

**PENGARUH PEMBERIAN CERITA MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP
RECALL MEMORY PADA ANAK-ANAK KELAS V
SEKOLAH DASAR TAKMIRUL ISLAM SURAKARTA**

Mifta Chussurur, Thulus Hidayat, Rin Widya Agustin

**Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran
Universitas Sebelas Maret Surakarta**

ABSTRAK

Penjelasan materi pelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik bagi anak serta kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru menyebabkan anak mudah bosan dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itulah dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang tepat dalam menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Usia anak Sekolah Dasar yang senang akan cerita-cerita fiksi serta adanya objek bantu akan mempermudah dalam mengoptimalkan kemampuan *recall memory* anak. Penggunaan media audiovisual sebagai objek bantu akan meningkatkan ketertarikan pada anak sehingga anak lebih memperhatikan dengan seksama cerita yang diberikan, kemudian anak siap menceritakan kembali atau *merecall* cerita yang telah diikuti. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian cerita melalui media audiovisual terhadap *recall memory* pada anak-anak kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta.

Penelitian ini merupakan *true-experimental design* dengan menggunakan desain *randomized matched two groups design, posttest only*. Subyek penelitian adalah 24 anak kelas V SD Takmirul Islam Surakarta berusia 10-12 tahun yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan pemberian cerita melalui media audiovisual, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan berupa pemberian cerita melalui naskah cerita. Tes *recall memory* berupa tes *essay* yang berisi pertanyaan kepada subjek mengenai cerita yang telah diberikan. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat *recall memory* setelah perlakuan.

Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik non parametrik uji Mann Whitney U Test. Diperoleh nilai $Z = -2,892$ ($Z < -2,326$) dan $p = 0,003$ ($p < 0,01$). Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen adalah 25,00 lalu sedang nilai rata-rata pada kelompok kontrol adalah 43,75. Nilai rata-rata ini dapat diinterpretasi bahwa ada perbedaan atau selisih rata-rata pada kedua kelompok sebesar 21,25. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian cerita melalui media audiovisual terhadap *recall memory* pada anak-anak. Keberhasilan proses *recall memory* juga didukung oleh interaksi positif antara fasilitator dengan siswa, modul sebagai panduan fasilitator, sarana yang lengkap, serta partisipasi dari subjek.

Kata Kunci : Pemberian Cerita, Media Audiovisual, *Recall memory*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Sejak dahulu kala manusia melakukan proses belajar terus menerus baik yang disadari maupun yang tidak disadari. Manusia merupakan makhluk yang sangat cerdas, sehingga proses belajar tersebut dilakukan dari sejak manusia lahir sampai mati. Proses belajar juga

merupakan suatu kebutuhan manusia untuk dapat menambah ilmu yang sudah dikuasainya atau juga untuk mempelajari suatu yang belum dikuasai atau dimengerti. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Morgan (dalam Mulyati, 2005) mendefinisikan belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman masa lalu.

Aktivitas belajar tidak lepas dari proses mengingat (Djamarah, 2003), terutama anak-anak karena pada masa ini terjadi perkembangan memori yang sangat pesat, begitu pula dengan kemampuan mengingatnya. Untuk menyimpan hasil belajar atau informasi yang diperoleh agar dapat digunakan kembali suatu saat maka informasi tersebut harus disimpan dalam memori. Piaget (dalam Desmita, 2009) menjelaskan bahwa terdapat empat tahapan perkembangan kognitif, yaitu tahap sensori motorik (sejak lahir sampai usia 2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2 sampai 7 tahun), tahap operasional-konkret (usia 7 sampai 11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas).

Adanya kemampuan mengingat pada manusia menunjukkan bahwa manusia mampu menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali pengalaman-pengalaman yang dialaminya (Walgito, 2004). Kegiatan seseorang untuk mengambil kembali atau mengingat kembali pengetahuan yang dipelajarinya pada masa lalu dalam ilmu psikologi disebut *recall memory*.

Pada umumnya kemampuan *recall memory* sangat berperan pada saat diadakannya tes evaluasi belajar. Tes ini dapat dilaksanakan individu pada setiap kesempatan akhir catur wulan atau akhir semester. Tes-tes tersebut membutuhkan kemampuan *recall memory* yang cukup tinggi. Tujuan dari dilaksanakannya tes evaluasi belajar adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat kembali materi pelajaran yang telah dipelajarinya.

Suryabrata (2004) menjelaskan salah satu sifat khas anak pada masa kelas-kelas atas sekolah dasar (9-13 tahun) yaitu anak memandang nilai (angka rapor) adalah ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolahnya. Oleh karena itulah untuk mendapatkan nilai yang baik pada tes evaluasi belajar maka siswa perlu memiliki kemampuan *recall memory* yang baik pula.

Recall memory atau pengeluaran kembali pengetahuan dapat mencegah terjadinya kelupaan. Seperti dikemukakan oleh Ebbinghaus dan Boreas (Walgito, 2004) bahwa kelupaan dapat terjadi karena materi yang disimpan dalam ingatan itu tidak sering ditimbulkan kembali dalam alam kesadaran, sehingga akhirnya individu mengalami kelupaan. Hal ini dijelaskan dalam teori atropi bahwa jejak-jejak ingatan (*memori traces*) yang lama tidak ditimbulkan kembali maka makin lama makin mengendap, hingga pada akhirnya individu akan mengalami

kelupaan. *Recall memory* sangat penting bagi setiap orang, bukan hanya orang dewasa yang membutuhkan hal ini bahkan anak-anak juga harus *merecall* apa yang telah dia dapatkan.

Sebuah cerita atau dongeng menjadi alat bantu memori yang baik karena cerita memperkaitkan kata dengan kata lain dalam suatu rangkaian dan runtutan disamping mudah diceritakan dalam otak. Semua pengetahuan yang disimpan dalam otak dan bagaimana akhirnya setiap orang dapat mengingat dan mengenal dunia adalah karena keadaan cerita itu. Itulah sebabnya segala yang disimpan dalam bentuk cerita jauh lebih bermanfaat dan bermakna daripada segala yang dijejalkan ke dalam otak hanya dalam bentuk fakta-fakta atau sekuen-sekuen yang sulit dicari antarhubungannya.

Penjelasan materi pelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik bagi anak menyebabkan anak mudah bosan dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Fenomena yang sekarang terjadi adalah anak lebih mudah mengingat cerita dongeng yang berasal dari komik atau televisi daripada materi pelajaran yang disampaikan di sekolah. Oleh karena itu penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan metode cerita, dongeng atau fiksi akan lebih memotivasi anak untuk memahami materi yang diperolehnya.

Pada tahap perkembangan anak (Operasional Kongkrit), anak membutuhkan objek bantu yang nyata untuk membantu proses berfikirnya dalam mengoptimalkan kemampuan *recall memory* anak. Objek bantu tersebut dapat berupa cerita yang ditayangkan melalui media audiovisual. Penggunaan media audiovisual dalam pemberian cerita pada anak diharapkan membangkitkan ketertarikan sehingga anak lebih memperhatikan dan menyimaknya dengan seksama.

Peneliti memilih anak kelas 5 SD yang berusia 10-12 tahun sebagai subjek penelitian karena pada rentang usia tersebut anak memiliki daya ingat yang maksimal. Kartono (2003) mengungkapkan ingatan anak pada usia 10-14 tahun mencapai intensitas paling besar dan paling kuat, daya menghafal dan daya memorisasi sehingga anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan anak mengenai *recall memory* anak yang ditemukan dalam objek penelitian, terdapat faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya *recall memory* anak. Kenyataan yang terjadi di kelas, guru menghadapi anak yang sulit memahami materi pelajaran, lingkungan yang kurang memotivasi anak dalam belajar, belum menggunakan metode pembelajaran yang disenangi anak serta belum efektif dalam penggunaan media pembelajaran khususnya media audiovisual. Menurut beberapa permasalahan tersebut membuktikan bahwa kemampuan *recall memory* anak masih rendah.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada siswa kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta.

Usia anak Sekolah Dasar yang senang akan cerita-cerita fiksi serta adanya objek bantu akan mempermudah dalam mengoptimalkan kemampuan *recall memory* anak. Penggunaan media audiovisual sebagai objek bantu akan meningkatkan ketertarikan pada anak sehingga anak lebih memperhatikan dengan seksama cerita yang diberikan, kemudian anak siap menceritakan kembali cerita yang telah diikuti secara maksimal atau biasa disebut dengan *recall memory*. Berdasarkan wacana di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Pemberian Cerita melalui Media Audiovisual terhadap *Recall Memory* pada Anak-Anak Kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas timbul suatu permasalahan yaitu bagaimanakah pengaruh pemberian cerita melalui media audiovisual terhadap *recall memory* pada anak-anak kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta ?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian cerita melalui media audiovisual terhadap *recall memory* pada anak-anak kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta.

4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil pengembangan dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan pengertian kepada guru-guru Sekolah Dasar (SD) tentang pentingnya metode audiovisual sebagai cara pembelajaran yang mudah dipahami anak.
- b. Dapat memberi informasi kepada pendidik tentang pentingnya metode dongeng, cerita, dan fiksi sebagai cara pembelajaran yang disenangi anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberi masukan kepada guru Sekolah Dasar (SD) tentang cara penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran.
- b. Memberi masukan kepada orangtua dan guru cara membangkitkan kembali ingatan anak dengan menggunakan cara yang menyenangkan .

- c. Memberi support kepada pendidik untuk mentransfer *recall memory* dari film fiksi anak kepada materi pembelajaran di sekolah .

B. LANDASAN TEORI

1. *Recall Memory*

a. Pengertian *Recall Memory*

Recall memory merupakan proses membangkitkan atau mengembalikan lagi ingatan, secara verbal atau perbandingan nyata, suatu pengalaman di masa lalu (Drever, 1986). Membangkitkan kembali pengalaman-pengalaman yang pernah dialami, sama halnya dengan menimbulkan kembali sesuatu yang pernah terjadi dan tersimpan dalam ingatan.

Walgito (2004) menjelaskan bahwa ada dua cara menimbulkan kembali informasi dan ingatan, yakni dapat ditempuh dengan (1) mengingat kembali (*to recall*) dan (2) mengenal kembali (*to recognize*). Pada mengingat kembali orang dapat menimbulkan kembali apa yang diingat tanpa adanya objek sebagai stimulus untuk dapat diingat kembali. Misalnya orang dapat mengingat kembali tentang ciri-ciri penjambret yang menjambret tasnya, sekalipun penjambret itu tidak ada.

Penelitian ini menggunakan waktu yang terbatas untuk menimbulkan kembali (*recall*) cerita yang disimpan dalam *short term memory*. Menurut Morgan (Walgito, 2004) *short term memory* memerlukan waktu antara 20-30 detik dalam pemasukan stimulus dan penimbulan kembali sebagai memori output.

Berdasarkan wacana di atas maka yang dimaksud *recall memory* adalah kemampuan seseorang untuk menimbulkan kembali atau mengingat kembali pengalaman atau informasi yang disimpan dalam *short term memory* tanpa adanya objek sebagai stimulus untuk dapat diingat kembali.

b. Pengukuran *Recall Memory*

Menurut Lockhart (dalam Sternberg, 2009) tes recall dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu:

- a. *Serial recall*, yaitu mengingat kembali materi (item) dalam sebuah daftar secara tepat
- b. *Free-recall*, yaitu mengingat kembali materi (item) secara bebas
- c. *Clued-recall*, yaitu mengingat kembali materi (item) dengan petunjuk.

Menurut Wade dan Travis (2007) mengukur *recall memory* juga dapat diukur dengan ujian esay dan isian singkat, serta permainan memori seperti Trivial Pursuit atau Jeopardy yang membutuhkan kemampuan pengenalan kembali (*recall*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka pengukuran *recall memory* dapat menggunakan tes recall. Tes recall terbagi menjadi *serial recall*, *free recall*, dan *clued recall*. Peneliti memilih menggunakan pengukuran *recall memori* secara langsung dengan *clued-recall* tes yaitu mengingat kembali dengan petunjuk, petunjuk yang diberikan berasal dari pertanyaan seputar cerita yang diberikan.

Walgito (2004) menyatakan bahwa ada beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ingatan, salah satunya adalah metode mengingat kembali. Metode ini mengambil subjek untuk disuruh mengingat kembali dengan cara mengisi isian atau ujian essay. Dasar pertimbangan peneliti menggunakan jenis tes *clued recall (essay)* karena tes *essay* cocok untuk mengukur atau menilai hasil suatu proses belajar secara kompleks serta memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyusun jawaban sesuai dengan jalan pikirannya sendiri (Nurkancana & Sunartana, 1983).

c. Faktor yang Mempengaruhi *Recall Memory*

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keoptimalan hasil dari *recall memory* antara lain:

- a. Efek posisi serial, yaitu bahwa sejumlah informasi atau item yang disajikan secara berurutan akan mempengaruhi ingatan seseorang. Informasi yang terletak di bagian akhir cenderung diingat lebih baik, sebab informasinya masih berada pada ingatan jangka pendek pada waktu *direcall* (Suharman, 2005).
- b. Media, Media sangat berperan pada proses *recall* yang dilalui agar mencapai hasil yang maksimal. Pada penelitian Ningsih (2009) mengenai kemampuan *recall memory* ditinjau dari metode belajar visual dan metode belajar audio, nilai rata-rata kemampuan *recall memory* pada cerita 1, 2, 3 dengan metode belajar visual adalah 20,14 lalu 21,43 dan 20,14. Nilai rata-rata kemampuan *recall memory* pada cerita 1, 2, 3 dengan metode belajar audio adalah 23,85 lalu 25,15 dan 24,00. Artinya ada perbedaan kemampuan *recall memory* ditinjau dari metode belajar audio dan metode belajar visual, dimana metode belajar audio lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan *recall memory* anak.
- c. Pemrosesan informasi pada tingkat yang lebih dalam akan memudahkan kinerja penggalian kembali informasi di dalam ingatan (*recall*). Hal ini disebabkan oleh dua

faktor: adanya karakteristik yang menonjol (*distinctiveness*), dan pemerincian (*elaboration*) (Suharman, 2005).

- d. Pengulangan, yaitu penghafalan repetitif suatu item (Sternberg, 2006). Pada eksperimen Lloyd dan Margaret Peterson (dalam Solso, dkk, 2008) menunjukkan bahwa kemampuan mengingat (*recall*) menurun drastis ketika partisipan tidak diizinkan mengulang informasi (kluster tiga huruf) yang disimpan di dalam *short term memory*.
- e. Intelegensi, yaitu Sternberg (2006) menyatakan bahwa semakin tinggi intelegensi individu akan semakin cepat individu tersebut melakukan pengkodean dari sensor indrawi ke dalam memori jangka pendek. Kecepatan individu dalam melakukan pengkodean akan memudahkan individu mengingat apa yang diterima sehingga *recall memory* yang dihasilkan lebih maksimal.
- f. Efek referensi diri (*self reference effects*) adalah poses memaksimalkan daya mengingat kembali (*recall*) ketika seseorang berusaha mengkaitkan informasi baru dengan kehidupan diri pribadi orang tersebut (Matlin dalam Suharman, 2005).

2. Pemberian Cerita Melalui Media Audiovisual

Penelitian ini memberikan cerita berupa cerita-cerita dongeng (fiksi) melalui media audiovisual yang dikemas dalam sebuah film anak sebagai perlakuan.

a. Pemberian Cerita

1) Cerita

Abrams (dalam Nugiyantoro, 2005) memberikan pengertian bahwa cerita sebagai sebuah urutan kejadian yang sederhana dalam urutan waktu. Menurut Nugiyantoro (2005) cerita pada hakikatnya merupakan pembebasan dan atau pengurutan gagasan lakuan dan atribut tersebut yang mempunyai urutan awal, tengah, akhir.

Cerita anak termasuk dalam sastra anak yang merupakan karya sastra yang menggunakan sudut pandang anak atau kacamata anak dalam menghadirkan cerita dan dunia imajiner (Huck dkk dalam Suyatno, 2009). Kurniawan (2009) membagi sastra anak sebagai teks menjadi 3 yang penegelompokannya berdasarkan pada ragam bentuk dan bahasanya, antara lain: puisi anak, fiksi anak, dan komik anak.

2) Pemberian Cerita

Mursy (2001) menambahkan beberapa cara dalam menjelaskan sebuah cerita antara lain :

- a. Secara lisan, dengan memperhatikan gerakan setiap tokoh dalam sebuah cerita dan mempraktekkannya ketika sedang memaparkan cerita tersebut. Cara ini dianjurkan untuk anak berusia di bawah 4 tahun.
- b. Menggunakan kaset, cara ini cocok untuk anak usia 5 – 13 tahun.
- c. Menggunakan video, cara ini cocok saat anak usia di atas 8 tahun.
- d. Membaca.

Mulyadi (dalam Ratnawati, 2002) menyatakan dalam penyampaian isi cerita, televisi dapat menarik perhatian anak dikarenakan dilakukan melalui audio dan visualisasi.

b. Media Audiovisual

1) Media

Menurut Soeparno (dalam Karimah, 2009) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*).

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Prastati dan Irawan; Rahadi dalam Karimah, 2009). Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), media adalah alat, sarana, yang terletak diantara dua pihak, perantara, penghubung. Munadi (2008) mengemukakan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audiovisual, dan multimedia.

2) Media Audiovisual

Menurut Munadi (2008) media audiovisual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audiovisual seperti film documenter, film drama, dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi (*projectable aids*).

Media audiovisual terdiri dari dua elemen yang mempunyai kekuatannya masing-masing pada sistem pencitraan (visualitas) dan sistem pendengaran (auditif). Media ini mempunyai kelebihan yaitu dapat memberikan gambaran yang lebih nyata serta meningkatkan retensi memori karena lebih menarik dan mudah diingat (Saputra, 2009).

c. Pemberian Cerita melalui Media Audiovisual

Peneliti menggunakan media audiovisual berupa film sebagai objek bantu dalam pemberian cerita kepada anak. Media audiovisual merupakan media yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses (Munadi, 2009).

Berdasarkan uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa pemberian cerita melalui media audiovisual merupakan proses memberikan cerita dongeng (fiksi) melalui media audiovisual berupa film yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan dalam satu proses sebagai perlakuan

3. Pengaruh Pemberian Cerita melalui Media Audiovisual terhadap Recall Memory pada Anak-Anak

Berdasarkan teori-teori tahap perkembangan kognitif pada anak seperti yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Monks, 2001) bahwa terdapat 4 tahapan perkembangan kognitif. Salah satunya yaitu tahapan Operasional Kongkret (usia 7-11 tahun). Lebih lanjut Piaget (dalam Suyatno, 2009) menyatakan bahwa anak yang memasuki tahap tersebut telah mampu berpikir sistematis terhadap hal-hal atau objek yang kongkret.

Pada kondisi yang demikian maka dibutuhkan stimulasi dari lingkungan untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Santrock (2002) menjelaskan bahwa anak-anak mengembangkan ekspektasi yang kuat tentang informasi apa yang akan dimuat di dalam suatu cerita.

Kurniawan (2009) juga menjelaskan bahwa pada usia anak SD (7-11 tahun) dengan cara berfikirnya yang kongkret dan tidak logis, maka cenderung menyukai cerita-cerita fantasi dan dongeng. Hal-hal yang tidak logis dalam dongeng diceritakan dengan logika anak-anak, misalnya benda-benda dan binatang yang dapat berbicara. Melalui cerita tersebut anak-anak merasa memiliki kedekatan dengan benda dan binatang yang setiap hari dijumpai dalam lingkungannya. Cerita-cerita fantasi dan dongeng ini termasuk dalam jenis cerita fiksi yang lebih menarik perhatian anak.

Pada tahap Operasional Kongkret anak mampu memanipulasi secara mental terhadap objek fisik atau objek bantu yang nyata. Melalui objek bantu tersebut dapat membantu proses berfikirnya dalam mengoptimalkan kemampuan kognitif anak. Objek bantu tersebut dapat berupa cerita fiksi yang ditayangkan melalui media yaitu media audio visual untuk menarik perhatian anak. Munadi (2008) menjelaskan bahwa salah satu fungsi media adalah fungsi atensi. Fungsi atensi merupakan kemampuan media dalam meningkatkan perhatian (attention) anak terhadap isi materi.

Peneliti menggunakan media audiovisual sebagai objek bantu dalam pemberian cerita kepada anak. Media audiovisual merupakan media yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses (Munadi, 2009).

Penelitian ini menggunakan jenis media audiovisual berupa media film. Film merupakan alat komunikasi yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dibaca atau hanya didengar saja (Munadi, 2008). Oleh karenanya memberikan penjelasan dan nasehat dengan cerita atau dongeng melalui film adalah cara pendidik yang bijak dan cerdas.

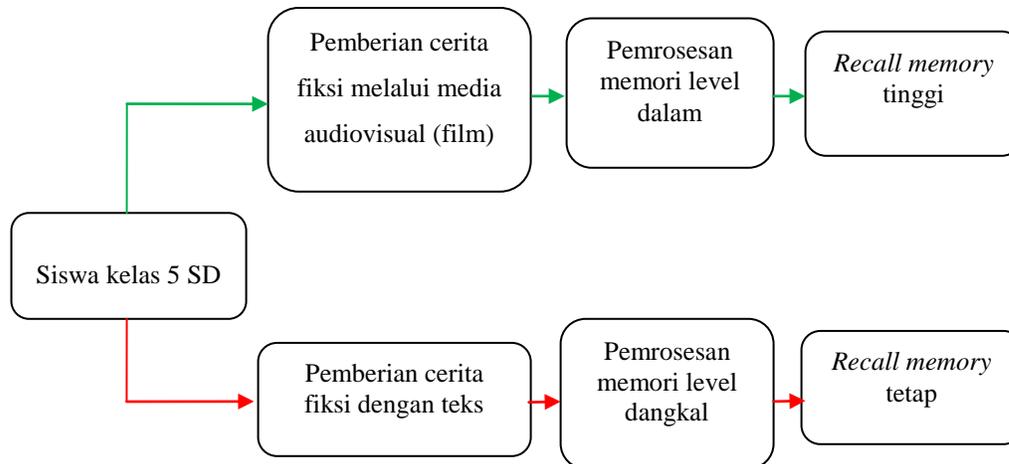
Menurut penjelasan diatas cerita yang diberikan melalui media audiovisual khususnya media film akan memberikan pengalaman nyata bagi anak. Media film akan sangat efektif dalam memberikan suatu pengertian dan pemahaman karena anak dapat mengikutsertakan semua indera (penglihatan dan pendengaran). Film juga dinilai sebagai media bantu yang diharapkan akan mampu mengoptimalkan kemampuan mengingat pada anak.

Aktivitas pemberian cerita melalui media audiovisual melibatkan pemrosesan memori yang dalam daripada hanya menggunakan teks saja. Craik dan Lockhart (dalam Solso, 2008) menjelaskan bahwa informasi yang diproses secara mendalam dengan cara diberikan perhatian khusus, dianalisis secara menyeluruh, dan diperkaya dengan asosiasi-asosiasi atau citra-citra dapat bertahan lama dalam ingatan daripada informasi yang tidak mendapat atensi penuh dan dianalisis hanya dalam level dangkal akan segera dilupakan. Informasi yang diproses secara mendalam akan memudahkan individu untuk *merecallnya*.

Peneliti memilih anak kelas 5 SD yang berusia 10-12 tahun sebagai subjek penelitian karena pada rentang usia tersebut anak memiliki daya ingat yang maksimal. Kartono (2003) mengungkapkan ingatan anak pada usia 10-14 tahun mencapai intensitas paling besar dan paling kuat, daya menghafal dan daya memorisasi sehingga anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak.

Cerita yang disampaikan melalui media film akan mendorong anak untuk lebih memperhatikan dengan seksama karena media audiovisual akan memberikan gambaran yang lebih nyata dan lebih menarik untuk disimak. Perhatian yang lebih akan memudahkan anak dalam mengingat isi cerita dan memunculkan kembali isi cerita yang disampaikan atau biasa yang disebut kemampuan untuk melakukan *recall memory*.

4. Kerangka Pemikiran



Bagan 1. Kerangka Pemikiran

5. Hipotesis

Terdapat pengaruh positif pemberian cerita melalui media audiovisual terhadap *recall memory* pada anak-anak kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta.

C. METODE PENELITIAN

1. Identifikasi Variabel

Variabel tergantung : *recall memory*

Variable bebas : pemberian cerita melalui media audiovisual

2. Definisi Operasional

a. *Recall memory*

Recall memory adalah kemampuan seseorang untuk menimbulkan kembali atau mengingat kembali pengalaman atau informasi yang disimpan dalam *short term memory* tanpa adanya objek sebagai stimulus untuk dapat diingat kembali. Pengukuran *recall memory* dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes *recall* khususnya *clued recall*. Menurut Lockhart (dalam Sternberg, 2009) *clued-recall*, yaitu mengingat kembali materi (item) dengan petunjuk. Peneliti menggunakan jenis tes *clued recall (essay)* dengan pertimbangan tes *essay* cocok untuk mengukur atau menilai hasil suatu proses belajar secara kompleks serta memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menyusun jawaban sesuai dengan jalan pikirannya sendiri (Nurkencana & Sunartana, 1983).

b. Pemberian cerita melalui media audiovisual

Pemberian cerita melalui media audiovisual merupakan proses memberikan cerita-cerita dongeng (fiksi) melalui media audiovisual berupa film yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan dalam satu proses.

Film yang akan disampaikan berdurasi antara 30-35 menit. Film ini bertemakan kepahlawanan, petualangan, dan kisah-kisah fantasi yang diceritakan dengan logika anak. Terlebih dahulu peneliti mengadakan screening film kepada siswa antara lain: Hang Tuah, Pangeran Katak, dan Abu Nawas. Screening ini bertujuan untuk menentukan satu cerita yang belum pernah diketahui subjek untuk dijadikan materi dalam penelitian.

3. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu *true-experimental design* dengan menggunakan model *randomized matched two groups design, posttest only* (Seniati, dkk, 2008). *True-experimental* merupakan eksperimen yang dilakukan dengan teknik random (random assignment), sehingga apabila subjek memenuhi syarat, secara metodologis semua variabel luar terdistribusi secara merata pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol (Latipun, 2002).

Prosedur pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Pembentukan raport kepada subjek penelitian.
2. Meminta pada subjek untuk mengisi sebuah kuesioner yang bertujuan untuk menentukan materi penelitian berupa judul cerita atau film yang akan digunakan dalam penelitian..
3. Mengelompokkan subyek yang memiliki tingkat kecerdasan average sesuai dengan norma CFIT menjadi kelompok kontrol dan eksperimen dengan tehnik *randomized matched*. *Randomized matched* adalah tehnik untuk mengontrol karakteristik subjek yang merupakan variabel sekunder. *Matcing* dilakukan agar kedua kelompok menjadi setara pada beberapa variabel sekunder yang diduga dapat berpengaruh pada variabel tergantung selain variabel bebas. Setelah dilakukan *matching* kemudian dilakukan randomisasi untuk memasukkan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
4. Memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen diberikan cerita melalui media audiovisual (film), sedangkan kelompok kontrol subjek diberikan cerita dalam bentuk teks saja. Cerita yang disajikan adalah cerita yang sama seperti cerita yang diberikan kelompok eksperimen. Film tersebut ditayangkan melalui LCD sehingga semua anak pada kelompok eksperimen dapat melihat dengan jelas. Perlakuan akan diberikan oleh fasilitator. Modul pelatihan berupa modul fasilitator yang berisi jadwal serangkaian kegiatan, materi cerita Hang Tuah dan tes pemahaman cerita (tes *recall memory*).

5. Memberikan posttest dengan tes *clued recall* berbentuk tes *essay* (Lockhart dalam Sternberg, 2009) pada kedua kelompok baik kontrol maupun eksperimen untuk mengukur tingkat kemampuan *recall memory*nya. Penelitian ini dilakukan terjadwal dan atas persetujuan subjek penelitian.
6. Menganalisis hasil perlakuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan dan perlakuan konvensional pada subjek penelitian

4. Subjek Penelitian, dan Sampling

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam surakarta. Sampling dalam penelitian ini adalah *purposive nonrandom sampling*. *Purposive* yaitu penentuan subjek berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut erat dengan ciri-ciri atau sifat yang sudah ditentukan sebelumnya. Penentuan karakteristik ini dilakukan dengan dasar pertimbangan agar subyek penelitian bersifat homogen. Adapun karakteristik tersebut adalah :

- a. Anak kelas 5 SD yang berusia 10-12 tahun

Kartono (2003) mengungkapkan ingatan anak pada usia 10-14 tahun mencapai intensitas paling besar dan paling kuat, daya menghafal dan daya memorisasi sehingga anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak. Dengan demikian peneliti memilih anak kelas 5 SD sebagai subjek penelitian.

- b. Subjek yang memiliki tingkat kecerdasan *average* (rata-rata)

Intelegensi merupakan kemampuan untuk memperoleh, memanggil kembali (*recall*), dan menggunakan pengetahuan, serta menerapkan pengetahuan secara tepat (Solso, dkk, 2008). Subjek yang memiliki intelegensi yang sama berarti memiliki daya tangkap informasi yang sama, penyimpanan terhadap informasi sama sehingga subjek tersebut memiliki fungsi *recall memory* yang sama. Pada penelitian ini menekankan pada fungsi *recall memory* subjek, oleh karena itu intelegensi perlu dikontrol secara eksperimen. Subjek yang diambil adalah subjek yang memiliki tingkat kecerdasan *average* (rata-rata) sesuai dengan norma *CFIT* (*Culture Fair Intelligence Test*).

- c. Subjek belum mengenal cerita yang digunakan untuk penelitian

Penelitian Bahrack (Solso, dkk, 2008) menunjukkan bahwa kemampuan individu untuk menimbulkan kembali terhadap informasi yang disimpan dipengaruhi oleh pengulangan (*rehearsal*). Oleh karena itu peneliti meminta pada subjek untuk mengisi sebuah kuesioner berkaitan dengan judul cerita yang pernah diperoleh subjek, media yang digunakan, dan jangka waktu subjek saat memperolehnya.

5. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode tes. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. CFIT (*Culture Fair Intelligence Test*)

Tes yang digunakan peneliti adalah CFIT skala 2 karena sesuai dengan umur subjek antara 8-14 tahun (Prahutama, 2009). Instrumen tes *CFIT*, terdiri atas 4 subtes: (1) *series*, 12 soal selama 3 menit, (2) *classification*, 14 soal selama 4 menit, (3) *matrices*, 12 soal selama 3 menit, (4) *condition* atau *topology*, 8 soal selama 2,5 menit, jumlah seluruhnya 12,5 menit (Lolowang, dkk, 2006).

2. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu kumpulan pertanyaan dan pernyataan yang telah disusun untuk dijawab dalam rangka mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian tertentu (Bardosono, 2009). Pada penelitian ini menggunakan bentuk pertanyaan tertutup berkaitan dengan judul cerita yang pernah diperoleh subjek, media yang digunakan, dan jangka waktu subjek saat memperolehnya. Jumlah pertanyaan dalam kuesioner tertutup terdiri dari 3 judul cerita, masing-masing judul cerita terdiri dari 3 item. Kuesioner dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan materi penelitian berupa judul cerita atau film yang akan digunakan dalam penelitian.

3. Tes *recall memory*

Tes *recall* ini berupa tes *essay* yang berisi pertanyaan kepada subjek mengenai cerita yang telah diberikan. Wade dan Travis (2007) menjelaskan bahwa soal ujian *essay* dan isian singkat merupakan salah satu bentuk dari tes *recall*. Penelitian ini menggunakan tes *recall* khususnya *clued recall* untuk mengukur tingkat kemampuan *recall memory*. Menurut Lockhart (dalam Sternberg, 2009) *clued-recall*, yaitu mengingat kembali materi (item) dengan petunjuk (*clued recall*).

Tabel 1. *Blue Print Tes Recall Memory*

No	Kriteria	Sub Kriteria	No Aitem	Skor
1.	<i>Ingatan</i> (C1)	Judul cerita/film yang diberikan	1	0 - 3
		Tokoh-tokoh yang ada pada cerita/film	2	0 - 3
		Pengungkapan hal-hal menarik dengan alasan yang sesuai dengan fakta-fakta dalam cerita	5	0 - 3
		Mendefinisikan perasaan tokoh	6	0 - 3
2.	<i>Pemahaman</i> (C2)	Menjelaskan watak tokoh	3	0 - 6
		Menceritakan sebagian kisah yang ada dalam cerita/film	4	0 - 6
		Melanjutkan cerita	7	0 - 6
		Menceritakan kembali kisah yang terdapat dalam cerita/film dengan bahasa sendiri	8	0 - 6
	Jumlah		8	
	Skor Maksimal			36

6. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Pengukuran uji validitas tes *recall memory* serta pengukuran uji validitas modul pemberian cerita fiksi dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi atau *content validity*, melalui *review professional judgment* oleh pembimbing. Azwar (2001) mengungkapkan bahwa prosedur pengujian kualitas tes prestasi tipe karangan (essay) lebih menekankan pada pengujian segi isi tes (content) dan prosedur scoring secara keseluruhan.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik reliabilitas antar rater dihitung dengan menggunakan koefisien korelasi antar kelas (*Intraclass Correlation Coefficients, ICC*). Perhitungan uji reliabilitas tes *recall memory* dihitung dengan menggunakan bantuan komputer program statistik *SPSS for MS Windows version 16*.

7. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah metode statistik. Statistik merupakan cara-cara ilmiah yang dipersiapkan untuk mengumpulkan, menyusun, menyajikan, dan menganalisa data penelitian yang berwujud angka-angka (Sutrisno, 1982). Untuk menguji hipotesis yang diajukan dengan berdasarkan rancangan eksperimen yang telah ditetapkan maka teknik yang digunakan adalah statistik non parametrik Mann-Whitney U-Tes, dengan alasan karena penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil skor tingkat *recall memory* kelompok

eksperimen yang mendapat cerita melalui media audiovisual (film) dan kelompok kontrol yang hanya mendapat cerita melalui naskah.

Mann-Whitney U-Tes digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua subjek independen dengan data berbentuk ordinal (Sugiyono, 2009). Perhitungan selengkapnya akan menggunakan jasa computer SPSS 16 for windows program.

D. HASIL PENELITIAN

1. Persiapan Penelitian

a. Orientasi Tempat Penelitian

Persiapan penelitian diawali dengan menentukan lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian. Penentuan tempat penelitian ini disesuaikan dengan populasi yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti sehingga penelitian mengenai “Pengaruh Pemberian Cerita melalui Media Audiovisual terhadap *Recall Memory* pada Anak-Anak Kelas V SD Takmirul Islam Surakarta” dilaksanakan di SD Takmirul Islam Surakarta. Penelitian ini menggunakan subyek penelitian dan responden sebanyak 46 siswa dengan rincian 20 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan

b. Jadwal Penelitian

Penelitian dengan judul pengaruh pemberian cerita melalui media audiovisual terhadap *recall memory* pada anak-anak ini dilaksanakan selama satu minggu, dimulai 11 sampai 16 April 2011. Penelitian berlangsung di di Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta.

c. Persiapan Administrasi

Persiapan administrasi penelitian meliputi segala urusan perijinan yang diajukan pada pihak-pihak yang terkait dengan pelaksanaan penelitian. Permohonan izin tersebut diantaranya peneliti meminta surat pengantar dari Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan nomor surat 820/H27.06.7.1/TU/2011 yang ditujukan kepada Kepala SD Takmirul Islam Surakarta. Setelah mendapat surat pengantar dari program studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta kemudian penulis mengajukan permohonan kepada pihak SD Takmirul Islam Surakarta dan selanjutnya setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah, peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

d. Persiapan Alat Screening

Screening dilakukan dengan dasar pertimbangan agar subyek penelitian bersifat homogen serta menentukan materi berupa judul cerita atau film yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun alat screening yang digunakan adalah :

1) Kuesioner

Pada penelitian ini menggunakan bentuk pertanyaan tertutup berkaitan dengan judul cerita yang pernah diperoleh subjek, media yang digunakan, dan jangka waktu subjek saat memperolehnya. Jumlah pertanyaan dalam kuesioner tertutup terdiri dari 3 judul cerita, masing-masing judul cerita terdiri dari 3 item. Kuesioner dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan materi penelitian cerita atau film yang belum pernah diperoleh oleh subjek.

2) CFIT (*Culture Fair Intelligence Test*)

Tes yang digunakan peneliti adalah CFIT skala 2 karena sesuai dengan umur subjek antara 8-14 tahun (Prahutama, 2009). Instrumen tes *CFIT*, terdiri atas 4 subtes: (1) *series*, 12 soal selama 3 menit, (2) *classification*, 14 soal selama 4 menit, (3) *matrices*, 12 soal selama 3 menit, (4) *condition* atau *topology*, 8 soal selama 2,5 menit, jumlah seluruhnya 12,5 menit (Lolowang, dkk, 2006). Tujuan dari tes CFIT dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat IQ sehingga dapat ditentukan subjek yang memiliki tingkat IQ sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

e. Persiapan Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *recall memory*. Tes *recall* ini berupa tes *essay* yang berisi pertanyaan kepada subjek mengenai cerita yang telah diberikan. Wade dan Travis (2007) menjelaskan bahwa soal ujian *essay* dan isian singkat merupakan salah satu bentuk dari tes *recall*. Penelitian ini menggunakan tes *recall* khususnya *clued recall* untuk mengukur tingkat kemampuan *recall memory*. Menurut Lockhart (dalam Sternberg, 2009) *clued-recall*, yaitu mengingat kembali materi (item) dengan petunjuk (*clued recall*).

f. Pelaksanaan Screening

Screening dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan Tes CFIT Skala 2. Screening dilaksanakan hari Kamis tanggal 14 April 2011 di SD Takmirul Islam Surakarta. Jumlah siswa kelas V adalah 46 siswa, namun karena terdapat 2 siswa yang tidak masuk maka hanya 44 siswa yang mengikuti screening.

Berdasarkan kuesioner yang disebarakan maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Kuesioner Cerita

No.	Judul cerita	Jumlah siswa yang sudah pernah mendapat	Dalam bentuk persen (%)
1.	Abu Nawas	40	91%
2.	Pangeran Katak	27	61%
3.	Hang Tuah	11	25%

Menurut tabel di atas maka siswa yang sudah pernah mendapatkan cerita Hang Tuah tidak digunakan sebagai subjek penelitian, sehingga subjek penelitian berjumlah 33 siswa.

Setelah didapatkan 33 siswa sebagai subjek penelitian, dilanjutkan dengan screening menggunakan tes CFIT skala 2. Hasil screening dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Tingkat IQ

No.	Skor CFIT skala 2	Tingkat IQ	Jumlah siswa
1.	> 120	Superior	7 siswa
2.	110 - 119	Rata-rata Atas	14 siswa
3.	90 - 109	Rata-rata	8 siswa
4.	80 - 89	Rata-rata Bawah	2 siswa
5.	70 - 79	Borderline	2 siswa
Jumlah seluruhnya			33 siswa

Berdasarkan penjelasan pada bab sebelumnya siswa yang memiliki tingkat IQ rata-rata yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Menurut tabel di atas dapat disimpulkan bahwa subjek yang digunakan dalam penelitian yaitu siswa yang memiliki IQ rata-rata (rata-rata atas, rata-rata, dan rata-rata bawah) terdapat 24 siswa.

g. Persiapan Eksperimen

a. Persiapan Modul

Modul eksperimen pada penelitian ini terdiri dari modul untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing modul terdiri dari jadwal serangkaian kegiatan, materi cerita Hang Tuah dan tes pemahaman cerita (tes *recall memory*). Pada penelitian ini kelompok eksperimen subjek diberikan cerita melalui media audiovisual (film), sedangkan untuk kelompok kontrol subjek diberikan cerita dalam bentuk teks saja.

b. Persiapan Lapangan

Peneliti menginformasikan kepada pihak sekolah mengenai hasil *screening* tentang siswa yang dikenai penelitian dan siswa yang berada dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Peneliti kemudian menentukan waktu dan tempat eksperimen dengan seijin pihak sekolah.

c. Persiapan Fasilitator

Eksperimen dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti, Fasilitator Anis, Fasilitator Eka dan Fasilitator Adhisti. Sebelumnya, peneliti melakukan *briefing* mengenai materi dan pelaksanaan eksperimen sesuai modul eksperimen. Hal ini dilakukan untuk memberikan penjelasan materi dan detail eksperimen kepada fasilitator eksperimen.

d. Persiapan alat

Selanjutnya peneliti mempersiapkan alat-alat yang digunakan dalam pemberian cerita melalui film. Alat-alat tersebut antara lain :

1) Satu unit laptop dan LCD

Laptop dan LCD pada penelitian ini digunakan untuk memutar film.

2) Satu unit *sound system*

Sound system pada penelitian ini digunakan untuk memperdengarkan musik, dan pendukung dalam pemutaran film pada subyek eksperimen.

3) Modul eksperimen

Modul eksperimen dapat dilihat secara lengkap pada lampiran.

4) Lembar observasi

Lembar observasi dibuat untuk membantu peneliti dalam mengamati tingkah laku, ekspresi dan partisipasi dari subyek peserta penelitian. Lembar observasi dapat dilihat selengkapnya pada lampiran .

5) Evaluasi proses dan hasil

Peneliti mempersiapkan lembar evaluasi proses untuk diisi sesuai dengan keadaan yang dialami subyek sesungguhnya pada saat eksperimen. Lembar evaluasi hasil berupa tes pemahaman cerita (tes *recall memory*) untuk diisi subyek setelah mendapat perlakuan. Lembar evaluasi dapat dilihat secara lengkap pada lampiran.

6) Alat Tulis

Alat tulis berupa bolpoin dipergunakan oleh subyek untuk mengerjakan *tes recall*, dan lembar evaluasi pelatihan.

e. Persiapan Material

Peneliti juga mempersiapkan beberapa material yang digunakan dalam penelitian antara lain materi cerita Hang Tuah berupa film untuk kelompok eksperimen dan naskah cerita untuk kelompok kontrol, lembar jawab hasil tes, lembar observasi, serta lembar evaluasi proses.

h. Perhitungan Validitas dan Reliabilitas

a) Uji Validitas

Validitas Tes Pemahaman Cerita (*Tes Recall Memory*) ditentukan melalui pendapat profesional yaitu pendapat dari pembimbing skripsi. Validitas isi dapat diukur dengan menggunakan pengembangan alat ukur yang telah ada, yang kemudian dilakukan analisis logis untuk menetapkan apakah soal-soal yang telah dikembangkan memang mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Sesuai dengan fungsi kerja *recall memory* maka peneliti menggunakan tingkatan pengetahuan ingatan (*knowledge*) dan pemahaman (*comprehension*) sebagai dasar pembuatan tes *recall memory*.

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas tes *recall memory* dilakukan dengan menggunakan teknik reliabilitas antar rater dihitung dengan menggunakan koefisien korelasi antar kelas (*Intraclass Correlation Coefficients, ICC*) dengan bantuan komputer program *SPSS 16.0 for windows*. Metode estimasi reliabilitas antar rater ini dipakai jika ada beberapa orang rater menilai individu baik melalui instrumen rating yang menghasilkan data ordinal (Widhiarso, 2005).

Penghitungan reliabilitas tes *recall memory* diperoleh koefisien reliabilitas (rtt) sebesar 0,905. Perhitungan dan perincian selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Koefisien reliabilitas dianggap memuaskan apabila koefisiennya mencapai minimal 0,900 (Azwar, 2003), sehingga koefisien reliabilitas (rtt) dari tes *recall memory* tersebut adalah memuaskan.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Penentuan Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Takmirul Islam Surakarta yang berjumlah 24 siswa. Jumlah tersebut dibagi menjadi 2 kelompok berdasarkan tingkat IQ rata-rata (rata-rata atas, rata-rata, dan rata-rata bawah) yang dipasangkan (*matching*) yaitu 12 orang untuk kelompok eksperimen dan 12 orang untuk kelompok kontrol.

b. Pelaksanaan Eksperimen

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 April 2010 di ruang kelas V untuk kelompok eksperimen dan ruang kegiatan untuk kelompok kontrol. Penelitian ini berjalan selama 90 menit, yaitu mulai pukul 09.30 WIB dan berakhir pada pukul 11.00 WIB. Berdasarkan pertimbangan adanya kesenjangan antara siswa yang mengikuti penelitian serta siswa yang mengikuti mata pelajaran maka peneliti mengikutsertakan seluruh siswa yang terdapat di dalam kelas. Jumlah seluruh siswa yang mengikuti serangkaian kegiatan berjumlah 46 siswa. Siswa yang hadir pada kelompok eksperimen sebanyak 23 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 23 siswa. Pada masing-masing kelompok terdapat

12 siswa yang diambil sebagai subjek penelitian. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan pemberian cerita melalui media audiovisual sedangkan pada kelompok control diberikan cerita melalui naskah (teks).

c. Pelaksanaan Skoring

Pedoman penilaian tes *recall memory* menggunakan rubrik holistik. Iryanti (2004) mengungkapkan bahwa rubrik holistik adalah pedoman untuk menilai berdasarkan kesan keseluruhan atau kombinasi semua criteria. Pada penilaian kali ini peneliti menggunakan skala genap seperti skala 4 (0-3) dengan penyebutan tingkat 0 (tidak memuaskan), tingkat 1 (cukup memuaskan dengan banyak kekurangan), tingkat 2 (memuaskan dengan sedikit kekurangan), dan tingkat 3 (superior). Faktor lain yang perlu diperhatikan dalam penilaian adalah bobot pertanyaan yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan atau aspek kognitif yang diungkap. Pada aspek yang terpenting yaitu tingkatan pemahaman diberi bobot 2 lebih banyak daripada aspek ingatan yang hanya mendapat bobot 1. Setelah diperoleh skor subjek, dikonfirsikan ke skala 0-100 untuk mendapatkan nilai akhir subjek.

Tabel 12. Rubrik Holistik

Skala Kriteria atau sub kriteria	0	1	2	3	Skor (bobot x skala)	Skor maksimu m
1. Ingatan (bobot 1)						
a. Judul cerita /film yang diberikan						3
b. Tokoh-tokoh yang ada pada cerita/film						3
c. Pengungkapan hal-hal menarik dengan alasan sesuai fakta-fakta dalam cerita						3
d. Melanjutkan cerita						3
2. Tingkat pemahaman (bobot 2)						
a. Menjelaskan watak tokoh						6
b. Menceritakan sebagian kisah yang ada dalam cerita/film						6
c. Menjabarkan perasaan tokoh						6
d. Menceritakan kembali kisah yang terdapat dalam cerita/film dengan bahasa sendiri						6
Jumlah skor						36
Nilai (dikonfirsikan ke skala 0-100) : $\text{jumlah skor/skor maksimum} \times 100$						

Jumlah atau skor total dari tes *recall memory* setiap subjek ini digunakan untuk analisis data.

3. Hasil Penelitian

a. Hasil Analisis Kuantitatif

Pengujian hipotesis dilakukan dengan 2 cara yaitu:

a. Uji statistik yaitu *Mann-Whitney U (U Test)*

Hasil perhitungan Uji *Mann-Whitney U* menggunakan menunjukkan bahwa rata-rata rangking untuk kelompok kontrol adalah 8,33 dengan jumlah rangking 100. Rata-rata rangking kelompok 1 eksperimen adalah 16,67 dengan jumlah rangking 200. Besarnya nilai *Wilcoxon* (W_x) = 100 dengan nilai z hitung -2,892 lebih kecil daripada z tabel -2,326 dan probabilitas (p) 0,004 (uji dua sisi) atau 0,003 (uji satu sisi). Oleh karena nilai probabilitas (p) 0,003 lebih kecil dari $\alpha = 0,01$, maka kita dapat menolak H_0 , dan menerima H_1 .

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian cerita melalui media audiovisual terhadap *recall memory* pada anak kelas V SD Takmirul Islam Surakarta.

b. Perbandingan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 65,00 sedangkan kelompok kontrol adalah 43,75 dengan nilai perbedaan 21,25, yang

berarti terdapat perbedaan rata-rata yang besar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengaruh pemberian cerita melalui media audiovisual efektif terhadap *recall memory* pada anak-anak.

Hasil Analisis Evaluasi Proses & Evaluasi Hasil

Hasil evaluasi proses kelompok eksperimen menunjukkan bahwa hampir seluruh subjek menyatakan film yang dilihat sangat menarik dan sudah memadai dengan cerita yang disampaikan, serta penyaji atau fasilitator dapat memperkenalkan diri secara jelas. Subjek juga merasa bahwa film yang diberikan mudah dipahami dan menambah pengetahuan masing-masing subyek, serta alur cerita yang ada pada film runtut dan jelas.

Pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa sebagian subjek menyatakan naskah cerita yang dibaca belum cukup menarik bagi subjek, serta penyaji atau fasilitator dapat memperkenalkan diri secara jelas. Sebagian subyek juga merasa bahwa naskah cerita yang dibaca belum cukup dipahami dan alur cerita yang ada pada naskah cukup runtut dan jelas. Hasil analisis evaluasi hasil diperoleh dari hasil tes *recall memory* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

b. Hasil Analisis Deskriptif

Gambaran subjek yang terbagi menjadi 2 kelompok digolongkan dalam 5 kategorisasi yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Tingkat *recall memory* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa mean empiriknya adalah 65,00 dan berada pada rentang skor 58 hingga 75. Secara umum subjek memiliki tingkat *recall memory* tinggi cenderung sangat tinggi. Pada kelompok kontrol menunjukkan kategori tingkat *recall memory* dengan mean empiriknya adalah 43,75 dan berada pada rentang skor 42 hingga 58. Secara umum subjek memiliki tingkat *recall memory* rendah cenderung sedang.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan teknik analisis uji *Mann-Whitney U (U Test)* yang menunjukkan bahwa nilai z hitung $-2,892$ lebih kecil daripada z tabel $-2,326$ dan probabilitas (p) $0,004$ (uji dua sisi) atau $0,003$ (uji satu sisi). Oleh karena nilai probabilitas (p) $0,003$ lebih kecil dari $\alpha = 0,01$, maka kita dapat menolak H_0 , dan menerima H_1 . Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan perbandingan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah $65,00$ sedangkan kelompok kontrol adalah $43,75$ dengan nilai perbedaan

21,25. Hal ini berarti terdapat pengaruh positif pemberian cerita melalui media audiovisual terhadap *recall memory* pada anak-anak kelas V SD Takmirul Islam Surakarta.

Kategori nilai subjek dalam tes *recall memory* ini berada diantara rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Subjek pada kelompok eksperimen memperoleh cerita melalui media audiovisual (film) menunjukkan 4 kategori antara lain rendah adalah 16,67%, sedang adalah 8,33%, tinggi adalah 41,67%, dan sangat tinggi adalah 33,33%. Secara umum, nilai subjek kelompok eksperimen dikategorikan tinggi cenderung sangat tinggi. Subjek pada kelompok kontrol memperoleh cerita dalam bentuk teks saja menunjukkan 3 kategori yaitu rendah adalah 41,67%, sedang adalah 41,67%, dan tinggi adalah 16,67%. Menurut prosentase tersebut nilai subjek kelompok kontrol dapat dikategorikan rendah cenderung sedang.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Nugraha (2008) bahwa anak yang membaca cerita disertai gambar memiliki kemampuan *recall memory* yang lebih baik dari pada anak yang membaca cerita tanpa disertai gambar. Ningsih (2009) menambahkan dalam hasil penelitiannya bahwa perbedaan kemampuan *recall memory* ditinjau dari metode belajar audio dan metode belajar visual, dimana metode belajar audio lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan *recall memory* anak.

Penggunaan cerita fiksi sebagai metode pembelajaran yang lebih disenangi anak diharapkan dapat diaplikasikan dalam pemberian mata pelajaran. Penjelasan materi pelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik bagi anak menyebabkan anak mudah bosan dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu penyampaian materi pelajaran menggunakan metode cerita, dongeng atau fiksi akan lebih memotivasi anak untuk memahami materi yang diperolehnya.

Interaksi positif antara fasilitator dengan siswa memudahkan siswa menangkap, menyimpan, dan menggunakan kembali (proses *recall memory*) materi yang diperoleh. Pengalaman, penguasaan materi, dan kualitas interpersonal yang baik merupakan modal utama yang mendukung fasilitator dalam menjalankan penelitian dengan baik. Fasilitator mampu memimpin proses penelitian dengan baik, mampu menumbuhkan suasana keterbukaan dan keakraban di antara subyek, serta mampu menjelaskan materi dengan baik. Suasana keakraban sudah dibangun dari awal penelitian dengan *ice breaking* perkenalan yang penuh canda tawa.

Selain itu, modul penelitian yang dirancang berisi materi yang jelas dan detail dapat dijadikan panduan bagi fasilitator dalam pelaksanaan eksperimen. Beberapa kemudahan yang mendukung tercapainya keberhasilan dalam penelitian ini, antara lain tersedianya sarana dan prasarana seperti ruangan yang kondusif (tenang, dingin, dan luas), perlengkapan seperti

audiovisual (laptop, LCD, dan speaker), serta dukungan penuh dari instansi terkait. Selain itu, partisipasi dari subyek juga mendukung keberhasilan dalam penelitian. Subyek dalam penelitian ini sangat antusias dan memperhatikan apa yang diberikan fasilitator. Motivasi yang tinggi, sikap terbuka, dan aktif selama mengikuti serangkaian kegiatan. Motivasi subyekpun tetap terjaga sampai kegiatan berakhir.

Kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini antara lain kesulitan dalam menyesuaikan jadwal akademik yang sudah ditentukan pada setiap sekolah dikarenakan akan mendekati ujian sekolah. Hal ini menyebabkan peneliti harus berpindah-pindah ke beberapa sekolah yang dapat memberikan ijin untuk diadakan penelitian. Selain itu, terdapat keterbatasan jumlah siswa yang homogen sesuai dengan hasil screening untuk dijadikan subjek penelitian.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- a. Ada perbedaan hasil *recall memory* antara kelompok eksperimen yang mendapatkan cerita melalui media audiovisual (film) dengan kelompok kontrol yang hanya mendapatkan cerita melalui naskah.
- b. Terdapat pengaruh pemberian cerita melalui media audiovisual terhadap *recall memory* anak kelas V sekolah dasar Takmirul Islam Surakarta.
- c. Hasil *recall memory* pada kelompok eksperimen berada pada kategori tinggi cenderung sangat tinggi. Sedangkan hasil *recall memory* pada kelompok kontrol berada pada kategori rendah cenderung sedang.

2. Saran

- a. Kepada Subjek (Siswa kelas V SD Takmirul Islam)
Subjek diharapkan dapat menggunakan media audiovisual yang menarik dan mudah dipahami dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah.
- b. Kepada Sekolah Dasar
 - 1) Mensosialisasikan tentang penggunaan media audiovisual dalam memberikan mata pelajaran pada siswa secara bertahap.
 - 2) Guru hendaknya memberikan metode pembelajaran yang memudahkan siswa menangkap, menyimpan, dan menggunakan kembali (proses *recall memory*) materi yang diperoleh dengan penggunaan media audiovisual.
 - 3) Apabila guru memanfaatkan media audiovisual hendaknya mempersiapkan media tersebut secara baik, mempertimbangkan kelas yang akan digunakan, dan jam pelajaran

yang akan digunakan. Hal ini harus diperhatikan supaya pembelajaran dapat efektif dan tidak mengganggu proses pembelajaran mata pelajaran yang lain.

4) Membangun hubungan yang memotivasi siswa dalam membantu proses belajar.

c. Kepada Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan memperbesar subjek penelitian sehingga jumlah subjek yang diteliti bisa mewakili populasi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, Rita L., Richard C. Atkinson, dan Ernest R. Hilgard. 2004. *Pengantar Psikologi*. (Alih Bahasa: Nurdjannah Taufiq dan Rukmini Barhana). Jakarta : Erlangga
- Azwar, Saiffudin. 2001. *Tes Prestasi*. Edisi 2. Cetakan 4. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Bardosono, Saptowati. 2009. *Kuesioner*. <http://staff.ui.ac.id> (diakses 2 Maret 2011)
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ketiga. Jakarta : Balai Pustaka
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Djamarah, S.B. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Drever, James. 1986. *Kamus Lengkap Psikologi*. (Penerjemah: Nancy Simanjutak). Cetakan 1. Jakarta : PT. Bina Aksara
- Elita, R. Funny M. 2009. *Memahami Memori*. <http://pustaka.unpad.ac.id> (diakses 10 Desember 2009)
- Fauzi, Ahmad. 2008. *Psikologi Umum*. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Ghozali, Imam. 2006. *Statistik Non-parametrik (Teori dan Aplikasi dengan program SPSS)*. Semarang : Undip
- Hadi S. 1982. *Metodologi Research III*. Yogyakarta : Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM
- . 2000. *Statistik Jilid II*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hartono. 2009. *SPSS 16.0 Analisis Data Statistika dan Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Hasyim, Fuad. 2008. *Ingatan*, www.psikologinet.com (diakses 10 Desember 2009)
- Hurlock, Elizabeth B. 2006. *Psikologi Perkembangan*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa). Jakarta : Erlangga.
- Iryanti, Puji. 2004. Penilaian Unjuk Kerja. *Modul Penataran*. <http://p4tkmatematika.org> (diakses 15 Juni 2011)

- Karimah, Yulinda. 2009. Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Media Animasi Audio Visual pada Siswa Kelas VI SDI I Ma'had Islam Pekalongan. *Skripsi*. <http://digilib.unnes.ac.id> (diakses 12 Oktober 2009)
- Kartono, Kartini. 2003. *Patologi Sosial 3: Gangguan-Gangguan Kejiwaan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Khrisna, Andrean Hary. 2010. Pengaruh Kebisingan pada Memori Jangka Pendek dan Konsentrasi terhadap Siswa Kelas VIII SMP N I Sukoharjo. *Skripsi*. Universitas Negeri Sebelas Maret.
- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra anak (dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif)*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Latipun. 2006. *Psikologi Eksperimen*. Edisi 2. Cetakan 3. Malang: UMM Press.
- Lolowang, dkk. 2006. Dengan Bermain Tempurungpun Inteligensi dan Kreativitas Dapat Ditingkatkan: Field Experiment pada anak-anak usia SD di desa Kayuuwi Minahasa 2006. *Penelitian*. Universitas Negeri Manado
- Mangkuatmodjo, Soegyarto. 2004. *Statistik Lanjutan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Matlin, M. W. 1998. *Cognition*. Fourth Edition. Florida : Harcourt Brase & Company
- Mufida, Nasikhatul. 2007. Peranan Cerita Anak “Semua Bersaudara” terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Tugas Akhir*. Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Mulyati. 2005. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta : Andi
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Mursy, M.S. 2001. *Seni Mendidik Anak*. Cetakan 1. Penerjemah : Al Gazira. Jakarta : Ar Royan.
- Ningsih, Linda Setya. 2009. Kemampuan Recall Memory Ditinjau dari Metode Belajar Visual dan Metode Belajar Audio. *Skripsi*. Universitas Muhamadiyah Surakarta
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Nugiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Nugraha, Aditya Dedy. 2008. Efektifitas Pemberian Cerita Bergambar terhadap Recall Memory pada Anak-Anak. *Skripsi*. Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Nur, M. Zaimuri. 2010. *Ice Breeker*. Yogyakarta: Laksana
- Nurkencana, Wayan & Sumartana. 1983. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Pangesti. 2005. Peningkatan Ketrampilan Menyimak Dongeng dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas VIID SMP Negeri 30 Semarang. *Skripsi*. <http://digilib.unnes.ac.id> (diakses 3 Maret 2010)

- Permana, Yoga. 2009. Pengembangan Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Multimedia sebagai Alternatif Pemangkas Biaya Operasional Pendidikan. *Proposal Penelitian*. <http://yogapermana.blog.upi.edu/tag/multimedia> (diakses 15 november 2010)
- Pratama, Ryan. 2009. *Tes Stanford Binet*. <http://pustaka.unpad.ac.id> (diakses 21 Oktober 2010)
- Rakhmat, J. 2001. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ratnawati, S. (Editor). 2002. *Sekolah Alternatif untuk Anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Santoso, Agung. 2009. *Statistik untuk Psikologi*. www.psikologi.statistikblogspot.com (diakses 18 Maret 2011)
- Santrock, John. W. 2007. *Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa: Achmad Chusairi, S. Psi dan Drs. Juda Damanik, M. S. W.). Jakarta : Erlangga.
- Saputra. 2009. *Media Audio-visual*. www.kiva.org
- Solso, Robert L. 1995. *Cognitive Psychology*. Fourth Edition. Boston : Allyn and Bacon
- Solso, Robert L., Otto H. Moclin, dan M. Kimberly Maclin. 2008. *Psikologi Kognitif*. (Alih Bahasa: Mikael Rahaedanto dan Kristianto Batuadji). Jakarta : Erlangga.
- Sternberg, Robert J. 2006. *Psikologi Kognitif*. Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2009. *Statistik Nonparametris*. Bandung : CV. Alfabeta
- Suharman. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya : Srikandi
- Suryabrata, Sumadi. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- . 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Suyatno. 2009. *Struktur Narasi Novel Karya Anak*. Surabaya : Jaring Pena
- Trimansyah, Bambang. 1999. *Cerita Anak Indonesia Kontemporer*. Bandung: Nuansa
- Wade, Carole, dan Carol Travis. 2007. *Psikologi*. (Alih Bahasa: Benedictine Widyasinta dan Ign. Darma Juwono). Edisi 9. Jakarta : Erlangga
- Walgito, Bimo. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta : Andi.
- Widhiarso, Wahyu. 2005. *Mengestimasi Reliabilitas*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM
- . 2011. *Melibatkan Rater dalam Pengembangan Alat Ukur*. <http://wahyupsy.blog.ugm.ac.id> (diakses 17 Juni 2011)

Wirawan, Judhitia A. 2008. *Memori*. <E:\skripsi\memory\memori.html> (diakses 10 Desember 2009)