



Pengenalan Konsep Panca Indra Melalui Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif pada Fase A, B dan C di SDI Paupanda 1

Nurhalisa Ahmad^{1*}, Susana Ningsih Banak Hayon², Julita Anastasia Bay Wea³,
Katarina Ere⁴

^{*1234} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Flores, Ende
Sitin27122022@gmail.com, Nininghayon18@gmail.com, Katarinaere34585@gmail.com,
Julianyweao3@gmail.com

Article History:

Received: October 24th, 2024
Revised: December 10th, 2024
Published: December 12th, 2024

Abstract: *Interactive learning is an effective method of teaching this concept, as it actively engages students and allows them to learn through hands-on experience. The lack of use of learning media in schools and teacher-centered learning with lecture methods has an impact on low student learning outcomes. This service aims to improve students' understanding of science and science learning by understanding the concept of the five senses which refers to the five human senses, namely sight, hearing, smell, taste and touch. Understanding the concept of the five senses is very important, especially in education, because it can help students recognize and explore the world around them. The results of the service showed a significant increase in students' understanding and skills in interactive learning. The use of learning media and praticum tools can make it easier for participants to understand the learning process. The conclusion of the introduction of the concept of the five senses through the use of interactive learning can help students, especially in SDI Paupanda 1, to be more active and motivated in learning activities and increase their understanding of the cioncips taught, especially related to the five senses.*

Keywords: *Media, Interactive, Five Senses Concept*

Abstrak

Pembelajaran interaktif adalah metode yang efektif untuk mengajarkan konsep ini, karena melibatkan siswa secara aktif dan memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dan pembelajaran berpusat pada guru dengan metode ceramah berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPAS dengan memahami konsep panca indra yang merujuk pada lima panca indra manusia, yaitu pengelihatian, pendengaran, penciuman, perasa dan peraba. Memahami konsep panca indra sangat penting terutama dalam pendidikan, karena dapat membantu peserta didik mengenali dan menjelajahi dunia di sekitar mereka. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran dan alat pratikum dapat memudahkan peserta didik dalam

memahami proses pembelajaran. Kesimpulan dari pengenalan konsep panca indra melalui pemanfaatan pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik khususnya di SDI Paupanda 1 untuk lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan pemahaman terhadap konsep yang diajarkan khususnya berkaitan dengan alat panca indra.

Kata Kunci: Media, Interaktif, Konsep Panca Indra

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini, perlu adanya suatu inovasi untuk menyemangati peserta didik dalam proses belajar mengajar, untuk itu pendidik harus paham soal adanya inovasi-inovasi dalam pendidikan. Oleh sebab itu, guru juga dituntut untuk bisa memanfaatkan berbagai komponen penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang tentunya menjadi perhatian dimasa kebiasaan baru ini ialah media pembelajaran. Karena media pembelajaran ini sangat mendukung bagaimana proses penyampaian materi ajar dan membantu terselenggaranya proses pembelajaran yang baik.

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar dan dibaca. Arief Sadiman, dkk, menyampaikan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran interaktif dapat menyentuh tidak hanya satu dari panca indra penggunanya. Multimedia menggunakan panca indra pendengaran, penglihatan, dan sentuhan sehingga penyajian materi belajar menjadi lebih aktif, selain itu materi pembelajaran dimodifikasi agar cara penyampaiannya lebih menarik dan mudah dipahami, serta suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan.

Pembelajaran interaktif menggunakan unsur video dan audio-visual yang disebut interaktif karena melibatkan respon peserta didik secara aktif sehingga terdapat interaksi langsung saat menggunakannya. Media pembelajaran interaktif dapat memberikan akomodasi kepada setiap individu yang cenderung memiliki cara belajar yang tidak sama satu dengan yang lainnya. Menurutnya, media pembelajaran juga dapat menciptakan suatu lingkungan yang multisensori sehingga mendukung cara pembelajaran yang berbeda-beda. Multimedia interaktif merupakan konvergen /gabungan dari berbagai media (gambar, suara, video, grafis, dan teks) yang diintegrasikan dan dikemas secara interaktif. Dengan keunikan tersebut, multimedia interaktif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi terkait media pembelajaran tersebut jelaslah kiranya bagaimana urgensi dari media ini, oleh sebab itu maka guru harus dituntut untuk mengembangkan diri terkait penggunaan media yang interaktif. Hal ini juga tentunya akan berdampak pada bagaimana proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan yang maksimal. Oleh sebab itu sekolah sebagai Lembaga pendidikan yang mencetak generasi penerus bangsa kedepan, harus mampu menyiapkan para peserta didiknya supaya dapat bersaing didunia luar, namun hal ini tentunya akan bisa dilaksanakan dengan adanya sinergitas yang baik antara seluruh warga sekolah dan semua stakeholders yang terlibat diantaranya. Kunci utama dalam proses pembelajaran yang maksimal ialah guru oleh sebab itu guru wajib merencanakan proses pembelajaran dengan sedemikian mungkin, salah satunya harus memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan dapat mengaplikasikan teknologi untuk mendukung penggunaan media interaktif tersebut. Jika guru sudah merencanakan dan

mengimplementasikan dengan baik segala sesuatunya dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan hingga evaluasi maka harapannya tujuan pembelajaran di setiap pertemuannya dapat tercapai dengan maksimal.

Penggunaan teknologi dari berbagai aspek dan dimensi kehidupan menjadi sebuah keharusan dan bukan pilihan. Karena itu, dunia pendidikan harus mampu mananggapi dengan baik untuk membantu dan mempermudah pencapaian tujuan pendidikan. Menurut Rahardjo (Haryanto, 2015: 19) sikap yang terbaik dalam menanggapi hal ini adalah dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan teknologi dan menciptakan atau membentuk sasaran atau tujuan yang hendak dicapai.

UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 telah mengemukakan bahwa ada beberapa standar yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah standar sarana dan prasarana. Sarana yang memadai membantu dapat mendukung terwujudnya tujuan pendidikan yang diharapkan dan dapat memenuhi standar kualitas pendidikan yang signifikan kearah yang lebih baik. Diharapkan, setelah mempelajari IPAS peserta didik dapat menemukan wahana dalam mempelajari diri sendiri dan alam sehingga kecerdasan kognitif peserta didik dapat berkembang untuk mengetahui kondisi di lingkungan. Namun, untuk mewujudkan itu semu perlu adanya perangkat pembelajaran yang mendukung selama proses belajar IPAS berlangsung, seperti adanya bahan ajar dan media pembelajaran.

Melihat perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka realitas tersebut dapat menjadi terobosan bagi guru dalam memfasilitasi pembelajaran siswa melalui media pembelajaran. "Sagala (2012:64) mengungkapkan bahwa sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup, perlu cara baru untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur". Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, efisien, dan fleksibel. Salah satu cara memanfaatkan perkembangan teknologi dalam media pembelajaran adalah menggunakan pembelajaran interaktif berbasis komputer yang memiliki nilai lebih dibanding bahan ajar cetak. Contoh pembelajaran interaktif tersebut adalah multimedia interaktif.

Melihat permasalahan yang ada di lapangan, penulis merasa perlu memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan sesuai dengan materi ajar di SDI Paupanda 1. Obyek dalam penulisan ini adalah Pemanfaatan Pembelajaran interaktif dalam Pengenalan Konsep pada materi Panca Indra bagi peserta didik Fase A, B dan C di SDI Paupanda 1 dan untuk mengetahui respon siswa terhadap Pemanfaatan Pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran IPAS pada materi Panca Indra bagi peserta didik Fase A, B dan C di SDI Paupanda 1.

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian kepada masyarakat dalam pembelajaran sains ini menggunakan metode diskusi dan tanya jawab yang melibatkan peserta didik kelas 1 sampai kelas 6 SDI paupanda 1. Kegiatan ini di lakukan pada hari Sabtu, 02 November 2024 dan terdiri dari 15 peserta didik.

Dengan memaparkan video pembelajaran dan media pratikum sesuai dengan lima panca indra yaitu indra pengelihatan terdiri dari kertas berwarna, indra pendengaran dengan mendengarkan suara musik dari HP, indra peraba yaitu box yg didalamnya terdapat benda halus dan kasar, indra penciuman yang terdiri parfum, minyak telon, dan minyak zaitun, dan indra pengecap terdiri dari garam, gula, kopi, dan jeruk nipis. Dengan media bantu tersebut kami dapat menilai tingkat pemahaman peserta didik mengenai pengenalan panca indra manusia. Indikator pembelajaran sains termasuk untuk memberikan penjelasan ilmiah, membuat kesimpulan berdasarkan bukti ilmiah dan mengembangkan pola pikir reflektif.

Proses pelaksanaan kegiatan pengabdian terdiri dari tiga tahap.

Tahap persiapan

1. Tahap pertama pembagian kelompok terdiri dari 9 kelompok dengan masing-masing materi yang berbeda.
2. Tahap kedua melakukan pendekatan kepada pihak sekolah dan menetapkan jadwal kegiatan.
3. Tahap ketiga membuat surat izin untuk melakukan kegiatan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat).
4. Tahap Ke-empat pengumpulan kontribusi
5. Tahap kelima melakukan gladi kotor
6. Tahap keenam melakukan gladi bersih bersama dosen pengampuh mata kuliah dan menyiapkan perlengkapan yang digunakan.

Tahap pelaksanaan

1. Kegiatan dimulai dari jam 07:30- selesai
2. Kegiatan dimulai dengan sapaan pembuka dari Kepala sekolah SDI Paupanda 1 sekaligus membuka kegiatan
3. Berikutnya pemaparan setiap materi menggunakan leptop dan LCD dan melakukan pratikum pada setiap materi yang telah dipaparkan agar peserta didik lebih memahami pada materi.
4. Setelah itu diberikan pertanyaan dari pemateri kepada peserta sejumlah 9 materi yang telah dipaparkan
5. Kegiatan penutup dengan menyerahkan piagam penghargaan kepada SDI Paupanda 1 karena telah menerima pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
6. Tahap terakhir penyerahan sertifikat kepada adik-adik peserta

Tahap evaluasi

Pada kegiatan akhir di lakukan evaluasi dalam bentuk meninjau respon siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan ice breaking dan dilanjutkan pengenalan tentang materi panca indra secara umum dan penerapan panca indra dalam kehidupan sehari-hari, lalu dilanjutkan dengan melakukan eksperimen tentang panca indra dengan menggunakan alat dan bahan yang sederhana. Di akhir kegiatan peserta didik diberikan pertanyaan, cendramata, dan sekaligus foto bersama bersama peserta didik dan para guru-guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diterapkan berupa pemanfaatan pembelajaran interaktif dalam pengenalan konsep panca indra pada fase A, B, dan C di SDI Paupanda 1 yang ditujukan untuk pembelajaran didalam kelas. Dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat, kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan mulai dari awal hingga selesai yang melibatkan tim pelaksana kegiatan dan peserta didik. Adapun hasil dari

pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah antusias para peserta didik beserta guru dengan materi panca indra yang disajikan melalui video pembelajaran dan eksperimen pratikum.

Dalam membuat video pembelajaran panca indra menggunakan alat yang sederhana,serta menggunakan alat peraga yang dapat membuat peserta didik paham mengenai materi panca indra. Dalam melakukan pratikum terdapat lima eksperimen yang di lakukan,yang pertama yaitu indra pengelihatan terdiri dari air berwarna,indra pendengaran dengan mendengarkan suara yang dibantu mik,indra peraba yaitu box yg didalamnya terdapat benda halus dan kasar,indra penciuman yang terdiri parfum,minyak telon,dan minyak zaitun,dan indra pengecap terdiri dari garam,gula,kopi,dan jeruk nipis.

Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan siswa dalam pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran inreaktif dan alat pratikum dapat memudahkan siswa dalam memahami proses pembelajaran.



Gambar 1. Penggunaan alat pratikum pengelihatan

Pada pratikum Gambar 1 ini menunjukkan adanya 3 warna, diminta kepada siswa untuk melihat, menebak dan menyebutkan warna apa saja yg terdapat dalam pratikum diatas. Penggunaan pewarna dalam indra pengelihatan sangat penting untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan efektif.



Gambar 2. Penggunaan mik dalam indra pendengaran

Pada Gambar 2 terlihat bahwa menggunakan mik sebagai alat pratikum dalam proses pendengaran. Siswa diminta mendengarkan suara yang sumbernya dari mikrofon sebagai alat bantu dengar, penggunaan dapat memaksimalkan pengalaman mendengar mereka dan berkomunikasi dengan baik.



Gambar 3. Penggunaan box dalam indra peraba

Pada Gambar 3 terdapat box yang berisi benda halus dan kasar, disini siswa diminta untuk menebak atau meraba benda apa yang disentuhnya, baik halus maupun kasar sehingga peserta didik dapat menebak benda jenis halus atau kasar. Penggunaan box berisi benda kasar dan halus merupakan metode yang interaktif untuk melatih indra peraba. Kegiatan ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks pendidikan, tetapi juga dapat digunakan dalam terapi untuk meningkatkan sensitivitas dan pemahaman individu terhadap lingkungan sekitar mereka. Melalui kegiatan ini, peserta dapat belajar mengenali dan menghargai berbagai tekstur yang ada di dunia.



Gambar 4. Penggunaan bahan dalam indra pengecap

Pada Gambar Ini terdapat 4 bahan yaitu gula, garam, kopi dan jeruk nipis. Pada pratikum ini siswa diminta untuk mengecap rasa pada bahan-bahan tersebut, pada dominannya terdapat 4 rasa yaitu merupakan gula (manis), garam (asin), kopi (pahit), dan jeruk nipis (asam). Keempat bahan ini memiliki peran penting dalam pengalaman rasa yang kita nikmati. Masing-masing memberikan dimensi rasa yang berbeda, dan kombinasi dari berbagai rasa ini dapat menciptakan hidangan yang lebih kompleks dan menarik.

Pada pratikum terakhir terdapat indra penciuman yang menggunakan alat yaitu parfum dan minyak telon. Penggunaan alat pratikum parfum dan minyak telon dalam studi indra

penciuman dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana manusia merespons berbagai aroma.

KESIMPULAN

Dengan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, kami dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan video pembelajaran dan eksperimen mengenai pengenalan konsep panca indra melalui pemanfaatan pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena mereka bisa terlibat langsung dalam melakukan eksperimen penerapan panca indra dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah menyimak video yang dipaparkan dan eksperimen yang dilakukan, peserta didik di SDI Paupanda 1 menunjukkan peningkatan pemahaman dalam pembelajaran interaktif. Peserta didik begitu aktif dan antusias dalam mendengarkan materi yang dipaparkan dan eksperimen yang dilakukan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam pembuatan artikel ini, kami ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Pihak sekolah yakni, kepala sekolah, paea guru, dan peserta didik dari fase A,B, dan C di SDI Paupanda 1 yang telah mengizinkan kami untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.
2. Ibu Nining Sar'iyah, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah IPAS di SD yang selalu mangayomi kami untuk menyelesaikan kegiatan ini.
3. Teman-teman kelas 3/G yang telah bekerja sama dan selalu kompak mulai dari persiapan sampai pelaksanaannya.
4. Teman-teman kelompok yang turut berpartisipasi dalam mengambil bagian untuk menyelesaikan artikel ini sampai selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721-2730.
- Furoidah, A. (2020). Media pembelajaran dan peran pentingnya dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63-77.
- Gunawan, H. I., Hamda, N., & Tasia, F. E. (2022). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Proses Pembelajaran di Pondok Pesantren Ar Rosyidiyah Cikupa. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 197-203.
- Haryati, D. (2016). Efektivitas pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Inpres BTN IKIP I Makassar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 80-96.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.

- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Mahmudah, S. R. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF IPA MATERI PANCA INDRA BAGI SISWA KELAS 4. *BASIC EDUCATION*, 7(9), 868-877.
- Nasser, A. A., Arifudin, O., Barlian, U. C., & Sauri, S. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 7(1), 100-109.
- Nastiti, P. T., & Wathon, A. (2019). Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 161-187.
- Puspadewi, I., Sulindra, G., & Sentaya, I. M. (2019). Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ipa pada materi panca indra bagi siswa kelas iv sekolah dasar negeri 1 pelat kecamatan unter iwes tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 33-42.
- Putri, N. A., Anggraini, H., & Dewantari, T. (2023). PENGARUH TEKA-TEKI SILANG BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA ANAK KELOMPOK B DI TK AMARTA TANI BANDAR LAMPUNG. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(3), 130-137.
- Saputra, W. D., & Kurniawati, Y. (2021). Desain Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Praktikum Pengenalan Alat Laboratorium Kimia Sekolah Menengah Atas. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(2), 268-276.
- Sylvia, I. L. A., SS, S. T., Purwati, S. T., Sriyami, Y., Th, S., & Rukiyem, S. T. (2021). Guru hebat di era milenial. Penerbit Adab.
- Ulfa, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).