

## Pengembangan Media Visual Perasa Lidah untuk Siswa Kelas III di Sekolah Dasar

Friendha Yuanta<sup>1</sup>, Syal Sa Billa Intan Romadona<sup>2</sup>, Gandes Larasati<sup>3</sup>, Rizki Nabila Rivalda<sup>4</sup>,  
Carmelia Putri Luna Wea<sup>5</sup>, Simonsius Aldiano Damon<sup>6</sup>

[www.friendha@gmail.com](mailto:www.friendha@gmail.com), [syalsabilla1003@gmail.com](mailto:syalsabilla1003@gmail.com), [gandeslarasati384@gmail.com](mailto:gandeslarasati384@gmail.com),  
[raisarivalda5@gmail.com](mailto:raisarivalda5@gmail.com), [putrywea10@gmail.com](mailto:putrywea10@gmail.com), [alddidamun@gmail.com](mailto:alddidamun@gmail.com)

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

**Abstrak:** Jurnal ini membahas tentang pengembangan media ajar visual indera perasa lidah untuk kelas III yang dibuat efektif untuk pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini menemukan kebutuhan dan masalah dalam pembelajaran konsep rasa dengan melihat literatur terkait pengajaran sains, khususnya tentang indera perasa dan media pembelajaran. Indera perasa lidah merupakan salah satu komponen penting dalam proses pengenalan rasa makanan. Penggunaan media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa karena usia siswa lebih peka terhadap media visual. Media ini menghadirkan informasi tentang jenis-jenis rasa yakni pahit, asam, asin, dan manis. Penggunaan media ajar ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam materi indera perasa lidah. Metode penelitian data dalam penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan yaitu mempelajari, menelaah, dan menganalisis jurnal dan artikel dari peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Hasil media ini diharapkan dapat memberikan referensi pendidik dalam memilih media untuk membantu pemahaman peserta didik serta memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Visual, IPA

**Abstract:** This journal discusses the development of visual learning media for the tongue's sense of taste for grade III which is made effective for learning in elementary schools. This study found the needs and problems in learning the concept of taste by looking at literature related to science teaching, especially about the sense of taste and learning media. The tongue's sense of taste is one of the important components in the process of recognizing food tastes. The use of visual media can improve students' understanding because students' age is more sensitive to visual media. This media presents information about the types of tastes, namely bitter, sour, salty, and sweet. The use of this teaching media is expected to increase students' interest and understanding in the material on the tongue's sense of taste. The data research method in this study uses library research, namely studying, reviewing, and analyzing journals and articles from previous researchers related to the research topic. The results of this media are expected to provide references for educators in choosing media to help students' understanding and contribute to the development of more interesting and effective learning methods in elementary schools.

**Keywords:** Development, Visual Media, Science

### PENDAHULUAN

Lidah salah satu dari lima indera yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari, terutama terkait dengan makan dan minum. Sebagai organ perasa utama, lidah dapat merasakan berbagai rasa, termasuk manis, asam, pahit, dan asin. Sangat penting bagi siswa sekolah dasar yang sedang dalam tahap perkembangan kognitif dan sensorik untuk memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana indera perasa berfungsi dan bekerja melalui pendidikan IPA. Namun, konsep indera perasa biasanya diajarkan secara teoritis dalam praktik pembelajaran tanpa media ajar yang menarik.

Hal ini dapat menyebabkan siswa tidak tertarik dengan pelajaran dan rendahnya daya serap atau daya ingat peserta didik terhadap informasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembuatan media ajar yang dapat menarik perhatian siswa dan memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif.

Media ajar yang tepat dapat membantu siswa memahami rasa dan memahami teori. Penelitian ini berfokus pada pembuatan media ajar yang menarik yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep dasar indera perasa lidah kepada siswa sekolah dasar. Menurut Septy Dkk (2021) media visual merupakan alat peraga yang memfasilitasi pemahaman informasi dan memperkuat memori sehingga membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Diharapkan penelitian ini dapat

menawarkan solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong siswa untuk lebih mengenal dan menghargai indera perasa lidah. Makna dari kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah yaitu "*Perantara*" atau "*Penyalur*".

Hal ini, media berarti wahana penyalur informasi atau pesan berupa pembelajaran. Pembelajaran menurut Oemar Hamalik adalah suatu kombinasi meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, material, dan prosedur yang saling memengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Wulandari dkk, (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media Pembelajaran adalah alat bantu untuk membantu guru atau sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada penerima informasi sehingga menyiptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber sekunder yang relevan seperti jurnal dan artikel yang sudah ada. Dengan demikian, metode studi pustaka dilakukan bertujuan untuk menyusun landasan teori yang kuat dan menyediakan kerangka konseptual yang mendukung pelaksanaan penelitian ini. Studi pustaka mencakup kajian hasil-hasil penelitian sebelumnya yang membahas pengembangan media ajar visual yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Media pembelajaran dapat menyederhakan proses tranfer ilmu pengetahuan guru pada siswa karena media merupakan objek yang dapat di hadirkan dikelas sehingga tanpa memerlukan usaha yang keras. Dalam pengembangan media pembelajaran guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang harus selalu diingat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Fadhillah & Suci 2004).

Media visual merupakan alat peraga bisa dirasakan lewat panca indera. Penggunaan media lidah dalam proses belajar mengajar memiliki tujuan utama yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Adapun tujuan lain dalam penggunaan media lidah dalam proses belajar mengajar yakni (1) meningkatkan pemahaman konsep (2) media membantu siswa memahami materi yang kompleks dengan menyajikannya dalam bentuk konkrit dan melibatkan siswa dalam penggunaan media sehingga konsep mudah di cerna atau di pahami oleh siswa (3) meningkat motivasi dan minat belajar siswa karena dapat menarik minat dan keterlibatan siswa sehingga membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran karena materi yang disajikan dikemas dalam bentuk yang menarik (4) mendorong pemikiran kritis yakni menantang siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan informasi dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Media yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Perencanaan dalam pembuatan media meliputi beberapa hal yaitu (1) Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa agar siswa dapat menguasai materi yang akan kita berikan (2) Perumusan tujuan agar dapat membantu dan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut (3) Memilih, merubah, dan merancang Media Pembelajaran. Untuk menciptakan media pembelajaran yang tepat bagi siswa ada tiga kemungkinan yang harus dilakukan yaitu memilih media pembelajaran yang tepat, menciptakan media, dan merancang pembuatan media yang baru (4) Perumusan materi dalam program media haruslah berisi materi yang dapat dikuasai oleh siswa (5) Perlibatan siswa yaitu perlu ada refleksi atau umpan balik untuk memberikan kesempatan siswa merespon dan terlibat dalam pembelajaran (6) Evaluasi bertujuan untuk memilih media pembelajaran, melihat bagaimana prosedur penggunaan media, menilai kemampuan guru menggunakan media, memberikan informasi untuk kepentingan administrasi dan memperbaiki media yang digunakan.

### Pembahasan

Penerapan media visual ada tiga prinsip efektif, yaitu (1) prinsip kesederhanaan yaitu guru mendesain suatu media visual berdasarkan jumlah elemen yang ada di dalamnya akan membuat siswa

sulit untuk membagi fokus atau perhatiannya pada media visual yang disajikan. Guru tidak banyak menggunakan kata-kata atau teks yang panjang dalam slide, tetapi menyajikan gambar yang cocok dengan topik yang sedang dipelajari agar siswa dapat lebih tertarik dan muncul rasa penasaran dari gambar yang dilihat sehingga dapat membuat siswa fokus dalam belajar (2) prinsip keterpaduan yaitu perpaduan antara beberapa elemen berupa gambar, warna, tulisan, dan sebagainya yang dibuat menjadi satu kesatuan yang seimbang. Pemilihan warna latar belakang pada media PPT, warna tulisan, serta gambar yang dimasukkan perlu ada keserasian sehingga dapat menjadi daya Tarik bagi siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran (3) prinsip penekanan yaitu guru membuat penekanan pada bagian-bagian penting yang merupakan inti dari materi yang dibahas sehingga siswa dapat mengingat poin penting atau manfaat dari pembelajaran yang diikuti. Guru menggunakan animasi kotak yang dapat membantu siswa melihat poin penting yang sedang diberikan. Menurut Mukminan untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip "visual" yang digambarkan berikut Visible (Mudah dilihat), Interesting (Menarik), Simple (Sederhana), Useful (Berguna/bermanfaat), Accurate (Benar/dapat dipertanggungjawabkan), Legitimate (Masuk akal/sah), Structured (Terstruktur/tersusun dengan baik). Diorama indera perasa lidah adalah media konkret yang dibuat dari bahan-bahan sederhana oleh guru untuk memudahkan guru dalam menjelaskan atau menyampaikan materi tentang indera perasa lidah. Media ini digunakan untuk mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas 3 SD. Dimana penting bagi guru untuk membawa media konkret karena anak-anak pada usia ini berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut Jean Piaget. Artinya mereka lebih mudah memahami konsep jika dapat melihat, menyentuh, atau memanipulasi benda nyata. Di harapkan ketika guru menggunakan media ini dalam menyampaikan materi siswa menjadi lebih mudah memahami materi dan dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Langkah awal untuk membuat diorama indera perasa lidah yaitu dengan mendesain atau membuat gambaran awal tahapan yang akan kita lakukan sebelum membuat diorama indera perasa lidah. Berikut Langkah-langkah mendesain diorama indera perasa lidah : 1. Konsep Desain yaitu Tulis rencana alat dan bahan apa saja yang akan digunakan serta buat sketsa kasar di kertas untuk merencanakan bentuk dan tata letak. 2. Struktur Utama seperti bentuk bibir dengan merencanakan ukuran bagian bibir, dalam bibir dan gigi, bentuk lidah dengan merencanakan ukuran dan bentuk lidah, pertimbangkan detail seperti zona rasa, dan bagian yang relevan atau elemen lain yang menunjukkan bagian-bagian lidah yang merespon rasa yang berbeda. 3. Warna, yaitu memilih palet warna yang sesuai untuk elemen-elemen pada struktur utama, memilih warna yang sesuai untuk lidah dan rasa, Misalnya gunakan warna cerah untuk menarik perhatian. 4. Label atau Informasi yakni desain label yang informatif dan mudah dibaca dan memastikan ukuran sesuai dengan kebutuhan dan buat tata letak di jalur pandangan yang jelas agar siswa dapat dengan mudah melihat informasi.

Cara menggunakan diorama indera perasa lidah yakni (1) Tunjukkan gambar makanan-makanan setinggi dada dan terangkan materi dihadapan siswa (2) Berikan gambar-gambar tersebut ke setiap siswa. Minta siswa untuk mengamati rasa yang tepat dari makan tersebut (3) untuk meningkatkan keaktifan sekaligus mengontrol suasana kelas tetap kondusif, guru dapat memberi kesempatan kepada 3-5 siswa yang mengacungkan tangan terlebih dahulu untuk maju menempelkan makanan sesuai rasanya.

#### 4. Cara membuat diorama indera perasa lidah :



Gambar 1. Produk Media Perasa Lidah



**Gambar 2. Macam-Macam Perasa Lidah**

(1) Siapkan kardus yang telah Digambar bentuk bibir, lidah, area rasa, dan beberapa makanan (rasa pahit, asam, asin, dan manis) (2) Gunting kardus sesuai bentuk yang sudah digambar (3) Siapkan beberapa warna karton dan double tape untuk melapisi potongan-potongan kardus yang sudah digunting agar terlihat menarik dan menyenangkan (4) Gunting karton dan tempelkan menggunakan double tape sesuai bentuk yang sudah digambar (5) Siapkan magnet untuk menempelkan makanan-makanan (6) Tempelkan 1 sisi magnet di kardus bentuk lidah menggunakan lem tembak, sedangkan sisi lain tempelkan dibagian belakang kardus bentuk makanan. Pastikan semua bentuk makanan bisa di tempelkan di area rasa dengan lengkap (7) Selanjutnya, tempelkan lidah dengan posisi tengah.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis studi pustaka dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran visual dapat meningkatkan rasa keingintahuan, meningkatkan minat, serta keaktifan siswa. Media lidah merupakan alat yang efektif dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan siswa. Penggunaan media ini dapat mendorong interaksi aktif antar siswa, membantu mereka dalam memahami intonasi, pengucapan, dan ekspresi verbal. Dengan memanfaatkan media lidah, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2020). Strategi Pembelajaran Kreatif. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Dany Syarifudin Abdullah, Rifan Nur Hadi, Meity Suryandari, (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., Setiawan, U., (2023) Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)* Vol.1, No.2 Maret 2023 e-ISSN: 2963-9697; p-ISSN: 2963-9859, Hal 01-17 Received Januari 19.
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., Widiastuti, (2021) Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021* Halm 1177 – 1184.
- Iskandar, H., Yulanto, D. M., (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Kompetensi Motorik Berbasis Model Blended Learning. *Journal Of Mechanical Engineering Learning (JMEL)* 9 (2).
- Nurfadhillah, S., Andriyanto, Shadiqa, C. D., Refaldi, R. R., Hasri, T. N., (2021) Pengembangan Media Visual Sebagai Upaya Menyampaikan Materi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri Muncul 1. *Jurnal Pendidikan dan Sains Volume 3, Nomor 1, April 2021*; 177-197.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., Sayidiman, (2022) Media Pembelajaran. Cetakan Pertama, 1 (1). Badan Penerbit UNM, Makassar., Makassar. ISBN 978-623-387-080-1.
- Rahmawati, D. (2021). Inovasi dalam Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., Ulfiah, Z., (2023) Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education* -1.
- Wulandari, S. (2022). "Media Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Implementasi". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 123-135.
- Yuanta, F., (2020) Development Of Social Science Learning Video Media On Student School Base. *Trapsila: Journal Education Basic*, 02-91.
- Zahra Nurraya Fitri1, Anida Ashri, Davin Naila Frayoga. 2024 . Merancang Media Pembelajaran Yang Interaktif Dan Menarik Dengan Mengembangkan Perencanaan Pembelajaran. Universitas Djuanda.