

**EFEKTIVITAS PEMBERIAN CERITA MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN *RECALL MEMORY* PADA SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Psikologi (S.Psi)



Ana Faizati Nuzula

B77213055

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Pemberian Cerita Melalui Media Audio Visual untuk Meningkatkan *Recall Memory* pada Siswa” merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 24 Juli 2018



Ana Faizati Nuzula

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Efektivitas Pemberian Cerita Melalui Media Audio Visual untuk Meningkatkan *Recall*
Memory pada Siswa**

Disusun Oleh :
Ana Faizati Nuzula
B77213055

Teah Disetujui untuk Diajukan pada Ujian Skripsi Tahap II

Surabaya, 17 April 2018



Dr.S. Khorriyatul Khotimah, M.Psi, Psikolog

Nip. 197711162008012018

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PEMBERIAN CERITA MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN *RECALL MEMORY* PADA SISWA**

Yang disusun oleh
Ana Faizati Nuzula
B77213055

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal 20 Juli 2018

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan



Dr. dr. Hj. Siti Nur Asiyah, M.Agr

Nip. 197209271996032002

Susunan Tim Penguji
Penguji I/Pembimbing,

Dr. S. KhorriyatulKhotimah, M. Psi. Psikolog

Nip. 197711162008012018

Penguji II

Dr. Eni Purwati, M.Ag

Nip. 196512211990022001

Penguji III

Soffy Belgies, M. Psi. Psikolog

Nip. 197609222009122001

Penguji IV

Dr. Suryani, S.Ag, S.Psi, M.Si

Nip. 197708122005012004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ANA FAIZATI NUZULA
NIM : B77213055
Fakultas/Jurusan : FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN / PSIKOLOGI
E-mail address : faizati70@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

EFEKTIVITAS PEMBERIAN CERITA MELALUI MEDIA AUDIO
VISUAL UNTUK MENINGKATKAN RECALL MEMORY PADA
SISWA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 01 Agustus 2018

Penulis

(ANA FAIZATI NUZULA)
nama terang dan tanda tangan

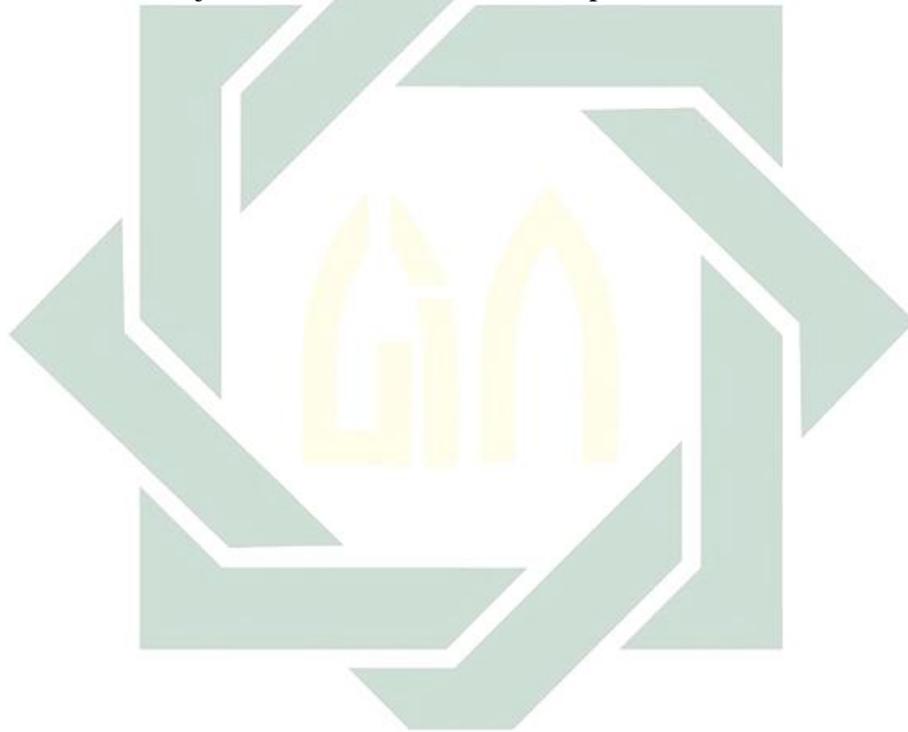
INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa media pembelajaran menggunakan audiovisual dapat meningkatkan kemampuan *recall memory* pada siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan *pre- test post- test control group design* dengan lembar observasi *rating scale* sebagai alat pengumpulan data. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa Kelas VA di M.I Roudlotul Ihsan Sukodono yang dibagi menjadi dua kelompok yang sudah ditentukan (*non- randomized*). Kelompok tersebut adalah kelompok eksperimen dengan jumlah 15 siswa dan kelompok kontrol dengan jumlah 15 siswa. Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis independent sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan nilai $p = 0,001 < 0,05$, nilai rata- rata pada kelompok eksperimen sebesar 86,6667 dan pada kelompok kontrol sebesar 75,3333. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan audiovisual dapat meningkatkan kemampuan *recall memory* pada siswa.

Kata Kunci : Pemberian Cerita, Media Pembelajaran Audiovisual, *Recall Memory*.

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Faktor- Faktor <i>Recall Memory</i>	57
Tabel 2	Karakteristik Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	61
Tabel 3	Rekapitulasi Nilai Kemampuan <i>Recall Memory</i>	62
Tabel 4	Skala Ukur Berdasarkan Kelompok	63
Tabel 5	Pre Test dan Post Test Eksperimen	65
Tabel 6	Hasil Uji Statistik Berdasarkan Kelompok,.....	66



Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Melalui sekolah, siswa belajar berbagai macam hal. Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Hasil dari proses belajar tersebut terscermin dalam prestasi belajarnya. Namun dalam upaya meraih prestasi belajar yang memuaskan dibutuhkan proses belajar (Wahyuningsih, 2004).

Pada proses pendidikan itu sendiri, kegiatan yang paling utama yang dilakukan oleh para siswa di sekolah yaitu belajar, sehingga belajar merupakan suatu proses yang paling penting bagi siswa dalam mencapai keberhasilan tujuan pendidikan. Banyak peneliti yang mendefinisikan belajar merupakan suatu kegiatan menghafal sejumlah fakta, belajar sama dengan latihan yang dihasilkan berbentuk keterampilan tertentu yang terus berkembang (Slameto dalam Kinanti, 2014).

Seiring dengan berkembangnya pengetahuan anak melalui proses belajar, mereka menjadi semakin awas terhadap jenis informasi yang penting untuk diperhatikan dan diingat. Menurut Wittig, setiap proses belajar melalui tiga tahapan, yaitu *acquisition* atau tahap menerima informasi, *storage* atau tahap penyimpanan informasi, *retrieval* atau tahap mendapatkan kembali informasi. (Syah, 2000)

Atkinson dkk (1983) mengungkapkan bahwa segala macam belajar melibatkan ingatan. Jika seseorang tidak dapat mengingat apa pun mengenai pengalamannya, maka seseorang tidak dapat belajar apa- apa. Tanpa ingatan seseorang tidak akan merefleksikan dirinya, karena pemahaman diri tergantung pada suatu kesadaran yang berkesinambungan yang hanya dapat terlaksana dengan adanya ingatan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses belajar tidak lepas dari proses terjadinya penerimaan informasi yang dalam proses ini melibatkan ingatan.

Walgito (2004) menjelaskan bahwa ada tiga tahapan mengingat yaitu mulai dari memasukkan informasi (*learning*), menyimpan (*retention*), menimbulkan kembali (*remembering*) jadi memori berkaitan dengan penerimaan informasi, penyimpanan informasi hingga pemanggilan kembali informasi yang disimpan (*recall memori*).

Memori merupakan alat dimana kita menggambarkan pengalaman masa lalu kita, untuk menggunakan informasi tersebut di masa sekarang. Sebagai sebuah proses, memori menunjukkan pada dinamika mekanisme yang diasosiasikan dengan pemerolehan dan pemunculan kembali informasi- informasi pada masa lampau (Crowder dalam Suryani, 2003).

Salah satu model memori dari Atkinson & Shiffrin (dalam Solso 2008) yang membagi memori menjadi tiga tempat penyimpanan, yaitu *sensory memory* (memori sensoris), *short term memory* (memori jangka pendek), dan *long term memory* (memori jangka panjang). Ketiga memori tersebut saling berkaitan.

Dalam hal ini, memori berguna untuk menyimpan informasi yang telah didapat dari proses belajar dan informasi tersebut dapat dipanggil kembali untuk dipergunakan beberapa waktu kemudian (Tortora, dalam Pratiwi & Handoko 2016). *Recall* memori adalah mengingat atau pemanggilan kembali ingatan (Stenberg, 2008). *Recall* memori biasanya lebih sulit daripada rekognisi dikarenakan ingatan membutuhkan pengulangan yang lebih luas dari peristiwa pembelajaran (dalam Squire, 1992).

Recall memori merupakan proses mengingat kembali informasi yang sudah dipelajari di masa lalu tanpa adanya sebuah petunjuk yang dihadapkan pada organisme, misalnya mengingat nama seseorang tanpa diiringi kehadiran orang tersebut (Febriantias, 2011).

Fenomena yang terjadi di salah satu lembaga pendidikan yang mana system yang di terapkan dalam metode pembelajaran menggunakan system klasik (ceramah), dan hal ini dilihat kurang efektif sehingga hasil pembelajaran siswa kurang memuaskan. Pembelajaran dengan metode ceramah menimbulkan rasa bosan pada siswa terbukti dengan adanya sebagian siswa yang mengantuk saat proses belajar mengajar berlangsung karena posisi siswa hanya sebagai pendengar dan bertanya.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Harsono (2009), mengungkapkan bahwa media yang berbasis animasi dengan audio visual ternyata lebih menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pendekatan metode ceramah yang selama ini digunakan oleh guru. Dalam hal ini pula metode ceramah tidak memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat di dalamnya, siswa

berfungsi hanya sebagai pendengar, serta tidak mengajarkan siswa untuk saling mengutarakan pendapatnya.

Ketika keadaan demikian masih berkelanjutan, maka tidak akan terdapat perkembangan pada siswa, tidak akan ada ketertarikan dan keinginan siswa untuk belajar, dikarenakan kurang adanya motivasi yang tinggi pada siswa untuk mempersiapkan atau belajar di rumah mengenai materi yang akan dipelajari.

Dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar mengajar adalah salah satu sebab untuk meningkatkan kualitas siswa atau prestasi siswa dalam dunia pendidikan. Karena berhasil tidaknya suatu tujuan pendidikan hal ini sangatlah bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan disajikan (Hamalik, 2007). Umumnya berbagai metode serta fasilitas yang mendukung telah disiapkan dalam pembelajaran sekolah, guna mendukung proses belajar mengajar berlangsung, sehingga peserta didik memiliki kemampuan yang memadai ketika lulus kelak (Amirudin, 2010).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai disadari dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen sumber belajar dan merupakan bagian integral dari keseluruhan komponen pembelajaran yang akan turut menentukan keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran. Media pembelajaran banyak jenisnya dan tidak satu media pun yang paling baik dengan media yang lain. Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Oleh karena itu, guru perlu mengenal berbagai media dengan karakteristik masing-masing. Sehingga, guru

pengertian dan pemahaman karena anak dapat mengikutsertakan semua indera (penglihatan dan pendengaran). Film juga dinilai sebagai media bantu yang diharapkan akan mampu mengoptimalkan kemampuan mengingat pada anak (Chussurur, 2011). Sehingga karena adanya ingatan pada anak, anak akan lebih mudah untuk mengerjakan suatu pekerjaan yang akan berdampak pada prestasi belajarnya.

Media audio visual adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang menggunakan indera pendengaran (audio) dan indera penglihatan (visual), dimana guru menyampaikan pesan kepada siswanya dengan menggunakan teknik- teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk mendapatkan umpan balik bagi kemajuan belajar siswa. Salah satu media audio visual yang dapat menampilkan gambar bergerak adalah media video. Video yang dapat menghasilkan tayangan gambar bergerak sekaligus menghasilkan suara. Tayangan dengan video dapat menampilkan format pembesaran gambar atau *zoom*, dapat mengendalikan penayangan seperti mempercepat, memperlambat, memperbesar, menghentikan tayangan, atau mengulang ulang tayangan yang dianggap perlu. Hal ini menjadikan media video sebagai pilihan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan setiap hari (dalam Chussurur, 2011).

Proses/alur peristiwa di dalam kompetensi dasar sistem rem dan bagian-bagiannya yang biasanya dijelaskan dalam bentuk gambar dapat disaksikan langsung melalui tayangan video/CD dalam tempo yang lebih singkat dan menyeluruh, dapat dipercepat atau diperlambat sesuai kebutuhan. Melalui bantuan

media pembelajaran audio visual berupa video, siswa dapat melihat suatu objek dalam keadaan bergerak dan bersuara. Video dapat menayangkan sebuah intisari objek sekaligus pemecahan masalah dalam pembelajaran yang dapat dihadirkan di kelas (dalam Chussurur, 2011).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, sesuai dengan tuntutan kurikulum (Arsyad dalam Haryoko, 2009).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti apakah pembelajaran melalui media audio visual dapat meningkatkan *recall* memori pada siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah media audio visual efektif dalam meningkatkan *recall* memori siswa”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media audio visual efektif dalam meningkatkan *recall* memori siswa.

Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran”, dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran melalui media audio-visual lebih baik dibanding dengan pembelajaran melalui pendekatan konvensional.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Fauzi Miftakh, dan Yogi Setia pada tahun 2015, yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa”, dengan hasil penelitian bahwa kemampuan menyimak mahasiswa sebelum menggunakan media audio visual lebih rendah dengan nilai rata-rata, selain itu mahasiswa terlihat lebih antusias dan termotivasi dalam belajar. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ola Hendrik, pada tahun 2014, yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Membaca Nyaring di Kelas II SD 11 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo”, dengan hasil penelitian bahwa tingkat kemampuan dalam menggunakan media audio visual dalam pembelajaran membaca nyaring dalam berbagai aspek yang diamati berada pada rentang 76% - 100% yang dikategorikan baik.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Eka Setiawan, Aprizal Lukman dan Kamid pada tahun 2015, dengan judul “Proses *Recall* Pengetahuan Oleh Siswa Autis pada Pemecahan Masalah Biologi”, dengan hasil bahwa SA (subjek) dapat mengungkapkan proses *recall* pengetahuan pada pemecahan masalah biologi dalam bentuk soal, proses *recall* sendiri dapat terlihat dari respon yang diberikan oleh siswa autis saat menyelesaikan soal biologi, baik berupa pernyataan atau jawaban secara lisan dan atau tulisan dengan menggunakan empat tahapan pemecahan masalah menurut Bransford dan Stein.

Penelitian lain mengenai penggunaan media audio visual yang dilakukan oleh Sayidiman, pada tahun 2012, yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Merangsang Minat Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Seni Tari”, dengan hasil bahwa berdasarkan lembar pengamatan yang teragi menjadi beberapa kategori penilaian tentang pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah tari. Pelaksanaan posttest dilakukan secara berkelompok namun penilaian mahasiswa secara individu dan di dapatkan bahwa 90% mahasiswa mampu memperagakan ragam tari yang telah ditontonnya dan secara berkelompok mampu membuat ragam tari sendiri yang mengarah pada ranah penciptaan tari secara sederhana.

Penelitian penggunaan media audio visual juga dilakukan oleh Asti Hastuti dan Yudi Budianti, pada tahun 2014, dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas II Sdn Bantargebang II Kota Bekasi”, penelitian yang menggunakan metode *quasi eksperimen* (eksperimen semu), dengan sampel berjumlah 35 siswa. Yang membuktikan bahwa nilai rata-rata dari nilai hasil belajar IPA siswa yang menggunakan media audio visual lebih unggul dari pada tanpa menggunakan media audio visual (gambar) dengan menggunakan uji-t dapat diketahui $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($6,23 > 1,690$).

Penggunaan media audio visual juga diteliti oleh Budiarta, Kuswandi, dan Pramodo Adi, pada tahun 2015, dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Sumber Energy Kelas IV SDN Singojuruh I Banyuwangi. Dengan hasil penelitian berdasarkan analisisnya

sebagai berikut; validasi media 90%, ahli materi 87,5%, uji coba perorangan 91,7%, uji coba kelompok kecil 90,25%, dan uji coba lapangan 92,2%. Yang berarti media video valid dan layak digunakan, media juga mengalami perbaikan diantaranya penambahan animasi dan penyesuaian latar belakang yang lebih menarik.

Penelitian mengenai memori juga dilakukan dari luar negeri (internasional), diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Elijah Ojowu Ode, pada tahun 2015, dengan penelitian yang berjudul "*Impact Of Audio Visual (AV) Resources On Teaching And Learning In Some Selected Private Secondary Schools In Makurdi*". Hasil penelitian yang dilakukan oleh Elijah adalah dampak dari penggunaan media audiovisual dapat merangsang minat dan meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.

Penelitian lain dari luar negeri mengenai memori yang dilakukan oleh Henry Roediger dan Kathleen Mc.Dermott, pada tahun 1995, yang berjudul "*Creating False Memories; Remembering Word Not Presented In Lists*", dengan hasil bahwa roediger dan Mc. Dermott melakukan 2 eksperimen, dengan hasil pada eksperimen pertama nilai persentasenya hanya di dapat 40%, namun pada eksperimen kedua subjek mampu mengenali kata- kata yang digunakan dalam tes *recall* tersebut dan dihasilkan presentase 55%, eksperimen kedua menunjukkan lebih tingginya seseorang dalam mengingat suatu kata tanpa mengetahui atau mengingat kejadian yang belum pernah dialami.

Tidak hanya penelitian dari Roediger dan Mc.dermot, kali ini Roediger juga melakukan penelitian bersama Zaromb, pada tahun 2010, penelitian mereka

berjudul “*The Testing Effect In Free Recall Is Associated With Enhanced Organizational Processes*”, dengan hasil bahwa Zaromb dan Roediger melakukan eksperimen dua kali menggunakan daftar kategori, pada eksperimen 1 subjek mempelajari daftar kategori selama enam kali pengulangan, pada eksperimen ke-2 subjek dalam kelompok yang berbeda mempelajari 1-2 kali sebelum melakukan tes *recall*. Hasilnya menunjukkan bahwa manfaat pengujian dalam pembelajaran *free recall* timbul karena pengujian menciptakan sistem pemanggilan kembali dari apa yang sudah di ingatnya tersebut.

Eksperimen lain mengenai memori, yang dilakukan oleh Frank Haist, Larry R. Squire, dan Arthur P. Shimamura, pada tahun 1992, dengan judul “*On the relationship between recall and recognition memory*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penelitian ini melakukan eksperimen dua kali dengan subjek pasien amnesia, pada eksperimen pertama dari hari pertama hingga 8 minggu retensi interval, kontrol subjek rata-rata 10,7%- 69,4%. Namun pada eksperimen ke-2 dari tes rekognisi diperoleh 74,7%- 85,5%., sedangkan untuk tes *recall* diperoleh 10,5%- 6,1%. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Mark J. Huff, Keith A. Hutchison, Jennifer H. Coane, Elisabeth, dan Jessica Blais, pada tahun 2012, dengan judul “*Interpolated Task Effect On Direct And Mediated False Recognition: Effects Of Initial Recall, Recognition, And The Ironic Effect Of Guessing*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dilakukannya 2 eksperimen untuk mempelajari dua jenis daftar kata mengenai masalah aritmatika, dan CI (*critical item*).

Irwanto (2002) ingatan (*memory*) adalah kemampuan untuk menyimpan informasi sehingga dapat digunakan lagi di masa yang akan datang. Santrock (2010) mendefinisikan *memory* adalah penyimpanan informasi di setiap waktu, yang melibatkan pengkodean, penyimpanan, dan pemanggilan kembali. Menurut Tulving (dalam Sternberg 2008) Ingatan (*memory*) adalah cara-cara yang dengannya kita mempertahankan dan menarik pengalaman-pengalaman dari masa lalu untuk digunakan saat ini. Sebagai sebuah proses, *memory* mengacu kepada mekanisme-mekanisme dinamis yang diasosiasikan dengan aktivitas otak untuk menyimpan, mempertahankan dan mengeluarkan informasi tentang pengalaman di masa yang akan datang.

Mengenai recall memory terdapat banyak definisi yang dikemukakan oleh beberapa tokoh, diantaranya Morgan (1971) mengatakan bahwa "*In the recall method, the subject must reproduce, with a minimum of cues some thing has been learned in the past*". Tokoh lain seperti Egan & Postman (1949) mengemukakan "*It is the subject ask activity reproduce the correct responses, which he has acquired during the period of learning*". Sedangkan menurut The Penguin Dictionary of Psychology (1978), recall berarti "*A method of measuring retention or the rote of forgetting of items recalled after various interval of time since this were learned*" (dalam Rahmah, 2004).

Recall memori merupakan proses mengingat kembali informasi yang sudah dipelajari di masa lalu tanpa adanya sebuah petunjuk yang dihadapkan pada organisme, misalnya mengingat nama seseorang tanpa diiringi kehadiran orang tersebut (Febriantias, 2011).

Stenberg (2008) menyatakan bahwa dalam pengingatan kembali (*recall*) seseorang harus mereproduksi sebuah fakta, sebuah kata, atau hal lain dalam memorinya, sehingga *recall memory* umumnya menghasilkan tingkat ingatan yang lebih dalam. Menurut Azhari (dalam Raharjani 2012), *recall memory* merupakan bentuk mengingat yang lebih sukar, seperti mengingat- ingat rangkaian kejadian yang pernah terjadi dimasa lalu.

Menurut Santrock (2010) pemanggilan kembali adalah ketika kita mengambil sesuatu dari “gudang data” mental, menelusuri gudang memori kita untuk mencari informasi yang relevan. Seperti halnya dengan penyandian, pencarian ini bisa otomatis atau bisa juga membutuhkan beberapa usaha.

Recall memory berarti memanggil kembali atau memproduksi kembali fakta- fakta atau informasi dari ingatan. Kemampuan *recall memory* pada umumnya diperlukan dalam tes esai, karena dalam bentuk tes ini seseorang diharuskan untuk menimbulkan kembali apa yang diingat tanpa dibantu adanya objek sebagai stimulus untuk dapat mengingat kembali. Kemampuan *recall memory* juga berarti kemampuan untuk mereproduksi atau menimbulkan kembali informasi dengan meminimalisasi stimulus eksternal (Coon, dalam Raharjani 2012).

Penelitian ini menggunakan waktu yang terbatas untuk mengukur kemampuan *recall memory* dari materi yang disimpan dalam *short term memory*. Menurut Atkinson dan Shiffrin (dalam King, 2010), *short term memory* atau ingatan jangka pendek adalah penyimpanan ingatan dengan rentang waktu hingga 30 detik. Menurut Wade dan Tavriss (Raharjani 2012), penyimpanan dalam *short*

traces tersebut bisa sulit untuk ditimbulkan kembali bahkan juga hilang, dan ini yang disebut dengan kelupaan.

3. Menimbulkan kembali

Menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan dapat ditempuh dengan mengingat kembali (*to recall*) dan mengenal kembali (*to recognize*). Sedangkan menurut Irwanto (dalam Raharjani 2012) proses mengingat berlangsung melalui tiga tahap. Tahapan-tahapan tersebut yaitu;

Tahap pertama adalah belajar. Melalui belajar orang menerima informasi dari lingkungan. Pemerolehan informasi dapat dilakukan dengan sadar dan bertujuan (*intentional learning*) melalui perhatian dan konsentrasi terhadap sesuatu yang ingin dipelajari. Tetapi informasi dapat diterima tanpa tujuan untuk mengingatkannya (*incidental learning*).

Tahap kedua adalah penyimpanan (*retention*): informasi yang diterima memori jangka pendek (*short-term memory*), yakni hanya mengingat-ingat informasi dalam beberapa detik sampai beberapa jam. Informasi ini perlu ditransfer ke dalam memori jangka panjang (*long-term memory*) agar dapat disimpan dan diingat lebih lama, bahkan mungkin bertahan seumur hidup.

Tahap ketiga adalah mengingat kembali informasi yang telah diterima dan tersimpan dalam memori jangka panjang. Dari pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada tiga tahap mengingat, yaitu tahap pemasukan informasi dan pesan-pesan ke dalam ingatan, tahap penyimpanan ingatan dan tahap mengingat kembali.

2. *Free recall* atau tugas pengingatan bebas, yaitu dimana subjek diminta untuk mengulangi penyebutan item- item di dalam daftar berdasarkan urutan apapun yang dapat diingat. Pengertian lain diungkapkan oleh Davidoff (1981) bahwa dalam tugas pengingatan bebas, subjek harus mengingat materi yang diberikan secara bebas, tanpa terdapat aturan. Contoh tugasnya adalah jika kepada subjek diperlihatkan daftar kata-kata seperti anjing pensil waktu, rambut, kera, monyet, restoran. Subjek kemudian diminta untuk menyebutkan kata- kata tersebut secara bebas.
3. *Clued recall* atau tugas pengingatan berpetunjuk, yaitu dimana subjek harus mengingat sebuah daftar berisi pasangan- pasangan item yang berbeda- beda, kemudian ketika diberikan salah satu item dari pasangan- pasangan tersebut, maka subjek harus dapat mengingat kembali pasangannya. Menurut Lockhart (dalam Sternberg 2008) selama proses mengingat dalam tugas pengingatan berpetunjuk, subjek diberi petunjuk hanya salah satu dari setiap pasangan dan kemudian diminta menyebutkan setiap pasangannya dengan tepat. Mengingat dengan menggunakan petunjuk juga sering disebut dengan mengingat item yang berpasangan.

Contoh tugasnya adalah jika kepada subjek diperlihatkan rangkaian pasangan kata seperti : waktu- kota, tombol- kertas, penghargaan- hari, tiju- awan, angka- cabang. Kemudian subjek akan diberikan stimulus

3. Efek posisi serial (*serial position effect*)

Recall memory khususnya dalam *free recall*, informasi yang terletak pada bagian awal dan akhir akan cenderung diingat lebih baik daripada informasi yang berada di urutan tengah.

Menurut Suharman (2005) informasi yang terletak di bagian awal akan lebih dulu memasuki ingatan jangka pendek sehingga memungkinkan dilakukan pengulangan (*rehearsal*) secara memadai untuk kemudian dipindahkan ke dalam ingatan jangka panjang. Bagi informasi yang terletak di tengah urutan, ketika memasuki ingatan jangka pendek bersamaan waktunya dengan proses pengulangan informasi di bagian depan, sehingga hanya sedikit kapasitas bagi pengulangan kembali informasi yang terletak di tengah. Dengan demikian, informasi yang terletak di tengah urutan belum sampai dipindahkan ke ingatan jangka panjang. Sementara itu informasi yang terletak di bagian akhir cenderung diingat lebih baik, sebab informasinya masih berada di ingatan jangka pendek pada waktu di-*recall*.

4. Kedalaman pemrosesan (*depth of processing*)

Pemrosesan informasi pada tingkat yang lebih dalam akan meningkatkan kinerja pengulangan kembali informasi di dalam ingatan (*recall*). Pemrosesan yang lebih dalam ini disebabkan oleh dua faktor yaitu adanya karakteristik yang menonjol (*distinctiveness*) dan pemerincian (*elaboration*). Karakteristik yang menonjol berarti

oleh kemunculan kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia ini dengan cara yang makin rumit.

Piaget (dalam Santrock 2010) Tahap Sensori motor (sejak kelahiran sampai sekitar usia 2 tahun), dalam tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indra (*sensory*) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motor (otot) mereka (menggapai, menyentuh).

Tahap pra-operasional (usia 2 sampai 7 tahun), pada tahap ini pencapaian utamanya antara lain perkembangan kemampuan menggunakan simbol untuk melambangkan objek di dunia ini. Pemikiran masih terus bersifat egosentris dan terpusat. Anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata dan gambar. Kata dan gambar ini merefleksikan peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui koneksi informasi indrawi dan tindakan fisik.

Tahap Operasional konkret (sekitar usia 7 sampai 11 tahun), dalam tahap ini perbaikan kemampuan anak berfikir logis. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret..anak kini bisa bernalar secara logis tentang kejadian- kejadian konkret dan mampu mengklarifikasi objek ke dalam kelompok yang berbeda- beda. Tahap Operasional formal (usia 7 sampai 15 tahun), pada tahap ini individu sudah mulai memikirkan pengalaman di luar pengalaman konkret , dan memikirkannya secara lebih abstrak idealis, dan logis.

Subjek dalam penelitian ini termasuk ke dalam tahap operasional konkret (sekitar usia 7 sampai 11 tahun), operasi konkret adalah tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata. Operasi konkret membuat

adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang kepada orang lain yang tidak ada dihadapannya (dalam Sayidiman, 2012).

Menurut Heinich (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencotohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan- pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Media menurut Miarso (1984) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian atau kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar bagi diri siswa (dalam Rahma, 2004).

Sedangkan dalam Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi (dalam Usman, 2002).

Dari pendapat- pendapat yang telah di kemukakan diatas diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan bahan yang telah direncanakan oleh penyaji kepada siswa sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Gerlach dan Erly (dalam Punaji, 2005) mengemukakan tiga keistimewaan media, yaitu :

Tujuan utama penggunaan media adalah agar pesan yang disampaikan dapat diserap semaksimal mungkin oleh siswa sebagai penerima informasi. Informasi yang dikomunikasikan oleh lambang verbal saja, kemungkinan terserapnya sangat kecil, sebab informasi yang demikian itu merupakan informasi yang sangat abstrak sehingga sangat sulit dipahami dan diserap (Soepomo, dalam Sayidiman, 2012).

b. Media Audio Visual

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pendidika. Yaitu sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada mahasiswa, antara lain untuk memotivasi mahasiswa untuk belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya pemahaman belajar. Kemudian masuknya teknologi audio, maka lahirlah media audio visual yang sampai sekarang fungsi utamanya adalah menekankan penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalistik (Hamalik, 1994).

Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar) (Haryoko, 2009) . Penjelasan lain mengenai media audio dan media visual dari Rusman,dkk. (2013) adalah alat bantu yang dapat digunakan melalui pendengaran dan melalui penglihatan.

Pendapat lain oleh Arsyad (2011), media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Sedangkan audio visual menurut Rahman (2011) adalah suatu peralatan

yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran (dalam Hastuti& Budianti, 2014).

Dalam dunia pendidikan, media audio visual difungsikan sebagai alat bantu belajar mengajar sehingga fungsi media sebagai peraga bergeser menjadi penyalur pesan atau informasi belajar dari sumber pesan ke penerima pesan. Sasaran utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif (Sayidiman, 2012).

Dari beberapa pendapat mengenai media audio visual, maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya.

Adapun manfaat yang diberikan oleh teknologi pada dunia pendidikan yakni perkembangan teknologi dalam hal perkembangan media pembelajaran yang lebih spesifiknya yakni media audio visual Dale (dalam Arsyad, 2011), yaitu:

1. Meningkatkan rasa saling perhatian dan simpati kelas, meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan perilaku signifikan tingkahlaku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antara (dalam Hastuti& Budianti, 2014).

Jika siswa saling memiliki rasa perhatian dalam kelas maka pembelajaran dalam kelas akan kondusif, siswa akan lebih aktif dalam mengungkapkan pendapatnya tanpa adanya rasa malu.

- b. Mampu menggambarkan peristiwa- peristiwa masa lalu dalam waktu yang singkat.
- c. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah di singkat.
- d. Mengembangkan imajinasi peserta didik.

Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media video pembelajaran, media video pembelajaran dipilih karena memiliki kelebihan, antara lain :

1. Kemampuan media video dalam membawa pemirsa mengalami peristiwa yang sulit dialami secara langsung, media video dapat mengatasi kesulitan pemirsa dalam memperoleh pengalaman belajar yang terhambat karena faktor fisik, ruang dan waktu.
2. Media video juga mampu memperlihatkan objek dan peristiwa dengan tingkat akurasi dan realisme yang tinggi.
3. Media video dapat memperlihatkan suatu proses yang benar dan salah. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk membandingkan kedua proses tersebut dan melakukan perbaikan atau remedial (Pribadi, dalam Budiarta, dkk., 2015).

Penelitian ini menggunakan media video yang dapat mencakup audio (pendengarannya) dan visual (penglihatannya), sehingga diharapkan siswa dapat memperhatikan dengan seksama apa isi materi yang disampaikan, dan agar informasi yang disampaikan melalui media pemberian cerita (video) ini dapat

C. Hubungan Pemberian Cerita Melalui Media Audio Visual terhadap Recall Memori pada Siswa

Menurut Era (2012) periode usia antara 6- 12 tahun merupakan peralihan dari pras-sekolah ke masa Sekolah Dasar (SD). Masa ini juga dikenal dengan masa peralihan dari kanak- kanak awal ke masa kanak- kanak akhir sampai menjelang masa pra-pubertas.

Subjek dalam penelitian ini adalah usia masa sekolah 9-12 tahun. Menurut Jean Piaget (dalam Santrock,2010) usia ini adalah tahap operasional konkret yaitu tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata. Operasional konkret membuat anak bisa mengoordinasika beberapa karakteristik, jadi bukan hanya fokus pada satu kualitas dari objek. Dalam hal ini, banyak ahli yang menekankan pada bagaimana anak memproses informasi melalui perhatian, memori, dan strategi (Case, dalam Santrock 2010).

Memori adalah retensi informasi dari waktu ke waktu, yang melibatkan encoding, penyimpanan dan pengambilan kembali. Memori membuat diri kita terasa berkesinambungan. Tanpa memori, seseorang tidak mampu menghubungkan apa yang terjadi kemarin dengan apa yang seseorang alami sekarang (Santrock, 2010).

Recall memory berarti memanggil kembali atau memproduksi kembali fakta- fakta atau informasi dari ingatan. Kemampuan *recall memory* pada umumnya diperlukan dalam tes esai, karena dalam bentuk tes ini seseorang diharuskan untuk menimbulkan kembali apa yang diingat tanpa dibantu adanya objek sebagai stimulus untuk dapat mengingat kembali. Kemampuan *recall*

memory juga berarti kemampuan untuk mereproduksi atau menimbulkan kembali informasi dengan meminimalisasi stimulus eksternal (Coon, dalam Raharjani 2012).

Stenberg (2008) menyatakan bahwa dalam pengingatan kembali (*recall*) seseorang harus mereproduksi sebuah fakta, sebuah kata, atau hal lain dalam memorinya, sehingga *recall memory* umumnya menghasilkan tingkat ingatan yang lebih dalam.

Dapat disimpulkan bahwa Recall Memory adalah kemampuan seseorang dalam menimbulkan kembali apa yang diingatnya tanpa bantuan adanya suatu objek atau benda sebagai stimulus untuk dapat mengingatnya kembali.

Dalam proses mengingat, ada faktor- faktor untuk memudahkan mengingat menurut Howard (1946), yaitu *meaningfulness, overlearning, distribution of practice, the influence of set, rate of learning, affectively tone material, fogetting during sleep* (dalam Rahmah, 2004).

Dari faktor tersebut ada salah satu faktor yakni ditribution of practice, dimana materi- materi yang dipelajari secara sebagian- sebagian akan lebih mudah diingat daripada yang dipelajari secara keseluruhan sekaligus dengan praktik dan bermedia.

Menurut Heinich (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich mencotohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh

media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan- pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Media audio visual adalah alat bantu yang dapat digunakan melau pendengaran dan melalui penglihatan (Rusman, dkk. 2013).

Media audio visual dapat menarik minat dan menambah kejelasan topik materi bahasan yang akan membuat peserta didik lebih mengembangkan daya pemikirannya dan ingatannya sehingga berdampak pada prestasinya.

Penggunaan media audio visual berdampak signifikan pada pengajaran dan pembelajaran di sekolah, terletak bahwasannya media audio visual merangsang minat dan meningkatkan pembelajaran. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Dike (1989) bahwa sumber media auio visual tidak hanya meningkatkan motivasi guru dan peserta didik, media audio visual juga menambahkan kejelasan topic yang diajarkan dan membuat belajar lebih menarik (dalam Ode, 2014).

Adapun penelitian mengenai keefektifan pemberian cerita bermedia audio visual dalam meningkatkan *recall memory* siswa, antara lain penelitian dari Rahmah (2004) yang menyatakan bahwa media audio visual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap ingatan. Hasil analisis statistik t hitung sebesar 2.7473 ($p < 0.05$), dengan demikian hipotesa nol yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh media audio visual terhadap perolehan ingatan dalam pembelajaran SKI ditolak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Chussurur (2011), menyatakan bahwa perbandingan nilai rata- rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pemberian

33,33%. Secara umum, nilai subjek kelompok eksperimen dikategorikan tinggi cenderung sangat tinggi.

Media audio visual adalah alat bantu yang dapat digunakan melalui pendengaran dan melalui penglihatan (Rusman, dkk. 2013). Media audio visual merupakan media yang membantu peserta didik memahami suatu pelajaran dengan bantuan indera pendengaran berupa audio dan indera penglihatan berupa visual yang dapat membuat peserta didik mengembangkan dayapemikirannya.

Perspektif tersebut sama halnya dengan aspek yang dapat mengoptimalkan recall memory diantaranya aspek asosiasi yang merupakan kemampuan untuk menghubungkan materi yang tengah dipelajari dengan fakta yang ada dalam ingatan (Higbee, dalam Raharjani, 2012). Materi yang dipelajari oleh siswa melalui pemberian cerita dengan media audio visual dapat menumbuhkan ingatan dalam siswa tersebut.

Dalam teori pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981) bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi lingkungan. Sedangkan pendapat lain yang diungkapkan oleh Carroll (1977) ia berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yakni bakat belajar, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, kualitas pengajaran, dan kemampuan individu (dalam Sudjana, 1989).

Kedua faktor tersebut juga mempunyai hubungan berbanding lurus dengan *recall memory* siswa, artinya semakin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, makin tinggi pula *recall memory* yang terjadi pada siswa. Oleh karena

peneliti ingin membuktikan bahwa kegiatan yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan *recall memory* siswa adalah kegiatan pemberian cerita bermedia audio visual, bukan dari variabel lain (peringkat kelas, usia, dan kondisi fisik).

Karena peringkat kelas kelompok kontrol dan eksperimen masuk dalam rentang kategori KKM normal 80-100, dan usia siswa termasuk dalam *operational konkret* (usia 7 sampai 11 tahun). Selain itu untuk kondisi fisik anak-anak kelompok kontrol dan eksperimen normal tidak mengalami berkebutuhan khusus.

Jenis ancaman pada validitas internal ini adalah demoralisasi imbalan (Creswell, 2013), yakni keuntungan diadakannya penelitian bisa tidak setara karena yang di treatment hanyalah kelompok eksperimen. Sebagai tindakan responsif untuk mengatasi ancaman tersebut, peneliti akan memberikan *treatment* juga pada kedua kelompok namun setelah berakhirnya penelitian (*debriefing*).

Penelitian ini juga menggunakan validitas eksternal. Validitas eksternal berkaitan dengan sejauhmana suatu hasil eksperimen dapat digeneralisasikan atau sejauhmana eksperimen dapat mewakili populasi di luar eksperimen.

Ancaman validitas eksternal pada penelitian ini adalah antara pemilihan, setting dan treatment, karena ditetapkan karakteristik-karakteristik khusus dalam memilih setting yaitu di Sekolah Dasar, serta sempitnya karakteristik-karakteristik yang ditetapkan dalam memilih partisipan, dalam penelitian ini rentang usia 10 sampai 11 tahun dan dengan

sampel saling bebas adalah uji yang digunakan untuk menentukan apakah dua sampel yang tidak berhubungan memiliki rata-rata yang berbeda. Jadi tujuan metode statistik ini adalah membandingkan rata-rata dua grup yang tidak berhubungan satu sama lain. Pertanyaan yang coba dijawab adalah apakah kedua grup tersebut mempunyai nilai rata-rata yang sama ataukah tidak sama secara signifikan. Pengujian analisis menggunakan bantuan komputer program SPSS Versi 16.0.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran dari skor masing-masing variabel apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan analisis statistik yang pertama dilakukan dalam rangka analisis data. Kepastian terpenuhi syarat normalitas akan menjamin dapat dipertanggung jawabkan. Analisis data dapat dilanjutkan apabila data berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel diatas menunjukkan bahwa subjek yang berpartisipasi pada masing kelompok penelitian berjumlah 15 responden. Pada kelompok eksperimen diketahui rentang skro (*range*) sebesar 25, skor terendah bernilai 75, skor tertinggi bernilai 48, nilai rata- rata (*mean*) sebesar 87 dan nilai standar deviasi sebesar 7,48013. Pada kelompok kontrol diketahui rentang skor (*range*) sebesar 30, skor terendah bernilai 60, skor tertinggi bernilai 75, nilai rata- rata (*mean*) 75, dan nilai standar deviasi sebesar 8,54958.

b. Uji Prasyarat

Pengujian prasyarat analisis dilakukan sebelum melakukan analisis data untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah data tersebut berdistribusi normal. Prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Hasil uji prasyarat analisis disajikan sebagai berikut :

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Sminor* dalam perhitungan menggunakan program SPSS 16.00. untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika sig >0,05 aka normal dan jika sig <0,05 dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut :

kelebihan, diantaranya film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, gerakan- gerakan lambat dan pengulangan- pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi, film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali keadian- kejadian sejarah yang lampau, film dapat mengembara dengan lincahnya dari suatu negara ke negara lain, horizon menjadi amat luas, dunia luar dapat dibawa masuk ke kelas, film dapat menyajikan baik teori maupun praktek dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya, film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya di kelas, film dapat memikat perhatian anak, film bisa mengatasi keterbatasan daya indera, dan film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak- anak.

Pentingnya pengenalan kegiatan menonton suatu film dalam pembelajaran mengarahkan anak pada ranah kognitif, ranah psikomotor dan ranah afektif (Bloom, dalam Rahmah 2004). Perlunya menstimulasi anak untuk mau belajar sangat membutuhkan media sebagai penyalur minat dan motivasi anak dalam mengembangkan kemampuan recall memorynya. Kemampuan *recall memory* tidak lepas dari aktivitas kognitif. Kebanyakan anak pada usia 9-11 tahun akan merasa bosan ketika mereka hanya belajar melalui metode konvensional di dalam kelas.

Pemilihan media pembelajaran audio visual telah sesuai dengan kriteria pemilihan media untuk anak sekolah dasar. Penyajian yang canggih dalam bentuk proyektor dan lcd dapat membuat anak tertarik untuk memperhatikan guru dalam proses belajar di dalam kelas, dan

melatih agar anak lebih aktif dalam mengungkapkan aspirasinya sehingga suasana dalam kelas menjadi kondusif.

Sebagai media elektronik yang membuat anak menjadi tertarik dalam mengembangkan kemampuan recall memory pada siswa. Menggunakan video dengan media audio visual dalam ranah kognitif dapat dikembangkan, yakni yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. Umpamanya, pengamatan terhadap kecepatan relatif atau objek atau benda yang bergerak, penyimpangan dalam gerak interaksi antara objek dan benda. Video dapat juga digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi antar siswa.

- Hasby, Hasan El. (2016). *Metode Kisah Dalam Al-quran dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam*. Diunduh pada Tanggal 24 Juli 2018 pada Pukul 06.00 Wib.
- Hastuti, A. & Yudi Budianti. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas II SDN Bantarnegara II Kota Bekasi*. Jurnal pedagogic Vol.II, No.2. Universitas Islam 45 Bekasi.
- Huff, Mark J., Keith A. Hutchison., Jennifer H. Coane, & Elisabeth. (2012). *Interpolated Task Effects On Direct And Mediated False Recognition: Effects Of Initial Recall, Recognition, And The Ironic Effect Of Guessing*. Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition. Advance Online Publication. Doi:10.1037/a0028476.
- Irwanto . (2002). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Kinanti, Dyah Ayu R. 2014. *Hubungan Antara Iklim Kelas dan Efikasi Diri Pada Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IX Di MTsN Wonokromo*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga: Yogyakarta.
- King. A. Laura. (2010). *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Miftakh, F. & Yogi Setia Samsi. (2015). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa*. Jurnal ilmiah solusi Vol.2 No.5. Universitas Singa Perbangsa Karawang.
- Nugraheni, Rarastiti K. (2015). *Pengaruh Peran Oran Tua Motivasi Belajar Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas II SD Se-Gugus Sinduharjo Sleman Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal Universitas PGRI Yogyakarta.
- Ode, Elijah O. (2014). *Impact Of Audio Visual (AV) Resources On Teaching And Learning In Some Selected Private Secondary Schools In Makurdi*. International Journal of Research in Humanities. Benue State University. Nigeria.
- Pratiwi, Sari. E. dkk. 2016. *Pengaruh Senam Otak Terhadap Memori Jangka Pendek Mahasiswa*. Jurnal ; Universitas Tanjung Pura.
- Raharjani, Masrika L. (2012). *Efektivitas Braian Gym Terhadap Peningkatan Recall Memory Pada Siswa Kelas V Sedkolah Dasar Negeri Bulukantil No. 150 Surakarta*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebalas Maret.
- Rahmah, Nurlaily. (2004). *Pengaruh media audio visual terhadap perolehan ingatan dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI)*. Skripsi. Uin Syarif Hidayatullah: Jakarta.
- Rochman, Susilo N. (2015). *Pengaruh Latihan Senam Otak (Brain Gym) Terhadap Peningkatan Kemampuan Memori Jangka Pendek Pada Anak Tuna Grahita Ringan Di SDLB ABC Swadaya Kendal*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

- Roediger, Henry L. & Mc. Dermott. (1995). *Creating False Memories; Remembering Words Not Presented In Lists*. Journal of Experimental Psychology.Vo.21., No.4, 803-814. Rice University: American Psychological Association.Inc
- Rusman. Deni Kurniawan, & Cepi Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Depok : Rajagrafindo Persada.
- Santrock, J.W. (2010). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Sayidiman.(2012). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Merangsang Minat Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Seni Tari*. Jurnal publikasi pendidikan, Vo.11, No.1.Universitas Negeri Makassar.
- Setiawan, Eka M., Aprizal L &Kamid.(2015). *Proses Recall Pengetahuan Oleh Siswa Autispada Pemecahan Masalah Biologi*.Edu- Sains Vol.4 No.1.Januari 2015.Universitas Jambi.
- Slavin, Robert E. 2011.*Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik Edisi Kesembilan Jilid 1*. Jakarta: PT.Indeks
- Solso, R.L., Maclin, Otto H., dkk. 2008. *Psikologi Kognitif*. Edisi Kedelapan. Jakarta :Erlangga. Terjemahan.
- Sudjana,Nana. (1995). *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharman . (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Suryani. (2003). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Dakwah Digital Press.
- Syah, Muhibbin . (2000). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usman, Basyirudin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Wahyuningrum, Impiati. (2015). *Pengaruh Cerita Melalui Audiovisual Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospotalisasi Di RSUD Muhammadiyah Bantul*. Nakah Publikasi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Aisyiyah: Yogyakarta.
- Wahyuningsih, Amalia S. 2004. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas II SMU Lab School Jakarta Timur*. Skripsi. Universitas Persada Indonesia Y.A.I : Jakarta.
- Walgito, Bimo. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

