EFEKTIVITAS GAMBAR BERWARNA DAN GAMBAR HITAM PUTIH DALAM MELATIH DAYA INGAT SISWA KELAS V SDN 09 TANJUNG BATU

Desy Arisandy [1], Kadek Putri Karisma Dewi[2]
[1,2,3)] Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma
e-mail: kadekputri.karisma@gmail.com[1], desy.arisandy@binadarma.ac.id[2]

Abstrak
Pendidikan pada dasarnya adalah proses transfer ilmu dan pengetahuan yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik individu. Transfer ilmu dapat dilakukan dengan mengungkapkan kembali informasi yang didapatkan dari pendidik atau guru kepada individu lain hal ini karena memori jangka pendek pada otak bekerja dengan baik memproses informasi yang didapatkan. metode yang digunakan yaitu observasi, simulasi game, Pre-test dan Post-test. Hasil dari pengabdian Masyarakat dilakukan didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh warna terhadap daya ingat memori jangka pendek. Warna dapat meningkatkan kemampuan mengingat siswa dilihat dari data yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan dari pre-test dengan post-test yang dilakukan. Kelompok yang menggunakan gambar hitam putih menunjukkan kenaikan yang lebih tinggi dalam presentase nilai (61,68), sementara kelompok yang menggunakan gambar berwarna menunjukkan nilai post-test yang lebih tinggi secara absolut (100), meskipun kenaikan presentasenya hanya 21,65%.
Kata kunci: Daya Ingat, Gambar Berwana, Gambar Hitam Putih, Sdn 09 Tanjung batu

Abstract
Education is basically a process of transferring knowledge and knowledge that aims to improve individual academic achievement. The transfer of knowledge can be done by re-expressing information obtained from educators or teachers to other individuals, this is because the short-term memory in the brain works well to process the information obtained. the methods used are observation, game simulation, Pre-test and Post-test. The results of the community service carried out obtained results that there is an effect of colour on short-term memory recall. Colour can improve students' ability to remember seen from the data which states that there is an increase from the pre-test to the post-test conducted. The group using black and white images showed a higher increase in percentage value (61.68), while the group using coloured images showed a higher post-test value in absolute terms (100), although the percentage increase was only 21.65%.
Keywords: Memorability, Berwana Picture, Black and White Picture, Sdn 09 Tanjung batu

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah proses transfer ilmu dan pengetahuan yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik individu. Transfer ilmu dapat dilakukan dengan mengungkapkan kembali informasi yang didapatkan dari pendidik atau guru kepada individu lain hal ini karena memori jangka pendek pada otak bekerja dengan baik memproses informasi yang didapatkan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Musdalifah (2019) bahwa pendidikan sangat penting bagi perkembangan otak anak. Neurosains dalam pendidikan agar peserta didik mampu mengolah penyimpanan informasi dalam memori jangka pendek dan jangka panjang. Memori ini sangat membantu perkembangan kemampuan peserta didik terutama dalam peningkatan prestasi akademik.

Memori atau ingatan adalah penyimpanan informasi yang diperoleh untuk dapat diingat kembali. Penyimpanan informasi yang diperoleh setidaknya melalui dua cara yaitu memori jangka pendek dan memori jangka panjang. Memori jangka pandek, membutuhkan waktu dari beberapa detik hingga berjam-jam, sedangkan memori jangka panjang membutuhkan waktu dari hari ke tahun. Informasi yang baru saja diperoleh awalnya disimpan dalam memori jangka pendek, yang memiliki kapasistas penyimpanan terbatas Limyati, dkk (2019).

Menurut Zlotnik & Vansintjan (2019) ingatan atau memory merupakan bagian dari kognisi individu yang berguna dalam menyimpan berbagai informasi. Sejauh ini, ahli psikologi menemukan bahwa memori terdiri dari tiga komponen penting, yaitu sensorik, ingatan jangka pendek dan ingatan jangka penjang yang masing-masing memiliki atribut yang berbeda-beda.

Proses memori jangka panjang dimulai saat informasi dimasukkan dan diulangi oleh manusia. Karena informasi dikembalikan dari memori jangka panjang ke memori jangka pendek, orang mudah mengingat informasi saat diperlukan. Para pelajar tidak lepas dari masalah daya ingat atau memori (Has, M. 2022).

Namun, dalam kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengingat informasi yang telah mereka pelajari, terutama pada materi yang dianggap sulit atau abstrak. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mencari metode pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa. Salah satu jenis media pembelajaran yang sangat pembelajaran yang sangat populer di sekolah dasar adalah media gambar. Para peneliti memberikan berbagai definisi tentang media pembelajaran. Salah satunya adalah Nurfadhillah (2021), yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah dan menghasilkan informasi verbal dan visual. Menurut pendapat Rohani (2020), media pembelajaran berfungsi sebagai alat pembawa pesan (materi ajar) atau informasi dalam kegiatan pembelajaran. Tujuannya adalah agar pesan dapat disampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Menurut Bertz (Aisyah 2022), ada delapan kategori media: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio visual semigerak, media visual gerak, media visual diam, media semigerak, media audio, dan media cetak. Penulis menggunakan gambar dalam penelitian ini. Media gambar termasuk dalam kategori media visual diam, yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan kepada anak melalui penggunaan gambar. Anak-anak yang menggunakan media gambar tidak akan mudah bosan untuk belajar.

Seringkali, siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami materi pelajaran, terutama di kelas V SDN 09 Tanjung Batu. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis selama seminggu,terhitung mulai tanggal 16-22 Oktober 2024. Penulis mengamati tujuh orang anak-anak yang sering bermain diposko, masing-masing anakanak tersebut berada dikelas 3,4 dan 5 lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan melalui media visual, seperti gambar, namun ada dua orang anak-anak lebih mudah mengingat informasi melalui pendekatan pembelajaran yang berbeda. Hal ini terlihat pada saat anak-anak tersebut bermain kartu gambar berwarna diposko mereka lebih cepat menangkap dan mengingat kartu gambar tersebut dibandingkan ketika mereka diminta untuk menghafalkan perkalian dan doa-doa, anak-anak tersebut masih cukup sulit untuk menghafalkannya. Penyampaian materi yang tidak menarik dan ketidakmampuan untuk memperhatikan perbedaan cara belajar setiap siswa dapat menjadi penyebab dari masalah ini. Hal ini terjadi karena warna pada gambar dapat memperkuat konteks dan hubungan antar informasi yang disajikan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai efektivitas gambar berwarna dan gambar hitam putih dalam melatih daya ingat siswa kelas V SDN 09 Tanjung Batu Desa Limbang Jaya 1 Kecamatan Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian Masyarakat ini yaitu Observasi, Simulasi Game, Pre-test dan Post-test

Observasi

Melakukan observasi secara langsung selama proses kegiatan mengajar di SDN 09 Tanjung Batu Desa Limbang Jaya 1. Observasi dilakukan selama seminggu.

Simulasi Game

Melakukan simulasi game yang bertujuan untuk membantu mempermudah anak-anak memahami kegiatan yang dilakukan

Pre-test dan Post-test

Melakukan pre-test dan post-test yang bertujuan untuk pengambilan data, di mana anak-anak akan dibagi ke dalam kelompok gambar berwarna dan kelompok hitam putih dengan masing-masing kelompok terdiri dari 9 orang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari program kerja yang dilakukan di SDN 09 Tanjung Batu Desa Limbang Jaya 1, dengan subjek anak-anak kelas V yang dimulai pada tanggal 24-29 Oktober 2024 kemudian dilanjutkan pada tanggal 4-5 November 2024. Program kerja ini bertujuan untuk mengetahui

efektiviatas penggunaan gambar berwarna dan gambar hitam putih dalam melatih daya ingat siswa kelas V SDN 09 Tanjung Batu Desa Limbang Jaya 1. Dalam program kerja ini, data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test yang diberikan kepada dua kelompok siswa, yaitu kelompok yang menggunakan gambar berwarna dan kelompok yang menggunakan gambar hitam putih.

Pelaksanan program kerja dilaksankan pada tanggal 28 Oktober 2024 di ruang kelas V SDN 09 Tanjung Batu Desa Limbang Jaya 1. Kegiatan yang dilakukan hanya perkenalan, bermain dan bernyanyi saja. Hal ini sebagai bentuk dari proses pendekatan dan membuat anak-anak merasa nyaman.

Pemberian pre-test dilakukan sebelum materi pengajaran diberikan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan keterampilan awal peserta didik. Pre-test dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2024 dimulai pada pukul 08.30-09.00 WIB dengan subjek siswa-siswi kelas V SDN 09 Tanjung Batu Desa Limbang Jaya 1 yang berjumlah 18 orang. Penulis membagi 18 orang ke dalam kelompok gambar berwarna dan kelompok gambar hitam putih dengan masing-masing kelompok terdiri dari 9 orang.

Pada kelompok gambar berwarna, siswa diberikan pre-test dengan memberikan 8 gambar berwarna hewan dan sayuran dan siswa diminta untuk mengingat hewan-hewan dan sayuran tersebut dalam jangka waktu 5-10 menit. Setelah itu penulis meminta siswa untuk menuliskan nama-nama hewan dan sayuran yang telah diingat pada kertas kosong yang telah disiapkan sebelumnya.

Sementara pada kelompok hitam putih, prosedur yang dilakukan sama dengan kelompok berwarna namun penyajian gambar tetap menggunakan warna akromatik (hitam-putih). Pada kelompok hitam putih, siswa diberikan pre-test dengan memberikan 8 gambar hewan dan sayuran warna hitam putih dan siswa diminta untuk mengingat hewan dan sayuran tersebut dalam jangka waktu 5-10 menit. Setelah itu penulis meminta siswa untuk menuliskan nama-nama hewan dan sayuran yang telah diingat pada kertas kosong yang telah disiapkan sebelumnya.

Berikut ini hasil pre-test dari kelompok gambar berwarna dan gambar hitam putih kelas V SDN 09 Tanjung Batu Desa Limbang Jaya

Tabel 1. Hasil Pre- Test Kelompok Gambar Berwarna

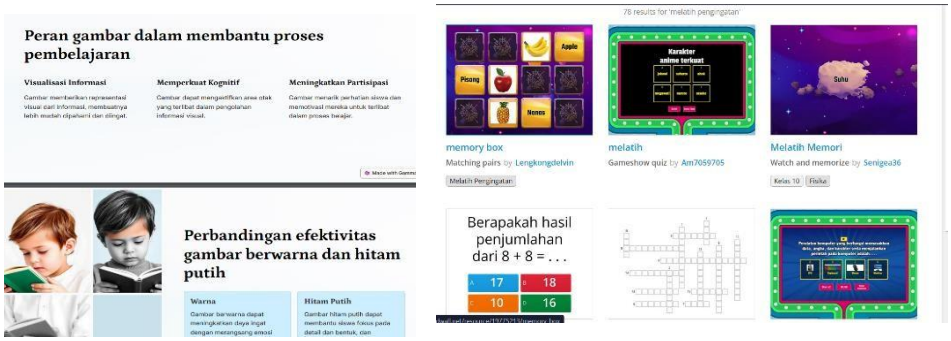
Insial Siswa	Hasil Pre-test
A	100
K	100
D	100
Z	40
S	90
S	50
A	100
M	70
N	90
	740:9=82.2

Tabel 2. Hasil Pre- Test Kelompok Gambar Hitam Putih

Insial Siswa	Hasil Pre-test
T	60
S	40
R	40
R	70
E	60
F	50
T	10
A	40
A	100
	420:9 = 52.2

Pemberian materi dilakukan setelah dilakukannya kegiatan pretest, di mana siswa-siswi diberi pemahaman mengenai topik yang menjadi fokus program. Umtuk membuat proses belajar lebih

menarik, materi disampaikan melalui simulasi game. Metode ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif dan meningkatkan pemahaman siswa melalui praktik langsung. Dengan menggunakan game, siswa-siswi dapat belajar sambil bermain yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi mereka.



Gambar 1. Materi Pembelajaran dan Simulasi Game

Setelah materi dan simulasi game diberikan, post-test dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Hasil post-test ini akan dibandingkan dengan hasil pre-test untuk melihat perkembangan atau peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa. Berikut ini hasil post-test kelompok berwarna dan kelompok hitam putih kelas V SDN 09 Tanjung Batu Desa Limbang Jaya 1.

Tabel 3. Hasil Post-test Kelompok Gambar Berwarna

Insial Siswa	Hasil Pre-test
A	100
K	100
D	100
Z	100
S	100
S	100
A	100
M	100
N	100
	900:9=100

Tabel 4. Hasil Post-test Kelompok Gambar Hitam Putih

Insial Siswa	Hasil Pre-test
T	70
S	80
R	80
R	100
E	100
F	80
T	60
A	90
A	100
	760:9 = 84,4

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan nilai setelah diberi perlakuan. Namun, kelompok yang menggunakan gambar hitam putih mengalami kenaikan yang lebih besar dalam presentase nilai mereka dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan gambar berwarna.

Kelompok yang menggunakan gambar berwarna menunjukkan peningkatan secara signifikan, meskipun lebih kecil dalam presentase (21,65%). Meskipun demikian, kelompok ini memiliki nilai post-test yang lebih tinggi secara absolut (100). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun peningkatan presentase pada kelompok gambar berwarna lebih kecil, gambar berwarna tetap memiliki efek yang kuat dalam meningkatkan daya ingat siswa. Penelitian oleh Mayer (2018) dalam teori multimedia menyatakan bahwa gambar berwarna dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, mengingat warna dapat menarik perhatian lebih baik dan meningkatkan asosiasi visual. Oleh karena itu, meskipun kenaikan nilai presentase pada kelompok ini tidak sebesar kelompok gambar hitam putih, penggunaan gambar berwarna menghasilkan hasil yang lebih baik dalam post-test.

Kelompok yang menggunakan gambar hitam putih mengalami kenaikan yang lebih besar dalam presentase nilai (61,65%). Hal ini dapat dijelaskan dengan beberapa faktor. Meskipun gambar berwarna umumnya lebih menarik secara visual dan dapat meningkatkan perhatian siswa, gambar hitam putih dapat memberikan fokus yang lebih besar pada detail dan isi materi dari pada distraksi warna. Dalam beberapa konteks, gambar hitsm putih mungkin lebih mudah dipahami dan dingat karena siswa dapat lebih fokus pada informasi inti tanpa teralihkan oleh warna. Clark (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa gambar hitam putih juga memberikan keuntungan dalam beberapa jenis pembelajaran, terutama ketika materi yang diajarkan memerlukan perhatian lebih terhadap elemen struktural atau teknis dari gambar tersebut, tanpa gangguan warna yang dapat mengalihkan perhatian siswa. Studi lain oleh Sutrisno (2017) dalam penelitiannya di SDN 02 Lembah Bambu menemukan bahwa gambar hitam putih memberikan hasil yang serupa dalam hal meningkatkan daya ingat, terutama untuk materi pelajaran yang lebih abstrak atau kompleks.

Beberapa faktor mungkin memengaruhi perbedaan kenaikan persentase antara kelompok yang menggunakan gambar berwarna dan kelompok yang menggunakan gambar hitam putih. Salah satunya adalah tingkat kesulitan materi yang diajarkan. Jika materi yang disampaikan dengan gambar berwarna lebih kompleks, siswa munhkin membutuhkan waktu lebih lama untuk menyerap informasi tersebut, sehingga meskipun kenaikan presentasenya lebih rendah, dampak jangka panjangnya bisa lebih besar.

Selain itu, hasil penelitian ini juga bisa dipengaruhi oleh faktor lain, seperti motivasi dan minta siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Meskipun pengaruhnya mungkin tidak langsung terlihat dalam kenaikan persentase yang tinggi, gambar berwarna cenderung lebih menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Hasil ini memiliki implikasi penting bagi strategi pembelajaran di kelas. Meskipun gambar berwarna lebih menarik dan memiliki efek positif pada daya ingat siswa secara keseluruhan, gambar hitam putih juga memiliki manfaat tertentu, terutama dalam hal meningkatkan fokus dan meminimalkan distraksi. Oleh karena itu, pengajaran yang mengkombinasikan kedua jenis gambar ini bisa menjadi pilihan yang efektif, tergantung pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

SIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh warna terhadap daya ingat memori jangka pendek. Warna dapat meningkatkan kemampuan mengingat siswa dilihat dari data yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan dari pre-test dengan post-test yang dilakukan. Kelompok yang menggunakan gambar hitam putih menunjukkan kenaikan yang lebih tinggi dalam presentase nilai (61,68), sementara kelompok yang menggunakan gambar berwarna menunjukkan nilai post-test yang lebih tinggi secara absolut (100), meskipun kenaikan presentasenya hanya 21,65%.

SARAN

Diharapkan agar sekolah lebih sering menggunakan gambar berwarna dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan daya ingat siswa. Selain itu, penting bagi sekolah untuk mengadakan pelatihan bagi guru agar mereka dapat lebih efektif dalam memanfaatkan warna dalam proses pengajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN 09 Tanjung Batu Desa Limbang Jaya 1 Kecamatan Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir

DAFTAR PUSTAKA

Cone, J. D. (1999). Observational assessment: Measure development and research issues. Dalam P. C. Kendall, J. N. Butcher, & G. N. Holmbeck (Eds.), Handbook of research methods in clinical psychology (hlm. 183-223). New York: Wiley.

Eka Damayanti, N. A. (2020). Penggunaan Warna terhadap Memori Jangka Pendek: Pendekatan Biopsikologi dalam Pembelajaran. Jurnal Ilmu Pendidikan Psikologi, Bimbingan dan Konseling, 99-111.

Harianti, W. S. (2021). PENGARUH PERSEPSI WARNA TERHADAP MEMORI JANGKA PENDEK. Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi, 75-84.

Khufairotul Abidah, A. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Warna Terhadap Short Term Memory untuk. 96-103.

Muhamad Yusup Kurniansyah, H. M. (2024). Penggunaan Media Gambar untuk Mengetahui Motivasi. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1-17. Nurfitriany Fakhri, A. A. (2024). PENGARUH PERSEPSI WARNA TERHADAP MEMORI JANGKA PENDEK. Jurnal Kesehatan Tambusai, 5374-5382.

R, S. (2021). Peran Mahasiswa Dalam Pengabdian Masyarakat di Desa Tanjung Baru. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 45-60.

Salim, A. (2023). EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL ISTIQAMAH TIMBUSENG KABUPATEN GOWA. Skripsi, 1-121.

Satriadi, S. N. (2024). PERAN WARNA DALAM MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL. Jurnal Seni Rupa dan Desain, 126-134. Tri Nola Mulfiani, S. I. (2020). EFEKTIVITAS PERMAINAN TEKA TEKI SILANG MODIFIKASI TERHADAP. Jurnal Pendidikan Tambusai, 287- 291.