

## PENERAPAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS 4 SDIT CORDOVA SAMARINDA

**Desi Hermawati**

Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Mb.desy76@gmail.com

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa SDIT Cordova melalui penerapan multimedia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang melibatkan siswa kelas empat SDIT Cordova sebagai subyek penelitian. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam tiga siklus pada bulan Maret sampai bulan April 2009. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan hasil belajar. Analisis data dilakukan untuk mengumpulkan data (1) motivasi siswa melalui penerapan multimedia, (2) respon siswa melalui penerapan multimedia, (3) hasil belajar siswa dengan penerapan multimedia. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif model Miles dan Huberman. Langkah-langkah analisis data adalah data reduksi, data display dan pengambilan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan multimedia dapat meningkatkan proses pembelajaran dan motivasi belajar IPA siswa. Akan tetapi ada beberapa siswa yang tidak mampu mengelola pencatatan mereka. Oleh karena itu guru disarankan untuk mengombinasikan berbagai metode dan teknik pencatatan untuk memaksimalkan proses pembelajaran dan hasil belajar.

### ABSTRACT

*The purpose of the research is to improve students' motivation of SDIT Cordova Samarinda through learning implementation of multimedia. This research is a Classroom Action Research which conducted in the fourth grade elementary school of SDIT Cordova Samarinda's students as the subject. This action research conducted in three cycles which executed on March until April 2009. The data was collected through observations, interviews, and final scores. Data analysis carried out to obtain data (1) The learning implementation of multimedia method, (2) Students response toward multimedia method, (3) Students achievement results during multimedia method. Data analyzing with qualitative data analysis model by Miles and Huberman. The steps of data analysis are data reduction, data display and conclusion drawing/ verification. The results of this research show the application of multimedia method can improve the learning process and student motivation in Science. Furthermore there is a significant improvement of students motivation. However, there are some student who can't manage their note. so that we suggest teachers should combine the various methods and techniques including quotation to maximize the learning process and learning outcomes.*

**Keywords:** *multimedia, motivation, learning process*

### PENDAHULUAN

Belajar adalah kata kunci yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Demikian pentingnya arti belajar, maka sebagian besar upaya riset dan eksperimen pun dilakukan untuk memahami lebih luas dan mendalam mengenai proses perubahan manusia itu. Dengan kemampuan itu, manusia dapat

secara bebas memilih, mengeksplorasi dan menetapkan keputusan-keputusan penting dalam kehidupannya.

Menurut Hamalik (2014), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Jadi, belajar adalah suatu proses bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat tapi mengalami dan hasilnya adalah perubahan perilaku. Sedangkan Purwanto (2007)

menyatakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku yang relatif tetap melalui latihan atau pengalaman dalam berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun psikis. Adapun pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap menurut Thobroni (2015).

Sumber-sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran antara lain orang (penulis buku, produser media, guru, orangtua dan lain-lain), pesan (ide, gagasan, rujukan dan tanggapan baik yang tertulis dalam buku, majalah dan Koran ataupun yang tersaji lewat media), bahan (buku, media elektronik, film bingkai dan audio), alat (notebook, pesawat radio, televisi, film bingkai, LCD), teknik (cara-cara tertentu dalam mengolah dan menyajikan pesan misalnya teknik demonstrasi, kuliah, ceramah, tanya jawab dan lain-lain), dan lingkungan dimana proses belajar berlangsung (sekolah, perpustakaan, laboratorium, museum, taman, kebun binatang dan lain-lain).

### **Multimedia Dalam Pembelajaran**

Sebagai salah satu sumber belajar, media berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (1994) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran bermanfaat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dan penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan

kenyataan serta memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Arsyad (2007) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

Jadi, multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Dalam penelitian ini format sajian multimedia yang digunakan dalam bentuk tutorial yaitu berupa informasi yang berisi suatu konsep yang disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi

berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

### **Motivasi Belajar**

Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan itu akan muncul dalam diri siswa ketika siswa merasa memerlukan (Sanjaya, 2008). Sedangkan Sardiman (2007) menyebutkan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Motivasi menurut Suryabrata (2007) adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.

Berdasarkan asalnya, motivasi terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tanpa rangsangan dari luar karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu atau motivasi yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi ketika ada rangsangan dari luar atau motivasi yang berasal dari luar individu.

Peranan motivasi dalam pembelajaran sangat penting baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Karena pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam kegiatan pembelajaran jika memiliki motivasi yang tinggi. Motivasi diperlukan untuk

memperkuat dan mempertahankan tingkah laku yang dikehendaki yang merupakan kondisi mutlak bagi proses belajar, dengan mempelajari motivasi dapat diketahui tingkah laku siswa yang berkaitan dengan pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan kegiatan pembelajaran, siswa selalu berusaha mendekati hal-hal yang menyenangkan baginya. Hal ini penting diketahui guru sehingga guru dapat menimbulkan suasana stimulus yang selalu menyenangkan bagi siswa yang mendorong siswa untuk selalu belajar. Sebab sesuatu yang menimbulkan rasa senang cenderung untuk diulang. Oleh karena itu guru harus mengetahui berbagai macam cara untuk meningkatkan motivasi siswa, salah satunya dengan memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia di sekolah dasar masih sangat jarang. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan berbagai metode dan sumber dalam pengajaran khususnya multimedia. Selain itu, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran masih dianggap sebagai pemborosan waktu dan merepotkan guru. Padahal motivasi dalam diri siswa bukan sesuatu yang bersifat tetap. Ada saatnya siswa merasa jenuh dan bosan karena harus membaca dan mengerjakan tugas terus menerus. Sehingga motivasi belajar siswa menurun. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian khususnya tentang pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran sebagai variasi dan alternatif dalam mengajar.

### **METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas yang biasa disebut Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Menurut Sugiyono (2015) Penelitian Tindakan merupakan penelitian terapan yang bertujuan ganda yaitu untuk memperbaiki situasi kerja dan untuk mengembangkan ilmu tindakan. Penelitian tindakan dapat dilakukan oleh pelaku kerja itu sendiri untuk memperbaiki pekerjaannya atau orang lain yang bekerjasama dengan

pelaku kerja tersebut untuk menemukan tindakan yang efektif atau untuk pengembangan ilmu tindakan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai April tahun 2009 di SDIT Cordova Samarinda jalan Kadrie Oening Perumahan Kehutanan Samarinda. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV Ibnu Kholdun Sekolah Dasar Islam Terpadu Cordova Samarinda yang berjumlah 32 siswa.

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas, guru berperan sebagai peneliti. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebanyak tiga siklus, setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Tes hasil belajar dilakukan pada pertemuan ketiga setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebagai data pendukung dalam penelitian ini.

Penelitian tindakan kelas seperti pada penelitian kombinasi, yaitu menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif, kualitatif atau kombinasi keduanya (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif. Meskipun ada data yang merupakan data kuantitatif, data tersebut akan dijabarkan secara statistik deskriptif.

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan dalam beberapa aspek tertentu yang menjadi pusat perhatian peneliti. Dalam hal ini pengelompokan tersebut meliputi: (1) Pelaksanaan pembelajaran dengan multimedia, (2) Respon siswa terhadap penerapan pembelajaran dengan multimedia berupa motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPA, dan (3) Hasil belajar siswa sebagai data pendamping.

Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik triangulasi. Menurut Moleong (2007), triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Sedangkan Setiyadi (2014) mengungkapkan triangulasi merupakan penggabungan dua cara atau lebih dalam mengumpulkan data dari subyek yang sama.

Karena perilaku manusia sangat kompleks sehingga penggunaan satu metode dalam pengumpulan data kualitatif sering dianggap tidak cukup.

Sugiyono (2015) memaparkan, dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan triangulasi sebenarnya peneliti telah melakukan pengumpulan data sekaligus menguji kredibilitas data yang didapatkan.

Ada tiga macam triangulasi menurut Sugiyono (2015) yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Dalam penelitian ini dilakukan triangulasi teknik melalui wawancara, observasi dan dokumentasi terhadap siswa. Observasi tidak langsung ini dimaksudkan dalam bentuk pengamatan atas beberapa aktivitas siswa dan kejadian yang kemudian dari hasil pengamatan tersebut diambil benang merah yang menghubungkan di antara keduanya. Teknik pengumpulan data yang digunakan akan melengkapi dalam memperoleh data primer dan sekunder, observasi dan wawancara digunakan untuk menjangkau data primer yang berkaitan aktivitas siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran dengan *multimedia*. Sementara studi dokumentasi digunakan untuk menjangkau data sekunder yang dapat diangkat dari berbagai dokumentasi tentang aktivitas siswa dan respon siswa terhadap pembelajaran sebelum maupun sesudah menggunakan metode *multimedia*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I, siswa masih bingung dan bertanya-tanya tentang semua alat multimedia yang digunakan dan kegunaannya. Siswa masih ramai dan berjalan-jalan di kelas sebelum pelajaran dimulai. Ketika pembelajaran dengan multimedia dimulai, siswa mulai tertib dan duduk dengan rapi. Siswa menyimak semua materi dengan sajian gambar pada multimedia. Sesekali ada siswa yang bertanya tentang materi yang disajikan dan

beberapa siswa lebih tertarik pada gambar yang disajikan dengan multimedia. Setelah itu siswa diminta untuk membuka buku dan diberi tugas untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Pada siklus II, kualitas pembelajaran semakin meningkat, siswa semakin antusias terhadap pembelajaran. Motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran IPA juga mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari semangat siswa ketika menantikan pelajaran IPA. Membantu menyiapkan peralatan dan duduk dengan baik ketika pelajaran belum dimulai. Semua siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan guru selama pembelajaran berlangsung. Bahkan siswa yang terkenal aktif di kelas ikut fokus dan mengikuti semua proses pembelajaran dengan tenang.

Pada siklus III, siswa tetap antusias dengan pembelajaran IPA. Motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran IPA terus mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan siswa selama pembelajaran. Hampir tidak ada aktivitas lain selain memperhatikan materi yang diberikan guru. Sesekali diskusi kecil terjadi antar siswa, mereka membahas materi yang disajikan dengan multimedia dan gambar yang berkaitan dengan materi tersebut. Beberapa siswa memperhatikan sambil membuka buku pelajaran IPA yang berkaitan dengan materi yang disajikan.

Dari ketiga pertemuan, siswa mengalami peningkatan dalam hal motivasi, minat dan semangat untuk mengikuti pembelajaran IPA dengan multimedia. Hampir 99% siswa mengikuti pembelajaran selama tiga kali pertemuan dengan penuh minat dan semangat yang tinggi. Demikian pula ketika diberi tugas untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan, siswa bersemangat untuk mengerjakan dengan menjadikan buku paket IPA sebagai acuan.

Manajemen kelas juga mengalami peningkatan selama dilaksanakannya pembelajaran dengan multimedia. Siswa menjadi lebih tenang, tertib dan rapi selama pembelajaran berlangsung. Bahkan seluruh

siswa langsung duduk di kursi masing-masing dan menantikan pembelajaran IPA dengan dengan tertib dan tenang tanpa disuruh guru. Beberapa siswa yang aktif masih melakukan keributan yang kemudian dikoreksi oleh siswa lainnya sehingga proses koreksi sikap dan tingkah laku tidak lagi dilakukan oleh guru akan tetapi antar siswa sendiri sehingga lebih meringankan beban guru. Dengan demikian guru dapat lebih fokus pada persiapan pembelajaran dengan multimedia.

Pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis. Siswa diminta untuk menjawab soal isian yang telah disiapkan oleh guru. Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hampir 80% siswa mampu menjawab pertanyaan dengan dengan baik dan benar. Dan setelah dilakukan wawancara acak dengan beberapa siswa dapat diketahui bahwa siswa yang mampu menjawab dengan baik termotivasi untuk membaca kembali materi pelajaran yang telah disajikan dengan multimedia. Beberapa mengingat gambar dengan penjelasan materi ketika pembelajaran dengan multimedia di pertemuan sebelumnya. Dan sisanya tidak berminat untuk membaca buku pelajaran dengan alasan lupa. Dari hasil belajar yang didapatkan secara keseluruhan nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yaitu 85% diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

### **Analisis dan pembahasan**

Pada siklus I, siswa belum memahami pembelajaran dengan multimedia sehingga banyak bertanya, memegang serta mengamati peralatan yang dibawa oleh guru. Pada tahap ini antusiasme siswa sudah mulai bertambah seiring dengan rasa ingin tahu mereka yang semakin besar. Akan tetapi motivasi siswa masih belum terlihat. Minat siswa juga semakin meningkat akan tetapi baru 80% siswa tertarik dan mendekat sementara sisanya masih bermain dan tidak memperhatikan ketika pelajaran belum dimulai. Ketika pembelajaran dimulai semua siswa duduk dengan tenang dan tertib. Hal ini sesuai

dengan karakter anak usia sekolah dasar yang masih senang bermain, senang bergerak dan berkelompok.

Pada siklus II, antusiasme siswa semakin meningkat. Ditandai dengan semangat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran IPA dengan multimedia. Sebelum pembelajaran dimulai siswa sudah duduk dengan tenang dan tertib. Sambil menunggu guru menyiapkan peralatan multimedia beberapa siswa menyiapkan buku pelajaran tanpa diminta. Motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran juga meningkat. Siswa dengan sukarela membantu guru membawa dan menyiapkan peralatan multimedia. Waktu pembelajaran lebih singkat dan berjalan dua arah karena siswa tidak sungkan bertanya tentang materi yang disampaikan dengan multimedia. Siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran memanfaatkan multimedia sehingga mulai membandingkan dan mengecek materi yang disampaikan dengan multimedia dengan materi pada buku paket.

Kemudian pada siklus III, motivasi siswa semakin meningkat. Aktivitas pembelajaran juga semakin meningkat. Dari hasil wawancara yang dilakukan secara acak, beberapa siswa mengaku lebih senang dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran karena menarik dan banyak gambar. 90% siswa menyukai pembelajaran dengan multimedia.

Secara keseluruhan aktivitas pembelajaran mengalami peningkatan. Setiap siklus selama penelitian motivasi siswa mengalami peningkatan sebanyak 75% pada siklus I, 85% pada siklus II dan 95% pada siklus III. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan multimedia sangat positif. Beberapa siswa yang terkenal aktif juga mengalami perubahan sikap ketika pembelajaran dengan multimedia. Siswa yang pasif juga terlibat aktif dalam diskusi pembelajaran.

Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan secara signifikan. Jika sebelumnya nilai rata-rata kelas adalah 73,5, maka peningkatan tersebut dapat terlihat

pada tes hasil belajar masing-masing siklus dengan nilai rata-rata kelas 82,9 pada siklus I, kemudian 85,2 pada siklus II, dan 86,4 pada siklus III.

Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner (1966) dalam Budiningsih (2005), bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enaktif), pengalaman pictorial/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic). Pengalaman langsung adalah mengerjakan langsung, pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari pengalaman langsung. Pengalaman pictorial/gambar, pengetahuan dan keterampilan siswa didapatkan dari gambar. Pengalaman abstrak (symbolic), pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari membaca atau mendengar. Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan atau sikap) yang baru.

Dengan memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran, penyajian pesan dalam pembelajaran tidak terlalu verbalistik sehingga memperjelas penyajian pesan dan informasi. Hal ini dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Selain itu, media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar bagi anak. Anak-anak yang terlalu aktif dan terlalu pasif pun dapat diatasi dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Anak yang aktif lebih fokus pada pembelajaran dengan multimedia karena penyajian yang lebih menarik dan variatif. Selain itu 90% siswa di dalam kelas lebih tertarik dengan pembelajaran sehingga tidak ada teman untuk diajak bermain ketika pelajaran dimulai sebab perhatian mereka lebih teralih kepada pembelajaran dengan multimedia. Sedangkan siswa yang pasif, lebih tertarik dengan penyajian gambar dan mendiskusikan dengan teman sebangku tentang materi bergambar yang mereka lihat sambil sesekali membuka buku untuk menyamakan materi tersebut.

Hasil belajar pada pembelajaran dengan multimedia juga meningkat seiring dengan meningkatnya motivasi siswa. Akan tetapi beberapa siswa tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Secara keseluruhan peningkatan hasil belajar hanya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat terjadi karena permasalahan yang dialami siswa dalam proses pencatatan. Ketika pembelajaran dengan multimedia dilaksanakan, siswa tidak aktif melakukan pencatatan. Informasi yang diandalkan siswa untuk mengingat hanya dari buku paket pelajaran IPA. Sedangkan buku paket pelajaran IPA yang tebal dan banyak hurufnya membuat siswa enggan untuk membacanya kembali. Akibatnya ketika evaluasi dilakukan siswa tidak siap dan tidak mampu mengingat kembali materi pelajaran yang disampaikan. Siswa hanya mengingat gambar yang ditampilkan ketika pembelajaran berlangsung.

Menurut Wittig (1981) dalam Syah (2007) proses belajar selalu berlangsung dalam tiga tahapan:

1. *Acquisition* (tahap perolehan/penerimaan informasi)
2. *Storage* (tahap penyimpanan informasi)
3. *Retrieval* (tahap mendapatkan kembali informasi)

Pada tingkatan *acquisition* seorang siswa mulai menerima informasi sebagai stimulus dan memberikan respon terhadapnya sehingga menimbulkan pemahaman dan perilaku baru yang berasimilasi dengan keseluruhan perilakunya. Proses *acquisition* ini merupakan proses yang paling mendasar. Kegagalan pada tahapan ini akan mengakibatkan kegagalan pada tahap-tahap berikutnya.

Sadiman (2007) menyatakan bahwa hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Berkaitan dengan motivasi berprestasi dengan prestasi belajar siswa, Bruner dalam Sadiman (2007) mengemukakan bahwa siswa dengan tingkat motivasi berprestasi tinggi cenderung untuk menjadi lebih pintar sewaktu mereka

menjadi dewasa. Motivasi berprestasi dapat diartikan dorongan untuk mengerjakan suatu tugas dengan sebaik-baiknya berdasarkan standar keunggulan.

Johnson dan Schwitzgebel & Kalb dalam Djaali (2007) menyatakan bahwa individu yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas ahasil-hasilnya dan bukan atas dasar kebetulan.
2. Memilih tujuan yang realistis tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar risikonya.
3. Mencari situasi atau pekerjaan yang membuatnya memperoleh umpan balik dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya.
4. Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain.
5. Mampu menanggukuhkan pemuasan keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
6. Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status atau keuntungan lainnya.

Berkaitan dengan pencatatan, Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (2003) mengemukakan, walaupun masing-masing peneliti menggunakan istilah yang berbeda dan menemukan berbagai cara untuk mengatasi gaya belajar seseorang, telah disepakati secara umum adanya dua kategori utama yaitu pertama, bagaimana menyerap informasi dengan mudah dan kedua, cara mengatur dan mengolah informasi tersebut.

Pencatatan merupakan pemanggilan informasi yang telah diterima siswa dalam bentuk materi pelajaran. Informasi yang didapatkan diubah menjadi bentuk abstrak atau konseptual supaya dapat dimanfaatkan kembali. Perubahan informasi tersebut dari verbal menjadi visual berupa catatan. Sesuai dengan pendapat Wittig (1981) dalam Syah (2005) bahwa pada tingkatan *storage*, siswa menyimpan informasi yang diperoleh dari tahapan *acquisition*. Informasi ini disimpan

dalam bentuk *short term* dan *long term memory*. Untuk mempertahankan informasi yang diperoleh dalam long term memory diperlukan pencatatan yang efektif. Mencatat yang efektif adalah salah satu kemampuan terpenting yang pernah dipelajari orang. Bagi pelajar, hal ini sering kali berarti perbedaan antara mendapatkan nilai tinggi atau rendah pada saat ujian.

Penting bagi siswa untuk mencatat karena mencatat meningkatkan daya ingat. Ketika pembelajaran memanfaatkan multimedia maka otak siswa melakukan fungsi asosiasi dengan mengasosiasikan gambar-gambar yang disajikan dengan materi pelajaran. Sedangkan ketika mencatat maka otak siswa melakukan fungsi pengulangan yang memperkuat ingatan siswa. Pencatatan yang efektif dapat menghemat waktu dan membantu untuk menyimpan informasi secara mudah dan mengingatkannya kembali ketika diperlukan.

Pencatatan mental tidak bekerja, otak terfokus pada apapun yang bersaing untuk menarik perhatiannya pada saat tertentu. Bahkan ketika mampu mengingat, catatan mental sering kali muncul dalam keadaan samar dan sembarangan seperti saat disimpan pertama kali.

## KESIMPULAN

Pembelajaran dengan multimedia terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Seiring dengan peningkatan motivasi belajar, minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran pun ikut meningkat. Respon siswa selama pembelajaran juga sangat positif. Pembelajaran berlangsung dengan tenang dan tertib dengan koreksi yang dilakukan antar siswa sendiri. Dengan demikian, pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda.

Akan tetapi, pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran juga harus diimbangi dengan metode pencatatan yang dapat membantu siswa untuk meringkas materi

sehingga siswa dapat mengingat kembali materi pelajaran yang diberikan. Dengan demikian maka hasil belajar juga dapat lebih ditingkatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, S. I., 2007. *Penerapan Teori Belajar IPA dan Penalaran Siswa Sekolah Dasar*, Surabaya: Surabaya Intellectual Club.
- A.M., Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi., 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S., 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.,
- De Porter, B., dan Hernacki, M., 2003. *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*, Bandung: Penerbit Kaifa.
- De Porter, B., Reardon, M., dan Singer-Nourie, S., 2003. *Quantum Teaching, Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*, Bandung: Penerbit Kaifa.,
- Budiningsih, C. A., 2005. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali, H., 2007. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.,
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. (2006). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Setiyadi, A.B., (2014) *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru dan Mahasiswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan*

- Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.  
Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Komprehensif*.  
Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2007). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syah, M., (2007) *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thobroni, M., (2015) *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media