

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN FUNGSI PANCA INDRRA PADA
PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS 2 MI DARUL ULUM SUMBER AGUNG**

**Leinsiana Yafi Lillah¹, Muhammad Suwignyo Prayogo², Izzatul Afifah³, Selly Nur
Farida⁴**

leinsianayafilillah@gmail.com¹, wignyoprayogo@uinkhas.ac.id², afifahizzatul425@gmail.com³,
sellyfarida0852@gmail.com⁴

Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

ABSTRAK

Pernahkah kalian bertanya-tanya mengapa perasaan manis permen atau keindahan pelangi dapat dirasakan oleh kita? Kulit, lidah, hidung, telinga, mata, dan telinga adalah lima sahabat kecil kita yang dapat memberikan pengertian dan fungsi-fungsi tentang panca indera. Sahabat-sahabat ini membantu kita mengeksplorasi lingkungan kita. Telinga berfungsi untuk mendengar suara-suara yang menyenangkan, hidung berfungsi untuk mencium aroma yang harum, lidah berfungsi untuk merasakan berbagai macam rasa, dan kulit berfungsi untuk merasakan sensasi yang berbeda. Anak-anak sekolah dasar akan diajak untuk lebih mengenal dan menghargai panca indera mereka melalui kegiatan dan eksperimen yang menyenangkan dan sederhana. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak Sekolah Dasar tentang bagaimana panca indera berfungsi dan betapa pentingnya panca indera mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Panca Indra, Sekolah Dasar, Pengetahuan, Eksperimen.

ABSTRACT

Have you ever wondered why the sweet taste of candy or the beauty of a rainbow can be felt by us? Skin, tongue, nose, ears, eyes and ears are our five little friends that can give us an understanding and functions about the five senses. These friends help us explore our environment. The ear is used to hear pleasant sounds, the nose is used to smell good smells, the tongue is used to taste different flavors, and the skin is used to feel different sensations. Elementary school children will be invited to get to know and appreciate their five senses through fun and simple activities and experiments. The purpose of this research is to increase elementary school children's understanding of how the five senses function and how important they are in everyday life.

Keywords: Five Senses, Primary School, Knowledge, Experiment.

PENDAHULUAN

Menurut National Education Association (NEA), media pembelajaran mencakup segala objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan, serta alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Heinich menjelaskan bahwa istilah media merujuk sebagai “the term refer to anything that carries information between a source and a receiver”. Kata “media” sendiri berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Secara lebih spesifik, media dalam konteks pembelajaran sering diinterpretasikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal.

Permasalahan murid yang sering dialami ketika siswa belajar disekolah yaitu mereka merasakan kebingungan dalam pemahaman dan penyerapan pelajaran yang telah disalurkan oleh guru, karena keterbatasan alat peraga yang digunakan masih terbatas pada penyajian materi dalam buku kurang menarik sehingga siswa bosan dalam mempelajarinya. Adapun masalah lain yang muncul di lingkungan sekolah yaitu pendidik kurang inovatif dan masih belum bisa melaksanakan pelajaran yang berkaitan dengan alat peraga yang dapat membuat siswa kurang bersemangat dalam melakukan proses belajar di kelas.

Penggunaan alat peraga sangat penting untuk proses belajar mengajar dikelas. Dari banyaknya alat yang ada untuk memaknai minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, maka dikembangkanlah media pembelajaran berupa media papan fungsi panca indra. Media papan fungsi panca indra merupakan sebuah alat yang dapat menjadi alat bantu untuk mendorong semangat peserta didik dalam menjalankan proses belajar dikelas, sebab ini dapat menarik minat dan perhatiannya. Faktor utama yang menjadi penyebab siswa minim tertarik untuk menjalankan proses belajar yaitu minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D). Definisi penelitian dan pengembangan adalah suatu pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada melalui proses yang sistematis dan struktur. Menurut Sugiyono Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Produk yang dikembangkan bisa berupa perangkat lunak, sistem pembelajaran, bahan ajar, kurikulum, instrumen evaluasi, dan lain-lain. Proses ini melibatkan beberapa tahapan yang dirancang untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan yang diinginkan.

PEMBAHASAN

a. Pengertian Media Papan Fungsi Pancaindra

Media papan fungsi panca indera merupakan media dalam bentuk visual yang digunakan pada pembelajaran ipas materi Mengenal Pancaindra Manusia dan

Manfaatnya sebagai alat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang di ajarkan. Pada media papan fungsi pancaindra ini terdapat 5 pengelompokan panca indra. Terdapat juga gambar dari fungsi ke lima pancaindra tersebut yang tertempel pada penjepit kayu. Penggunaan media ini dengan cara siswa mengambil salah satu gambar fungsi dari pancaindra yang sudah tertempel pada penjepit kayu, kemudian siswa harus memilih mana yang benar dari fungsi pancaindra tersebut. Setelah siswa menemukan jawaban yang tepat, siswa dapat menjepitkan penjepit kayu yang sudah tertempel gambar dari fungsi pancaindra di lingkaran yang sudah terdapat kelima gambar pancaindra. Dengan adanya media ini siswa bisa mudah mengenal fungsi dari panca indra dan membantu siswa dalam mendalami materi mengenal pancaindra dan manfaatnya

b. Cara Menggunakan Media Papan Fungsi Pancaindra

Cara penggunaan media papan fungsi pancaindra sebagai berikut:

1. Pertama guru menyampaikan materi tentang materi pancaindra manusia dan manfaatnya.
2. Setelah itu guru memberikan penjelasan tentang kelima pancaindra manusia (mata, hidung, telinga, lidah, dan kulit).
3. Lalu siswa memilih satu dari gambar fungsi pancaindra yang telah disediakan oleh guru.
4. Kemudian siswa menjepitkan gambar fungsi pancaindra pada papan lingkaran yang sudah tertera gambar dari kelima pancaindra manusia.
5. Setelah itu siswa bergiliran untuk menjepitkan gambar dari fungsi pancaindra tersebut sampai semua siswa mendapat giliran.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Media Papan Fungsi Pancaindra

Setiap media pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan media papan fungsi pancaindra:

- a) Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga membuat peserta didik semangat dan antusias dalam belajar.
- b) Memudahkan peserta didik dalam mengenal fungsi dari pancaindra dan juga pada penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Bahan media ini dibuat dari triplek sehingga media ini kokoh dan tidak mudah rusak.
- d) Tampilan media ini menarik sehingga rasa ingin tahu siswa bertambah.

Untuk kekurangan media papan fungsi panca indra ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Media papan fungsi panca ini hanya bisa digunakan pada pembelajaran ipas saja.
- b) Pembuatan media ini tidak mudah diperlukan ketelatenan dan kesabaran.
- c) Pembuatan media ini membutuhkan waktu yang cukup lama hingga bisa menghabiskan waktu sehari-hari.
- d. Investigasi Awal

1. Observasi Awal

Investigasi awal ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang tantangan belajar yang dihadapi siswa sebagai bahan untuk merancang media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Beberapa tantangan belajar yang ditemukan termasuk keterbatasan media dan sumber pembelajaran, kecenderungan siswa untuk cepat bosan saat belajar karena biasanya bersifat verbal, keterbatasan waktu belajar di kelas, dan kesulitan siswa saat harus mendengarkan penjelasan guru.

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses desain, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu hasil yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran dari guru ke murid sehingga dapat merangsang perhatian, minat belajar serta motivasi siswa sedemikian rupa sehingga

proses pembelajaran tercapai dengan sempurna.

2. Analisis Kondisi Siswa

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan pengembangan media pembelajaran. Karakteristik siswa diperoleh melalui angket wawancara yang dibagikan terhadap 21 orang peserta didik kelas 2, yang menunjukkan 85.12% menunjukkan bahwa media pembelajaran papan fungsi panca indra membuat pembelajaran lebih menarik. Hasil dari angket sikap siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik saat guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media tersebut. Rancangan media pengembangan juga disesuaikan dengan tahap operasional anak, dan anak pada kelas 2 masih membutuhkan dunia belajar yang menarik dan menyenangkan.



Gambar 1. Implementasi Media

Media pembelajaran dapat bermanfaat bagi guru dan peserta didik karena dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar, sehingga hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, meningkatkan interaktivitas, memudahkan pencapaian tujuan belajar, meningkatkan kualitas hasil belajar, dan memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam belajar.

KESIMPULAN

Media papan fungsi panca indera merupakan media dalam bentuk visual yang digunakan pada pembelajaran ipas materi Mengenal Pancaindra Manusia media papan fungsi pancaindra ini terdapat 5 pengelompokan panca indra. Terdapat juga gambar dari fungsi ke lima pancaindra tersebut yang tertempel pada penjepit kayu. Penggunaan media ini dengan cara siswa mengambil salah satu gambar fungsi dari pancaindra yang sudah tertempel pada penjepit kayu, kemudian siswa harus memilih mana yang benar dari fungsi pancaindra tersebut. Setelah siswa menemukan jawaban yang tepat, siswa dapat menjepitkan penjepit kayu yang sudah tertempel gambar dari fungsi pancaindra di lingkaran yang sudah terdapat kelima gambar pancaindra.

Investigasi awal ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang tantangan belajar yang dihadapi siswa sebagai bahan untuk merancang media pembelajaran yang

dapat digunakan sebagai sumber belajar. Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses desain, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu hasil yang dapat digunakan. Karakteristik siswa diperoleh melalui angket wawancara yang dibagikan terhadap 21 orang peserta didik kelas 2, yang menunjukkan 85.12% menunjukkan bahwa media pembelajaran papan fungsi panca indra membuat pembelajaran lebih menarik. Hasil dari angket sikap siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik saat guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis media tersebut.

Dengan adanya media pembelajaran juga dapat membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, meningkatkan interaktivitas, memudahkan pencapaian tujuan belajar, meningkatkan kualitas hasil belajar, dan memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran secara bebas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S. (2023). *Melangitkan Bahan Ajar Membumikan Media Fisika*. Sleman: Deepublisher Digital.
- Avivah, S. M. (t.thn.). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Badan Standar Kurikulum, d. A. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C*.
- Darmawati Tarigan, S. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2), 2407.
- Dewi Salman Praradilaga, E. S. (2021). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Huda, N. (2020). *Hukum Lembaga Negara*. Bandung: Refika Aditama.
- Istiyowati, H. J. (2023). *Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Khusus), A. M. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Kusuma, J. W. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era 5.0*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.