**Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Tumbuhan dan Lingkungan di SD**

Siti Choirul Fitria

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

[St.choirulfitria1234@gmail.com](mailto:St.choirulfitria1234@gmail.com)

**Ringkasan :**

Penerapan model pembelajaran berbasis multimedia merupakan sumber pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar. Dengan menggunakan media menjadikan suasana kelas yang menarik dan juga menyenangkan karena tidak hanya berisi teks saja namun juga tedapat gambar. Sumber yang digunakan juga tidak hanya melalui buku namun terdapat banyak referensi yang terdapat di internet. Tujuan pembelajaran berbasis multimedia juga bisa meningkatkan daya ingat peserta didik karena melalui proses melihat gambar atau animasi yang sesuai dengan materi membuat peserta didik akan selalu teringat akan apa yang dilihat dan juga didengar. Untuk itu peserta didik tidak hanya dikenalkan dengan menggunakan alat peraga saja namun juga harus di kenalkan dengan media yang digunakan dengan multimedia ini. Hasildari penerapan model pembelajaran berbasis multimedia mampu memberikan pendidikan yang efektif dan mampu meningkatkan kualitas daya ingat siswa.

1. **PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk dikembangkanya pendekatan pembelajaran sesuai dengan dinamika pendidikan Negara kita,[[1]](#footnote-2) yang berakar pada UUD 45 dan UU no. 20 Tahun 2003 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman dan sesuai dengan perkembangan IPTEK.[[2]](#footnote-3)

Pendidikan selalu menjadi sorotan banyak orang, tidak hanya dari pemegang kebijakan tetapi juga pengguna (siswa). Saat ini dan masa depan pendidikan akan menjadi tantangan yang akan terus berubah disesuikan dengan standar Pengembangan IPTEKS.[[3]](#footnote-4) Sebagaimana nurdyansyah juga mempertegas bahwa: “Educational process is the process of developing student’s potential until they become the heirs and the developer of nation’s culture”.[[4]](#footnote-5) Oleh karena itu Duschl mengatakan bahwa Pendidikan adalah bagian dari rekayasa sosial. Melalui komunitas, pendidikan dapat dibentuk dan diarahkan ke tujuan tertentu.[[5]](#footnote-6)

Permasalahan bangsa yang semakin hari semakin pelik dengan adanya berbagai krisis multi dimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para peserta didik.[[6]](#footnote-7) Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini.[[7]](#footnote-8) Sehingga keluarga harus berperan aktif dalam mendidik anaknya sejak dini serta menguatkan pondasi karakter yang baik.[[8]](#footnote-9)

Pada kenyataannya masih banyak permasalahan yang harus dihadapi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Permasalahan ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik, maupun faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri.[[9]](#footnote-10)

Nurdyansyah meperejelas “*The education world must innovate in a whole. It means that all the devices in education system have its role and be the factors which take the important effect in successful of education system*”.[[10]](#footnote-11)

Proses pembelajaran hendaknya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.[[11]](#footnote-12) Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapaianya suasana tertentu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik nyaman dalam belajar.[[12]](#footnote-13) Hakikat belajar yaitu suatau proses pengarahan untuk pencapaian tujuan dengan melakukan perbuatan melalui pengalaman yang diciptakan.[[13]](#footnote-14)

Bahan ajar berguna membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bagi pendidik bahan ajar digunakan untuk mengarahkan semua aktivitasnya dan yang seharusnya diajarkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.[[14]](#footnote-15)

Pengalaman belajar tersebut perlu adanya standarisasi penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar memerlukan sebuah pengolahan dan analisis yang akurat.[[15]](#footnote-16) Sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

1. **Latar Belakang**

Pembelajaran membantu peserta didik untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan. (Dimas Bagus Setioko1, 2016) Menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses dimana pendidik dan peserta didik berinteraksi pada suatu tempat di lingkungan belajar. Selain itu pembelajaran juga membutuhkan media sebagai penyalur atau pembangkit stimulus peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Teknologi multimedia telah menjadikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar. (Eni Fariyatul Fahyuni, 2017) Menyatakan bahwa sistem pendidikan yang sangat maju dan perkembangan teknologi yang mendukung membuat sistem pembelajaran berbasis multimedia sangat cocok untuk mengubah cara peserta didik dalam proses belajar. Dengan multimedia ini peserta didik juga bisa lebih mudah untuk mencari dan menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Karena anak usia sekolah dasar memiliki kapasitas memori yang sangat kuat. Namun tidak semua hal yang mereka peroleh dapat diingat dengan baik, hanya hal-hal yang menyentuh emosi mereka saja yang dapat diingat dengan baik. Jika siswa usia SD mudah mengingat gambar-gambar atau video karena dianggap menyenangkan, tentu hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dengan begitu, anak memiliki antusias terhadap materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa guru dalam mempraktekkan materi tumbuhan dan lingkungan hanya menggunakan alat peraga sederhana tanpa adanya penunjanag sumber pembelajaran yang lain sehingga kemampuan peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran sangat rendah. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk menggunakan pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan dan mengoptimalkan daya ingat peserta didik.

1. **Penegasan Istilah**

Agar penelitian ini terhindar dari sebuah kekeliruan dan kesalah pahaman, maka penulis perlu menejelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam jurnal tersebut. Oleh karena itu, penulis menjelaskan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Berbasis Multimedia

Dalam penulisan ini yang dimaksud berbasis multimedia adalah alat yang digunakan dengan menggunakan teknologi canggih sebagai bahan ajar untuk pembelajaran dikelas. Seperti yang dikemukakan oleh Robin, Linda dalam (Nurdyansyah, 2015) bahwa multimedia merupakan alat presentasi yang dapat mengkombinasikan anatara teks, animasi, grafik, audio, dan video yang dapat berperan dalam proses pembelajaran.

1. Meningkatkan Daya Ingat

Daya ingat merupakan proses menerima, menyimpan dan mengolah lagi apa yang telah seseorang simpan dalam ingatan tersebut. (Astuti, 2017) Menyatakan bahwa setiap orang mempunyai kemampuan daya ingat yang berbeda-beda, ini juga mempengaruhi dengan kesuksesan seseorang. Dengan begitu seseorang bisa mengoptimalkan daya ingatnya tidak hanya dengan membaca saja namun juga mendengarkan.

1. **Rumusan Masalah**
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran IPA materi Tumbuhan dan Lingkungan di SD?
3. Apa solusi yang dilakukan untuk meningkatkan daya ingat siswa di SD?
4. **Tujuan Penulisan**
5. Untuk menganalisis penerapan model pembelajaran berbasis Multimedia untuk meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran IPA materi Tumbuhan dan Lingkungan di SD.
6. Untuk menganalisis solusi yang dilakukan untuk meningkatkan daya ingat siswa di SD.
7. **PEMBAHASAN**
8. **Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa**

Pembelajaran berbasis multimedia menjadikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. (Nurdyansyah, 2015) Menyatakan bahwa sistem pembelajaran berbasis multimedia merupakan sistem yang menggunakan teknologi canggih seperti komputer atau laptop dan semacamnya sebagai bahan ajarnya, melalui teknologi tersebut siswa bisa mempelajari materi itu sendiri dan juga bisa mencari referensi lain melalui internet.

Karena sumber informasi yang didapat tidak lagi terfokus pada teks dengan begitu peserta didik bisa mendapatkan wawasan yang lebih luas dan juga akan lebih mudah didapatkan karena teknologi yang semakin canggih dan berkembang.

Melalui pembelajaran yang seperti itu juga bisa membuat suasana kelas menjadi menarik dan menyenangkan. Karena pembelajaran tak hanya menggunakan metode ceramah namun juga bisa disampaikan dengan menggunakan animasi atau simulasi yang dapat menumbuhkan minat dan konsentrasi pada peserta didik. Dengan begitu peserta didik bisa mengerti bagaimana cara proses tumbuhan berfotosintesis karena jika pendidik hanya mengandalkan alat peraga saja maka peserta didik tidak akan tahu bagaimana gambar prosesnya air yang menuju ke arah daun.

Dengan pembelajaran seperti itu maka daya ingat siswa akan meningkat apabila media yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak monoton hanya terdiri dari barisan kata dan kalimat. Guru yang menjelaskan secara satu arah juga tidak meningkatkan daya ingat siswa dengan maksimal. Siswa membutuhkan media lain seperti video dan animasi yang berbasis multimedia, sehingga pelajaran tidak akan terasa membosankan dan siswa dapat menyimpan di dalam memori otaknya dalam kurun waktu yang lama.

1. **Solusi Yang Dapat Meningkatkan Daya Ingat Siswa**

Adapun cara yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan daya ingat peserta didik supaya peserta didik dapat mengingat materi yang disampaikan dengan jangka waktu yang lama. Menurut jurnal (Alexon, 2017) Menyatakan bahwa cara meningkatkan daya ingat sebagai berikut :

1. Overlearning (belajar lebih)

Upaya yang dilakukan untuk belajar melebihi batas penguasaan dasar materi tertentu. Overlearning ini terjadi apabila respon atau reaksi tertentu muncul setelah siswa melakukan pembelajaran atas respon tersebut dengan cara diluar kebiasaan.

1. Ekstra Studi Time (Tambahan waktu belajar)

Upaya ini dilakukan untuk penambahan alokasi waktu dalam belajar atau penambahan frekuensi aktivitas dalam belajar. Dalam alokasi waktu ini siswa menambah jam waktu belajarnya misalnya biasanya belajar hanya satu jam menjadi satu setengah jam dan yang dimaksud penambahan frekuensi aktivitas dalam belajar berarti siswa meningkatkan kekerapan belajar materi tertentu, misalnya dari sekali sehari menjadi dua kali sehari.

1. Mnemonic Device (Muslihat memori)

Upaya yang dilakukan yaitu kiat khusus yang dijadikan alat pengait mental untuk memasukkan item-item informasi ke dalam sistem akal siswa.

Dalam hal ini, penulis menerapkan overlearning (belajar lebih) sebagai cara untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Dimana pada pembelajaran ini menggunakan multimedia sebagai bahan ajarnya. Karena menurut Dermawan dalam (Nurdyansyah, 2015) pembelajaran multimedia memiliki karakter seperti :

1. Memuat konten materi yang berbentuk audio, visual, dan audio visual.
2. Berbagai komunikasi dalam menggunakannya.
3. Ada kekuatan bahasa, warna, dan resolusi obyek.
4. Tipe-tipe pembelajaran yang banyak variasi.
5. Dapat digunakan secara klasikal ataupun individual.
6. Dan juga bisa digunakan secara offline ataupun online.

Oleh karena itu pembelajaran berbasis multimedia bisa meningkatkan daya ingat siswa karena dengan sistem yang seperti itu bisa menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Sehingga siswa tersebut mampu menyerap atau mengingat materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

1. **Penutup**
2. **Kesimpulan** 
   1. Pembelajaran berbasis multimedia merupakan pembelajaran yang sangat efektik karena, pembelajaran multimedia ini juga bisa meningkatkan daya ingat siswa terbukti jika siswa akan mengingatnya dalam kurun waktu yang lama.
   2. Cara guru untuk meningkatkan daya ingat siswa yaitu dengan cara menyesuaikan dengan gaya belajar mereka. Untuk itu pembelajaran berbasis multimedia ini sangat cocok diterapkan sebagai model pembelajaran.

**References**

Alexon. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Memori untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Prestasi Belajar Matematika*.

Astuti, D. R. (2017). *Meningkatkan Daya Ingat Siswa Dengan Metode Mind Mapping.*

Dimas Bagus Setioko1, P. E. (2016). *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Macromedia Flash Sebagai Modulperkuliahan Motor Listrik Arus Bolak Balik .*

Eni Fariyatul Fahyuni, S. M. (2017). *Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi .* Sidoarjo: Umsida Press .

Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik.* Sidoarjo: Nizamia learning center.

Nurdyansyah, M. A. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran.* Sidoarjo: Nizamial Learning Center .

Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.

Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.

Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma’arif Pademonegoro Sukodono. Madrosatuna*: Journal of Islamic Elementary School, 1(1), 37-46.

Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2).

Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia learning center.

Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.

Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.

Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti–Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida’iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1).

Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School.* Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125

Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student’s Problem Solving Capability.*  Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173

Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School.* Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125

1. Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik.* Sidoarjo: Nizamia learning center., 41 [↑](#footnote-ref-2)
2. Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2). Terbitan 2, 929-930. [↑](#footnote-ref-3)
3. Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School.* Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125, 95. [↑](#footnote-ref-4)
4. Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School.* Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125 [↑](#footnote-ref-5)
5. Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student’s Problem Solving Capability.* Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173, 258. [↑](#footnote-ref-6)
6. Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti–Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida’iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2. [↑](#footnote-ref-7)
7. Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4. [↑](#footnote-ref-8)
8. Nurdyansyah, N. (2018). Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2. [↑](#footnote-ref-9)
9. Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 3. [↑](#footnote-ref-10)
10. Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma’arif Pademonegoro Sukodono. Madrosatuna*: Journal of Islamic Elementary School, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38. [↑](#footnote-ref-11)
11. Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2. [↑](#footnote-ref-12)
12. Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2. [↑](#footnote-ref-13)
13. Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1. [↑](#footnote-ref-14)
14. Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. [↑](#footnote-ref-15)
15. Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT.* (Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2015), 103. [↑](#footnote-ref-16)