ngada sebagai Bahan Ajar Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Technology*, 2(2), 46–55.
- [4] Divan, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 101–114.
- [5] Kristiyanto, W.H. (2010). Upaya Kecil Berkelanjutan Mengurangi Penyebab Pemanasan Global Melalui Pembelajaran Pembuatan Alat Peraga Dalam Perkuliahan Fluida. *Prosiding Pertemuan Ilmiah XXIV HFI Jateng & DIY*. Semarang: FMIPA UNDIP