

Pengaruh Media PPT Inetraktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Panca Indera Kelas IV Sekolah Dasar

Ananda Khoirunnisa¹, Sekar Cantika Dhany R², Sholechatul Rosita Ja'far³
khoirunnisa7778@gmail.com, sekarcantikadhanyrahmania@gmail.com, rositasita738@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Article Information Received: 15-3-2023 Accepted: 26-5-2023 Published:02-06-2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media powerpoint interaktif terhadap pemahaman konsep panca indera kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan data yang diperoleh adalah dari hasil wawancara,observasi,angket,dan dokumentasi kepada guru dan siswa kelas IV SD Negeri Sriwulan 1 Tahun ajaran 2025/2026, sampel dalam penelitian ini sebanyak 27 siswa dari hasil data yang diperoleh pengaruh media powerpoint interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep panca indera menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan antusiasme siswa secara signifikan, membuat siswa yang sebelumnya kurang berpartisipasi menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan diskusi.

Kata Kunci: *Powerpoint interaktif,Pemahaman konsep,Panca Indera.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses humanisasi untuk mengembangkan potensi individu melalui pemahaman dan pengetahuan, mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan hidup (Nugraha et al., 2020:8-10).Penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif tujuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan,untuk meningkatkan semangat belajar siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan efektif agar siswa tidak mudah bosan saat melakukan proses pembelajaran.Pemahaman konsep adalah standar kemampuan yang semestinya dimiliki oleh siswa karena pemahaman konsep sifatnya hierarki yang artinya siswa harus memahami konsep sebelumnya untuk bisa memahami konsep selanjutnya(Farih & Nasikhah, 2022). Khususnya anak kelas 4 yang dimana mereka memiliki gaya belajar yang mengharuskan seorang pendidik kreatif saat menyampaikan materi kepada siswa,misalnya dengan menggunakan media visual dan interaksi langsung.Salah satu materi yang akan siswa kelas 4 pelajari adalah

“Panca Indera”, yang merupakan bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang yang membahas tentang benda mati, makhluk hidup, dan interaksi manusia dengan lingkungannya (Rahmayati & Prastowo, 2023). Konsep-konsep dalam IPA sering kali dianggap sulit dipahami karena banyaknya teori. Padahal, konsep IPA melibatkan pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman dan proses ilmiah (Ermiana et al., 2019; Muzdalifah, 2020). Panca Indera adalah materi yang membahas mengenai organ tubuh manusia yang berfungsi untuk merasakan dan menangkap rangsangan dari lingkungan sekitar. Kelima indra ini meliputi penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba pada manusia. Namun, sering kali pembelajaran tentang panca indera disampaikan secara konvensional melalui buku teks dan ceramah di kelas, yang dapat membuat siswa kesulitan dan mudah bosan dalam memahami konsep abstrak dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini berpotensi menurunkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar pun tidak optimal. Dalam era digital saat ini, sangat diperlukan adanya inovasi dalam penyajian materi agar lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam. Dengan adanya perkembangan teknologi pendidikan akan lebih mudah untuk membuat pembelajaran yang menarik dan interaktif misalnya dengan menggunakan salah satu platform canva, dimana di dalam canva terdapat banyak sekali contoh pembelajaran interaktif yang gratis dan mudah diunduh oleh pendidik maupun siswa. Canva memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan visual dengan berbagai elemen seperti gambar, video, animasi, dan grafik yang dapat diakses dengan mudah. Media interaktif berbasis Canva dapat menampilkan konsep-konsep tentang ciri-ciri makhluk hidup secara dinamis, melalui penggunaan infografis, ilustrasi, dan simulasi yang membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Canva juga memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Guru dapat merancang modul-modul pembelajaran yang interaktif tanpa memerlukan keahlian desain profesional, sehingga waktu yang dihabiskan untuk membuat media dapat lebih efisien. Media pembelajaran berbasis Canva juga dapat diakses secara online, memungkinkan guru untuk menggunakan materi ini baik di dalam kelas maupun untuk pembelajaran jarak jauh. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta yang berinteraksi langsung dengan materi. Penggunaan media yang menarik seperti ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam, serta merangsang kreativitas dan kemandirian dalam

belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva bukan hanya alat bantu, tetapi juga menjadi bagian penting dalam proses pengajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu dengan menggunakan media berupa canva diharapkan dapat membantu guru membuat pembelajaran yang interaktif untuk menciptakan suasana belajar siswa yang efektif dan menyenangkan, selain itu juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan gaya belajar yang beragam dan menyenangkan agar proses belajar mengajar berjalan efektif.

Tujuan penelitian ini adalah Meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar mengenai panca indera melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa di era digital dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Mengoptimalkan proses pembelajaran melalui media yang interaktif, sehingga siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

METODE

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengungkapkan kesulitan yang dialami siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep panca indera kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Prosedur pada penelitian ini mengacu pada pendapat (Mulin & Raekha, 2023) yang terdiri atas 4 tahap yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) angket, dan (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu hari, satu kali pertemuan. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SD Negeri Sriwulan 1 Demak tahun ajaran 2025/2026.

HASIL

Proses pembelajaran IPAS tentang panca indra pada siswa kelas Iv SD Negeri Sriwulan 1 Demak dilaksanakan dengan baik dan mengalami peningkatan, terbukti dengan hasil observasi yang dilakukan dengan langkah-langkah: (1) stimulasi dengan media konkret, (2) identifikasi masalah, (3) pengumpulan data dengan media konkret, (4) pengolahan data, (5) pembuktian dengan media konkret, (6) penarikan kesimpulan. Langkah-langkah tersebut mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Nurhadi dan Alfitry (2020), Budiono (2018), serta Fitania (2022).

Guru menyatakan bahwa media interaktif sangat membantu dalam pembelajaran dikelas, terutama pada bagian animasi yang memperlihatkan elemen-elemen pancaindra yang memperlihatkan dengan jelas bagian-bagian serta fungsi

dari kelima panca indera. Guru juga menilai bahwa interaktivitas yang dimiliki media membuat siswa lebih aktif dan kelas menjadi lebih hidup dan berwarna.

Kekurangan yang ditemukan dalam media interaktif yaitu pada elemen panah pada media terlalu kebawah sehingga saat guru mencoba media merasa kesulitan karena elemen panah terlalu kebawah.

Hasil dari observasi pada siswa SD Negeri Sriwulan 1 menunjukkan antusias yang besar, sehingga siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam kelas menjadi sangat aktif dalam pembelajaran dan diskusi. Kekeliruan dari jawaban kurang lebih para siswa kurang tepat dalam menjawab pertanyaan terkait dengan fungsi indera pengecap dan pencium.

DISKUSI

Topik indra manusia merupakan komponen penting dalam kurikulum sekolah dasar kelas lima. Namun, karena sifatnya yang abstrak, hal ini dapat menjadi tantangan bagi siswa untuk memahaminya. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah membawa perubahan signifikan dalam cara mengajar dan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran inovatif sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa dan membuat materi lebih mudah diakses. Tujuan: Studi ini bertujuan untuk memvalidasi dan mengevaluasi media pembelajaran PANDERA, atau aplikasi Indra Manusia berbasis Canva, yang dirancang untuk siswa sekolah dasar kelas empat. Metode: Studi ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), dengan memanfaatkan model ASSURE, yang terdiri dari enam tahapan: Menganalisis Peserta Didik, Menyatakan Tujuan, Memilih Metode, Media, atau Materi, Memanfaatkan Media dan Materi, Membutuhkan Partisipasi Peserta Didik, dan Mengevaluasi. Temuan: Hasil validasi ahli berupa penilaian aspek materi, desain, isi, dan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,7, berdasarkan kategori "e" 4, media pembelajaran PANDERA diklasifikasikan sebagai layak (valid). Sementara itu, hasil implementasi pada siswa kelas lima menunjukkan nilai rata-rata pretest 48,57 dan nilai posttest 84. Hasil analisis statistik uji t sampel berpasangan, Sig. (nilai-p) ditemukan sebesar 0,01, yang mana Sig. (nilai-p) < 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PANDERA. Kesimpulan: Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PANDERA, yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva untuk topik indra manusia, efektif (Gunadi, R. P., Sujana, A., & Ismail, A. 2025).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media interaktif berupa powerpoint sebagai salah satu media pembelajaran berfokus untuk meningkatkan pemahaman konsep panca indera,

perbedaannya subjek yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah kelas V dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D), sedangkan subjek penelitian ini adalah kelas IV dan menggunakan metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif.

Setelah kegiatan pembukaan, guru memberikan informasi mengenai proses kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini. Dimulai dengan menyebutkan materi yang akan disampaikan.

Percakapan:

Guru : Apakah kalian tau pancaindera ada berapa?

murid : Ada 5 bu

Guru : Lalu, apakah kalian tau fungsi atau kegunaan dari kelima pancaindera kita?

Murid : ...?

Dari percakapan diatas dapat disimpulkan bahwa murid-murid hanya mengetahui jumlah pancaindera tanpa mengetahui apa fungsi atau kegunaan dari pancaindera manusia. Saat guru menampilkan media interaktif canva di depan murid-murid sangat antusias dan sangat fokus pada media yang ditampilkan oleh guru. Saat guru menampilkan media interaktif canva pada slide pancaindera pengecap seorang murid bertanya

Murid: Bu benarkah pengecap kita memiliki bagian-bagian tertentu untuk merasakan manis, pahit, asin, dan asam?

Guru : Benar, lidah kita memiliki bagian-bagian tertentu yang dapat merasakan manis, pahit, asin dan asam.

Guru : Untuk mengetahui bagian mana yang dapat merasakan asin, manis, pahit, dan asam mari kita lihat ke depan

Kegiatan ini dilanjutkan dengan guru menjelaskan bagian-bagian dari indera perasa serta menjelaskan fungsi atau kegunaan dari indera perasa



Gambar 1

Percakapan yang muncul:

Guru : Jadi, sudakah kalian tau bagian mana saja yang dapat merasakan manis, asin, pahit, dan asam

Murid : Sudah bu

Guru : Jika sudah tau, bagian mana lidah mana yang dapat merasakan manis?

Murid : Di ujung atau paling depan lidah bu

Guru : Bagus, kemudian bagian mana yang dapat merasakan asin?

Murid : Bagian pinggir lidah yang pertama bu

Guru : Lalu bagian yang merasakan asam?

Murid : Bagian pinggir lidah yang belakang bu

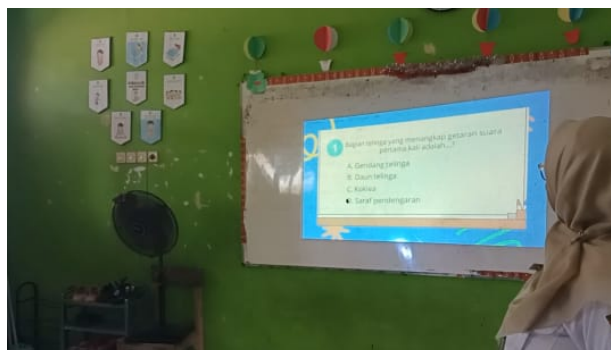
Guru : Yang terakhir, bagian lidah mana yang merasakan pahit?

Murid : bagian lidah paling belakang bu

Guru : bagus, semuanya dapat menjawab dengan tepat

Dari percakapan diatas dapat diketahui bahwa murid-murid yang sebelumnya tidak mengetahui jika lidah mempunyai bagian-bagian tersendiri untuk , hingga salah satu anak bertanya dan guru menjelaskan. Dengan menggunakan media interaktid canva guru dengan mudah memberikan penjelasan karena media yang digunakan sudag terdapat gambar sehingga murid-murid dapat dengan jelas memahami penjelasan guru. Kemudian guru melanjutkan terkait pancarindera yang lainnya.

Setelah guru selesai menjelaskan semuanya, guru memberikan quiz kepada murid-murid.



Gambar 2

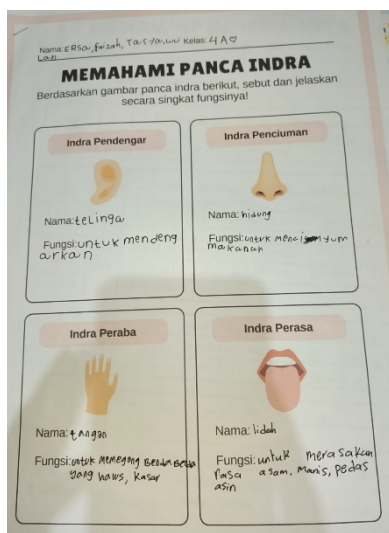
setelah guru memberikan quiz, kemudian guru membentuk 5 kelompok untuk murid-murid mengerjakan LKPD



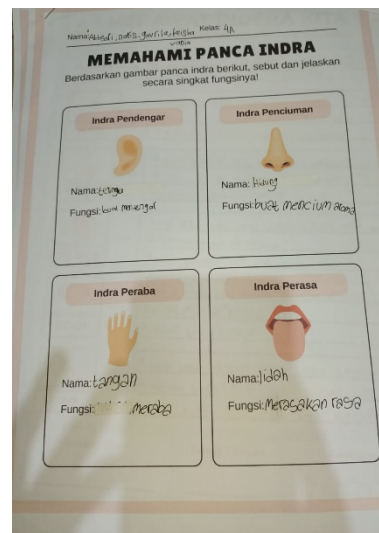
Gambar 3 Mengerjakan LKPD

Dalam mengerjakan LKPD murid-murid sangat fokus dan saling kerjasama dalam mengerjakannya. Setelah murid-murid selesai mengerjakan LKPD dan dikumpulkan didepan, guru mengajak murid-murid untuk bermain teka-teki silang yang berhubungan dengan pancaindera.

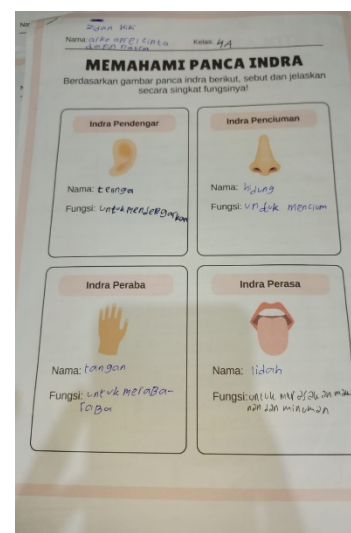
Hasil LKPD murid



Gambar 4 LKPD Kelompok 1

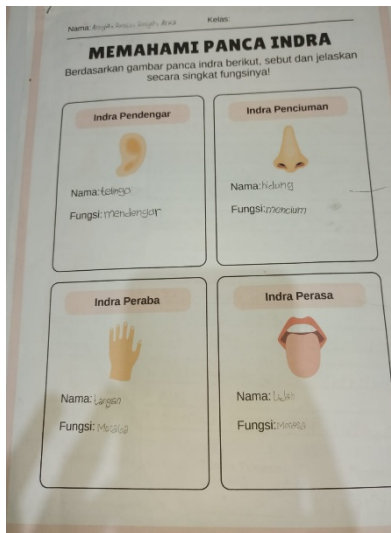


Gambar 5 LKPD Kelompok 2

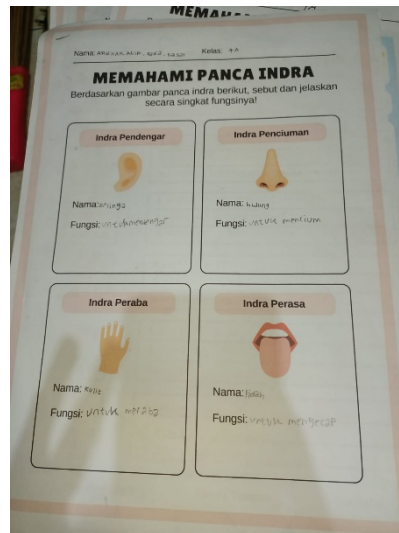


Gambar 6 LKPD Kelompok 3

Ananda Khoirunnisa¹, Sekar Cantika Dhany R², Sholechatul Rosita Ja'far³
Pengaruh Media PPT Inetraktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Panca Indera Kelas IV Sekolah Dasar

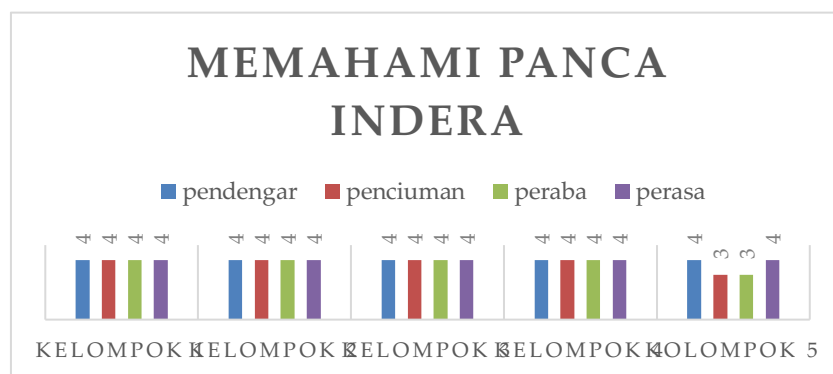


Gambar 7 LKPD Kelompok 4



Gambar 8 LKPD Kelompok 5

Rata-rata hasil nilai siswa setelah menggunakan media (post test) yang dikembangkan sudah baik, namun ada beberapa kelompok siswa yang kurang tepat saat menjawab lembar kerja yang diberikan



Grafik 1. Hasil penilaian LKPD

Pada bagan 1 hasil penilaian siswa rata-rata sudah memenuhi kriteria “sangat tepat” namun beberapa siswa masih menjawab pertanyaan kurang tepat. Berikut adalah kriteria penilaian yang digunakan untuk menilai hasil LKPD siswa

Tabel 1. Penilaian

Kelompok	Pendengar				Penciuman				Peraba				Perasa			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4

Gambar 9 Tabel Penilaian

Keterangan

4 : sangat tepat

3 : tepat

2 : kurang tepat

1 : tidak tepat

Sebelum menutup kelas guru melakukan refleksi bersama dengan murid-murid terkait dengan pembelajaran pancaindera menggunakan media interaktif canva

Guru : Bagaimana pembelajaran hari ini?

Murid : sangat menyenangkan, Bu!

Guru : Kenapa?

Murid : karena ada gambar dan video serta animasi, jadi mudah dipahami bu

Guru : Ibu senang mendengarnya, semoga dengan media interaktif ini kalian menjadi lebih semangat belajarnya.

Setelah itu guru melakukan penutup untuk mengakhiri pembelajaran pancaindera dengan media interaktif canva ini.

KESIMPULAN

Media PPT interaktif menjadi salah satu media interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Pada penelitian ini guru mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif sangat mendukung proses pembelajaran di kelas, khususnya melalui animasi yang menampilkan secara jelas elemen dan fungsi dari kelima pancaindra. Interaktivitas media tersebut juga membuat siswa lebih aktif sehingga suasana kelas menjadi lebih

menarik dan dinamis. Namun, guru menemukan kendala pada desain media, yaitu posisi elemen panah yang terlalu rendah sehingga menyulitkan saat digunakan. Observasi di SD Negeri Sriwulan 1 menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan antusiasme siswa secara signifikan, membuat siswa yang sebelumnya kurang berpartisipasi menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan diskusi. Meski demikian, masih terdapat kesalahan pada jawaban siswa, khususnya terkait fungsi penciuman yang kurang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitry, S., Pd, M., NURHADI, S. P. I., Sy, S. E., & SH, M. S. (2020). *Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran Konsep Motivasi Prestasi Belajar*. Guepedia.
- Ermiana, I., Witono, H. A. H., & Khair, B. N. (2019). Pengembangan Media Berdasar Komputer (CBI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di SDN 12 Ampenan. In *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*. 1(1), 297-303.
- Farih, M., & Nasikhah, S. Z. (2022). Pengembangan E-Book Tematik Berbasis Project Based Qur'an Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.52431/murobbi.v6i1.842> I.
- Fitania, M. (2022). Penggunaan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Perubahan Wujud Benda pada Siswa Kelas V SDN 2 Waluyo Tahun Ajaran 2021/2022.
- Gunadi, R. P., Sujana, A., & Ismail, A. (2025). Development of Canva-Based "PANDERA" Learning Media to Enhance Elementary Students' Understanding of the Five Human Senses. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(1), 691-699.
- Maryono, M., Budiono, H., & Okha, R. (2018). Implementasi pendidikan karakter mandiri di sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 20-38.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., ... & Husen, W. R. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edu Publisher.
- Numan, M., & Azka, R. (2023). Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Geometri. *Polynom: Journal in Mathematics Education*, 3(2), 49-55.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 13(1), 16-25.