

Efektivitas Media Gambar Terhadap *Recall Memory* pada Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas III SD

Ni Nyoman Ari Indra Dewi, Made Silvia Omegantini, Ni Putu Julian Dian,
Dorothea Disa

Program Studi Psikologi
Universitas Dhyana Pura

E-mail: ariindradewi@undhirabali.ac.id

Abstrak. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menguji efektivitas penggunaan media gambar dalam meningkatkan kemampuan *recall memory* siswa. *Recall memory* adalah proses membangkitkan ingatan secara verbal atau perbandingan nyata suatu pengalaman di masa lalu. Tiga puluh siswa kelas 3 SD terlibat sebagai partisipan penelitian dan dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa media gambar tidak menunjukkan kemampuan *recall memory* yang signifikan berbeda dengan kelompok kontrol. Saran dan implementasi dibahas lebih lanjut untuk menerapkan strategi pembelajaran bagi peserta didik.

Kata kunci: *media gambar, recall memory, siswa*

Aktivitas belajar yang dilakukan tidak lepas dari proses mengingat (Djamarah, 2011). Pada masa kanak-kanak, proses perkembangan memorinya sangat pesat, demikian pula dengan kemampuan mengingatnya. Aktivitas belajar yang dilakukan pada masa sekarang tidak lepas dari peranan pendidikan yang sudah ada. Adanya pendidikan yang semakin maju dapat meningkatkan daya ingat manusia. Dikatakan demikian karena aktivitas belajar adalah kegiatan berproses dan hal yang paling dasar dari penyelenggaraan jenis atau jenjang pendidikan.

Di kehidupan modern ini, merupakan sebuah keyakinan bersama bahwa pendidikan merupakan sebuah hal yang sangat penting dalam perjalanan hidup manusia (Fakhrudin, 2011). Pendidikan tidak hanya memberikan bekal ilmu, tetapi juga keterampilan yang akan menjadi alat penting untuk memasuki dunia kerja. Pendidikan terdiri dari dua macam; formal dan informal. Pendidikan formal adalah

hal yang menjadi mayoritas pilihan penduduk Indonesia untuk mencari ilmu. Pendidikan formal yang ada di Indonesia berupa sekolah yang dimulai dari jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA).

Jean Piaget mengatakan ada tahap perkembangan kognitif yang berlangsung, yang pertama tahap *sensorimotor stage* (0-2 tahun), kedua ada tahap *preoperational thinking* (2-7 tahun), ketiga ada tahap *concrete operations* (7-12 tahun) dan yang keempat ada tahap *formal operations* (12-15 tahun) (Olson&Hergenhahn, 2008). Dalam tahapan pendidikan formal di Indonesia, Taman Kanak-Kanak (TK) termasuk dalam tahap kedua yaitu *Preoperational thinking* (2-7 tahun), Sekolah Dasar termasuk dalam tahap yang ketiga yaitu tahap *concrete operations* (7-12 tahun) dan Sekolah Menengah Pertama

termasuk dalam tahap keempat yaitu *formal operations* (12-15 tahun).

Jalur pendidikan formal yang rentang waktunya paling panjang adalah Sekolah Dasar (SD). Sekolah dasar (SD) dimulai dari kelas 1-6. Anak-anak yang memasuki SD usianya berkisar antara 6-7 tahun. Anak-anak Sekolah Dasar masuk tahapan perkembangan kognitif yang ketiga yaitu *concrete operational*, dimana individu mulai belajar dari melihat hal-hal yang konkret, seperti bentuk suatu benda atau gambar. Pada kelas 1-6, anak-anak mendapatkan berbagai macam ilmu dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Di kelas satu dan dua, anak-anak mendapatkan mata pelajaran dasar seperti Bahasa Indonesia, Matematika, PPKN, dan Bahasa Inggris. Di kelas tiga, anak-anak mulai mendapatkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPA terdiri atas mata pelajaran Biologi, Kimia dan Fisika sedangkan IPS terdiri atas mata pelajaran PPKN, Geografi, dan Budi Pekerti.

Pelajaran IPS berkaitan dengan mengenal Indonesia baik dari segi suku budaya, dan juga dari segi pengetahuan tentang alam (Departemen Pendidikan Nasional, 2007). Namun terkadang, pelajaran IPS menjadi momok yang membosankan bagi anak-anak, karena isi dari buku pelajaran IPS tersebut berupa uraian panjang dengan minimnya gambar yang berkaitan dengan pelajaran tersebut yang dapat merangsang kecerdasan visual anak.

Soemanto mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil, karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai tujuan (Kawuryan & Raharjo, 2012). Salah satu bentuk yang dilakukan dalam proses belajar adalah dengan memasukkan media gambar pada materi pelajaran, khususnya bagi anak-anak yang berada dalam tahap *concrete operations* (7-12 tahun) dalam tahap perkembangan Piaget.

Beberapa waktu yang lalu peneliti menemukan sebuah fenomena yang terjadi di SD X. Seorang murid yang kebetulan merupakan adik sepupu dari peneliti terlihat mengalami kesulitan menjawab soal-soal dalam buku latihan mata pelajaran IPS. Saat diteliti lebih lanjut, ternyata kesulitan tersebut diakibatkan karena kesulitan mengingat materi. Materi pelajaran IPS itu sendiri sebagian besar hanya terdiri atas uraian panjang tentang isi materi dengan sedikit sekali pembahasan yang disertakan gambar.

Penelitian penjajakan dilakukan dengan mendatangi SD X dan bertemu langsung dengan wali kelas 3 yang mengajar materi tersebut. Ibu W, nama wali kelas 3 SD X, mengatakan bahwa memang benar anak-anak mengalami kesulitan di mata pelajaran IPS. Faktor yang paling berpengaruh adalah kesulitan mengingat materi yang diakibatkan oleh kurangnya media gambar pada buku yang disediakan.

Minimnya gambar yang terdapat di buku pelajaran sejarah anak-anak kelas 3 SD X yang menyebabkan kesulitan dalam *recall memory* menjadi alasan bagi peneliti untuk menyusun penelitian eksperimen mengenai efektivitas media gambar terhadap *recall memory* pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas 3 SD X.

Permasalahan yang akan menjadi fokus peneliti dalam melaksanakan penelitian adalah sulitnya melakukan *recall memory* pada pelajaran IPS karena uraian materi pelajaran IPS tidak diikuti dengan media gambar yang cukup. Penelitian ini kemudian hendak mengkaji apakah ada pengaruh media gambar terhadap *recall memory* pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas 3 SD X.

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan di bidang psikologi khususnya Psikologi Pendidikan yang berkaitan dengan efektivitas media gambar terhadap *recall memory* pada siswa kelas 3 SD. Hasil penelitian ini juga diharapkan

dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi guru di sekolah dan juga orang tua murid mengenai metode cara pengajaran bagi siswa kelas 3 SD khususnya yang berkaitan dengan pelajaran IPS.

Media Gambar

Menurut Sudjana (sitat dalam Agustin, 2012), pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas yang diungkapkan melalui gambar yang berisi kata-kata. Sedangkan Azhar Arsyad (sitat dalam Agustin, 2012), mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa, kejadian, maupun objek yang dituangkan dalam bentuk gambar, garis, kata-kata, dan simbol-simbol. Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media visual yang berasal dari berbagai peristiwa, kejadian, maupun objek yang dituangkan dalam bentuk grafis berbentuk gambar, garis, kata-kata, dan simbol-simbol.

Recall Memory

Recall memory merupakan proses membangkitkan ingatan, secara verbal atau perbandingan nyata tentang suatu pengalaman di masa lalu (Drever, dalam Chusurnur, Hidayat, dan Agustin 2011). Jadi dapat dikatakan *recall memory* adalah proses untuk mengembalikan ingatan yang pernah ada, dengan cara verbal, tentang suatu pengalaman yang terjadi di masa lalu.

Terdapat dua cara untuk mengembalikan kembali ingatan (Walgito disitat dalam Chusurnur, Hidayat, & Agustin, 2011) salah satunya adalah *recall* (mengingat kembali). *Recall* adalah cara dimana seseorang dapat mengingat kembali akan suatu hal. Dalam penelitian eksperimen ini, digunakan *recall memory* yang dapat diakses dalam waktu 30 detik –

selamanya yang termasuk dalam *long term memory*.

Berikut adalah faktor-faktor yang memengaruhi *recall memory* pada seseorang:

1. Efek posisi serial. Efek posisi serial adalah suatu informasi yang diatur berurutan akan memengaruhi proses ingatan seseorang. Informasi yang terletak di bagian akhir akan cenderung diingat lebih baik sebab informasi masih ada pada jangkauan *short term memory* (Suharman, dalam Chusurnur, Hidayat, dan Agustin, 2011)
2. Media. Media berperan pada proses *recall memory* karena media dapat mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas yang diungkapkan melalui gambar maupun audio.
3. Pengulangan. Dengan tindakan pengulangan atau repetitif, kemampuan *recall memory* akan tersimpan lebih dalam pada *short term memory*.
4. Inteligensi. Menurut Stenberg (dalam Chusurnur, Hidayat, dan Agustin, 2011) inteligensi berpengaruh pada cepat lambatnya seseorang melakukan pengkodean informasi dari sistem indrawi ke *short term memory*.
5. Efek resensi diri. Resensi diri adalah proses mengaitkan suatu hal baru dengan pribadi seseorang itu sendiri untuk memaksimalkan proses *recall memory*.

Menurut Lockhart (sitat dalam Chusurnur, Hidayat, & Agustin, 2011) ada tiga macam tes *recall*, yaitu:

1. *Serial recall*, yaitu mengingat kembali materi dalam sebuah urutan penyajian secara tepat. Contohnya seperti mengurutkan kata-kata dalam satu kategori dengan urutan yang sama.
2. *Free recall*, yaitu mengingat kembali materi dengan urutan yang

tidak beraturan. Contohnya seperti mengingat kata-kata dalam satu kategori dan bisa saja tidak berurutan.

3. *Clued recall*, yaitu mengingat kembali materi dengan petunjuk. Contohnya seperti menjawab soal essay, dimana soal yang diberikan merupakan suatu petunjuk.

Tes *essay* yang termasuk dalam *clued recall* digunakan dengan pertimbangan bahwa menurut Chussurnur, Hidayat, dan Agustin (2011) tes *essay* cocok untuk mengukur hasil suatu proses belajar secara kompleks serta memberikan kesempatan bagi partisipan untuk menyusun jawaban sesuai pikirannya sendiri.

Sebuah demonstrasi yang menakjubkan membahas tentang kemampuan manusia mengenali gambar setelah jeda waktu yang sangat panjang (Shepard, dalam Solso, Maclin & Maclin, 2007). Dalam penelitian Shepard, beliau memilih 612 gambar berdasarkan sejumlah besar gambar yang mudah diingat (seperti gambar iklan pada majalah). Gambar tersebut ditayangkan ke sebuah layar yang dapat diatur kecepatannya dengan partisipan. Kemudian Shepard melakukan tes rekognisi kepada partisipan. Tes rekognisi yang pertama menunjukkan hasil yang sangat tinggi 96,7%, dua jam kemudian dilakukan tes kembali dengan hasil 99,7%. Selanjutnya para partisipan mendapatkan tes rekognisi semacam itu setelah jeda tiga, tujuh dan 120 hari. Pada tes tiga, tujuh dan 120 hari mengalami penurunan dalam ingatannya tentang 612 gambar yang telah ditampilkan.

Dikatakan bahwa setelah jeda tiga dan tujuh hari, partisipan menunjukkan bahwa memori tentang gambar yang disandingkan dalam *long term memory* partisipan dan penurunan rekognisi memori setelah empat bulan diakibatkan oleh intervensi gambar-gambar baru yang membingungkan partisipan

Metode

Bentuk rancangan penelitian eksperimen yang akan peneliti lakukan adalah *true experiment* yaitu *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design* adalah bentuk rancangan penelitian yang menjamin adanya validitas internal. Variabel independen (variabel bebas) dalam penelitian ini adalah media gambar. Media gambar merupakan media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas yang diungkapkan melalui gambar yang berisi kata-kata.

Variabel dependen (variabel terikat) yang akan diukur adalah *recall memory*. *Recall memory* adalah proses untuk mengembalikan ingatan yang pernah ada dengan cara verbal, tentang suatu pengalaman yang terjadi di masa lalu. *Recall memory* yang akan peneliti teliti adalah dengan waktu akses 30 detik – selamanya yang termasuk dalam *long term memory*. *Recall memory* diukur dengan tes *clued recall* yang termasuk dalam salah satu jenis pengukuran *recall memory*. Tes *clued recall* yang akan peneliti gunakan berbentuk *essay* dengan pertimbangan bahwa menurut Chussurnur, Hidayat, dan Agustin (2011) tes *essay* cocok untuk mengukur hasil suatu proses belajar secara kompleks serta memberikan kesempatan bagi partisipan untuk menyusun jawaban sesuai pikirannya sendiri.

Faktor-faktor yang memengaruhi *recall memory* adalah efek posisi serial, media, pengulangan, inteligensi, dan efek resensi diri. Peneliti menggunakan media sebagai alat pengukur *recall memory*. Media berperan pada proses *recall memory* karena media dapat mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas yang diungkapkan melalui gambar maupun audio.

Recall memory akan diukur dengan penggunaan media gambar pada materi IPS. Kemudian, siswa kelas 3 SD X akan diberikan soal *essay* berjumlah 10 soal

dengan jawaban singkat. Waktu pengerjaan ditetapkan selama 15 menit. Peneliti membuat soal sebanyak 10 dengan waktu pengerjaan selama 15 menit karena menurut pendapat wali kelas, kemampuan siswa kelas 3 SD dalam menyelesaikan 10 soal adalah dalam waktu 15 menit.

Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan metode eksperimental yaitu minimal 15 subyek per kelompok yang dikemukakan oleh Gay. Siswa kelas 3 SD X seluruhnya berjumlah 33 orang. Keseluruhan siswa terlibat menjadi partisipan dengan pertimbangan agar tidak terjadi dampak psikologis terhadap siswa yang tidak diikutsertakan. Namun dalam analisis data, peneliti hanya akan menganalisa sebanyak 32 data agar terjadi keseimbangan data dan hasil antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Prosedur eksperimen akan dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Membagi siswa kelas 3 SD secara random menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipisahkan dalam dua ruangan yang berbeda.
3. Kemudian, kedua kelompok diberikan soal *pretest* yang telah disiapkan. Diberikan waktu sebanyak 15 menit untuk menjawab soal.
4. Setelah dilakukan *pretest*, siswa dipersilahkan mengikuti kegiatan di sekolah seperti biasa.
5. Perlakuan diberikan setelah jeda waktu selama tiga hari dari *pretest*
6. Setelah lewat tiga hari, hari keempat peneliti datang kembali dan memberikan kelompok eksperimen kertas berisi materi pelajaran IPS yang sudah berisi gambar yang berkaitan dengan materi tersebut. Sementara kelompok kontrol diberikan kertas berisi materi pelajaran IPS yang tidak diberi gambar yang berkaitan dengan materi tersebut. Jadi, kertas tersebut hanya berisi materi yang dituliskan dalam bentuk uraian panjang.
7. Siswa dalam kelompok eksperimen dan kontrol diberikan waktu selama tiga hari untuk menghafal kertas berisi materi tersebut.
8. Setelah tiga hari peneliti datang kembali, semua kertas materi IPS yang diberikan akan diambil kembali, lalu dilanjutkan dengan melaksanakan *posttest*.
9. Setelah selesai mengerjakan *posttest*, siswa-siswa disatukan kembali dalam satu kelas dan peneliti membagikan kenang-kenangan berupa alat tulis.

Dalam analisis data, peneliti menggunakan metode komparasi dalam statistik, karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu melihat perbandingan hasil media gambar terhadap *recall memory* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. *Blueprint* untuk *Pretest*

No	Materi IPS	Jumlah Soal	Nomor soal
1.	Sumber Daya	3 soal	6, 7, dan 8
2.	Posisi Negara Indonesia	2 soal	9 dan 10
3.	Permukaan Bumi	3 soal	3, 4 dan 5
4.	Peta	2 soal	1 dan 2

Tabel 2. *Blueprint* untuk *Post-test*

No	Materi IPS	Jumlah Soal	Nomorsoal
1.	Sumber Daya	3 soal	2, 3 dan 5
2.	Posisi Negara Indonesia	2 soal	4 dan 6
3.	Permukaan Bumi	3 soal	1, 7 dan 8
4.	Peta	2 soal	9 dan 10

Hasil dan Bahasan

Lokasi penelitian berada di suatu Sekolah Dasar (SD) yang ada di Bali. Diadakan *pretest* kepada siswa kelas 3 SD, dan memberikan materi pelajaran IPS kepada kedua kelompok. Penelitian ini menggunakan subjek yaitu siswa kelas 3 SD. Siswa kelas 3 SD X sebagian besar berasal dari sekitar tempat penelitian dilakukan. Penelitian dilakukan di ruang kelas satu dan kelas tiga yang lokasinya bersebelahan. Sampel dibagi menjadi dua kelompok secara random, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol pada saat *pretest* berjumlah 15 orang dan kelompok eksperimen berjumlah sama yaitu 15 orang. Kemudian pada saat *posttest*, di kelompok kontrol terdapat dua siswa yang tidak dapat hadir, sehingga jumlah sampel pada kelompok kontrol berkurang menjadi 13 orang, sedangkan jumlah sampel pada kelompok eksperimen bertambah menjadi 17 orang karena ada dua orang siswa yang pada saat *pretest* tidak hadir tetapi hadir ketika *posttest*. *Posttest* tetap dilaksanakan dengan jumlah sampel yang seimbang yaitu 15 orang untuk kelompok kontrol dan eksperimen. Tetapi pada saat analisis data, sampel yang digunakan berjumlah 26 orang, yaitu 13 orang untuk kelompok kontrol dan 13 orang untuk kelompok eksperimen, dengan pertimbangan dua orang yang tidak hadir di kelompok kontrol pada saat *posttest* dan dua orang yang tidak mengikuti *pretest* datanya tidak

diikutsertakan. Penelitian ini dilakukan oleh tiga orang pelaksana. Pelaksana merupakan mahasiswa yang masih menempuh pendidikan jenjang Strata 1 (S1) di bidang Psikologi. Pengambilan data menggunakan tes prestasi yang berupa tes mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 3 SD.

Hambatan-hambatan yang ditemui peneliti pada saat pelaksanaan penelitian yang pertama yaitu pada saat *pretest* dan *posttest* dilakukan, terdapat siswa dari kelas lain yang ikut masuk ke dalam kelas dan mengganggu jalannya penelitian dengan mengajak berbicara siswa yang sedang melaksanakan tes. Kedua dari segi subjek. Subjek yang menjadi sampel penelitian kurang berkonsentrasi pada saat dilakukannya *pretest* dan *posttest*. Terdapat beberapa siswa yang mencontek pada temannya, dan bersikap ribut pada saat pelaksanaan. Lingkungan sekitar tempat pelaksanaan eksperimen juga tidak mendukung karena dipenuhi siswa-siswa kelas lain yang bersikap ricuh.

Hambatan ketiga yaitu dari segi pelaksana. Pada saat *pretest*, salah satu pelaksana tidak dapat mengikuti kegiatan dikarenakan adanya kegiatan wajib yang dilaksanakan oleh pihak kampus. Dengan tenaga pelaksana yang berjumlah dua orang saja pada saat dilakukannya *pretest*, kegiatan tersebut dilakukan dengan cukup sulit karena sampel penelitian bersikap kurang kooperatif pada saat pemberian instruksi.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Jenisperlakuan	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	tanpa gambar	,168	13	,200*	,948	13	,573
	dengan gambar	,139	13	,200*	,950	13	,596

Dari hasil uji normalitas terhadap *pretest* dengan subjek berjumlah 13 orang pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, didapatkan nilai signifikansi Kelompok kontrol (0,573) dan Kelompok eksperimen (0,596) lebih besar dari pada

0,500. Jadi dapat dikatakan bahwa data kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berdistribusi normal karena nilainya $> 0,05$, dengan taraf kepercayaan 95%.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Pretest	Equal variances assumed	3,878	,061	,385	24	,704	,30769	,80002	-1,34348	1,95886
	Equal variances not assumed			,385	19,844	,705	,30769	,80002	-1,36197	1,97735

Nilai signifikansi uji homogenitas data adalah 0,061. Artinya, asumsi varians data adalah sama karena nilai signifikansi $>$

0,05 dengan taraf kepercayaan 95%. Data yang diperoleh dari kelompok kontrol dan eksperimen bersifat homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Analisis Data Non Parametrik

Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
The distribution of posttest is the same across categories of jenisperlakuan.	Independent-Samples Mann-Whitney U Test	0,0723 ¹	Retain the null hypothesis.

Hasil uji analisis data pada metode analisis statistik non parametrik dengan *Independent Mann-Whitney U Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,0723 $>$ 0,05 berdasarkan taraf kepercayaan 95%. Kesimpulannya hipotesis nol diterima, dan hipotesis alternatif ditolak. Hasil analisis data

menggunakan metode non parametrik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,073. Nilai 0,073 $>$ 0,05 sebagai nilai signifikansi berdasarkan taraf kepercayaan 95%. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) ditolak ($H > 0,05$) dan hipotesis nol (H_0) diterima. H_0 yang diterima yaitu media gambar tidak efektif

terhadap *recall memory* pada mata pelajaran IPS siswa kelas 3 SD X. Menurut peneliti, hal ini dapat terjadi karena adanya variabel lain yang muncul pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Variabel-variabel ini tidak dapat dikontrol oleh peneliti karena keterbatasan tenaga pelaksana. Variabel yang muncul diantaranya adalah sikap menyontek yang diperlihatkan oleh beberapa siswa yang mengikuti kegiatan penelitian. Siswa-siswa tersebut tidak mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri melainkan melihat jawaban siswa lain. Hal ini berpengaruh pada hasil dari tes yang diberikan.

Ha ditolak karena adanya faktor lain yang memengaruhi hasil *pretest* dan *posttest*, diantaranya adalah faktor media audio. Penelitian yang dilakukan oleh Linda Setya Ningsih dari Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2009 ingin melihat adanya perbedaan kemampuan *recall memory* pada siswa SD yang menggunakan metode belajar visual dan audio. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa ada perbedaan *recall memory* antara siswa yang belajar dengan media visual dan siswa yang belajar dengan media audio. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah media audio dinyatakan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan *recall memory* pada anak.

Simpulan

Dari hasil penelitian mengenai efektivitas media gambar terhadap *recall memory* pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas 3SD X menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ditolak dan hipotesis nol diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media gambaran tidak efektif terhadap *recall memory* pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas 3 SDX.

Berdasarkan pada kesimpulan diatas, saran yang dapat diberikan adalah bahwa media gambar dapat menjadi salah satu media dalam metode pengajaran yang

dilakukan oleh guru SD namun perlu memperhatikan variabel-variabel lain yang dapat memengaruhi efektivitas pelaksanaan pembelajaran seperti kesiapan pengajar dalam memberikan media gambar dan keterkaitannya dengan materi ajar. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan variabel bebas lain yang terkait dengan faktor-faktor yang dapat memengaruhi *recall memory*. Penelitian selanjutnya juga diharapkan untuk dapat mengontrol variabel-variabel lain yang berpengaruh, sehingga hipotesis alternatif yang disusun dapat diterima.

Pustaka Acuan

- Agustin, A. (2012). Pengaruh Hasil Pengembangan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN Se-Gugus Kemangkon Kecamatan Kemangkon Purbalingga. Diunduh pada 26 Mei 2016 dari <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/8584>
- Chusurrur, M., Hidayat, T. & Agustin, R. W. (2011). Pengaruh pemberian cerita melalui media audiovisual terhadap *recall memory* pada anak-anak Kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta. *Jurnal Psikologi*, 3(5).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Djamarah, B.S. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fakhrudin, A. (2011). Prinsip-prinsip manajemen pendidikan Islam dalam konteks persekolahan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim Vol, 9*.
- Kawuryan, F., & Raharjo, T. (2012). Pengaruh stimulasi visual untuk meningkatkan kemampuan membaca

pada anak disleksia. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(1), 9-18.
Olson, B. H., & Hergenhahn, B. R. (2008).
Theories Of Learning. Jakarta:
Kencana.

Solso, R., Maclin, O. H., & Kimberly, M.
(2007). *Cognitive Psychology*.
Boston: Allyn and Bacon.