

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dinilai menjadi hal yang penting di Indonesia. Hal ini terlihat dari adanya undang-undang yang mengatur pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003, salah satu tujuan pendidikan adalah pengembangan keterampilan diri. Menurut Klausmeier, Allen, dan Edwards (1978) hasil dari suatu pembelajaran berupa informasi perseptual, informasi verbal dan keterampilannya, konsep, prinsip-prinsip, dan struktur pengetahuan yang meliputi taksonomi dan keterampilan pemecahan masalah serta strategi dalam belajar. Hasil-hasil tersebut didapatkan sepanjang waktu dalam perkembangan mulai dari awal masa kanak-kanak hingga dewasa. Berdasarkan Undang-Undang di Indonesia, jenjang pendidikan dibagi menjadi tiga, yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan menengah mencakup SD dan SMP, pendidikan menengah mencakup SMA sederajat, dan pendidikan tinggi mencakup diploma, sarjana, magister, doktor, dan sebagainya. Semua individu yang menjadi peserta pendidikan disebut dengan siswa, kecuali peserta di pendidikan tinggi, yang disebut dengan mahasiswa.

Pada pendidikan tinggi, mahasiswa diperbolehkan untuk memilih jurusan sesuai dengan minat dan cita-cita mereka. Oleh karena itu, setiap universitas menyediakan cukup banyak jurusan. Universitas X di Bandung menyediakan sembilan macam fakultas. Salah satunya adalah Fakultas Psikologi. Pada fakultas ini, para mahasiswa mempelajari tentang teori dan praktik. Dalam teori, para mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas X perlu

menerima serta menyimpan informasi berkaitan dengan materi-materi dasar dari ilmu psikologi, seperti Psikologi Perkembangan, Psikologi Industri dan Organisasi, Psikologi Kepribadian, dan sebagainya. Hasil belajar yang berkaitan dengan teori diuji melalui presentasi dan kuis. Sedangkan pada praktik, mahasiswa perlu melakukan pengambilan data menggunakan alat tes psikologi, wawancara, dan observasi. Observasi yang dilakukan adalah mengamati dan mencatat seluruh perilaku, ekspresi, dan ciri-ciri fisik dari *testee* (subjek pengambilan data) secara detail. Baik teori maupun praktik observasi, memerlukan adanya *working memory*.

Belajar dan *memory* merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Di dalam prosesnya, belajar sangat bergantung pada pengalaman dan memperoleh pengetahuan serta keterampilan baru (Susan E. Gathercole dan Tracy Packian Alloway, 2007). *Working memory* adalah proses memori yang melakukan integrasi dengan *memory* yang terdapat pada *long term memory* yang meliputi pengalaman dan pengetahuan (Baddeley, 2005). Hal ini membuat *working memory* yang tidak difungsikan dengan efektif berdampak pada proses belajar pada mahasiswa Fakultas Psikologi. Dalam teori maupun praktik, apabila mahasiswa Fakultas Psikologi tidak menggunakan *working memory* dalam proses belajar mereka tidak akan mengintegrasikan pengetahuannya dalam berbagai mata kuliah yang pernah dipelajarinya. Mereka akan kesulitan untuk mengingat instruksi yang diberikan dosen, kesulitan mengingat materi yang baru saja disampaikan oleh dosen atau teman yang baru saja presentasi, kesulitan untuk mengingat perilaku yang baru saja ditampilkan oleh subjek pengambilan data, menghubungkan antara materi-materi yang berkaitan, dan sebagainya. Oleh karena itu, *working memory* sangat diperlukan dalam proses belajar bagi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas X.

Pada materi-materi yang berkaitan dengan teori, mahasiswa Fakultas Psikologi menerima informasi dari penjelasan dosen atau teman yang sedang presentasi dan materi yang

ditampilkan di layar proyektor. Informasi tersebut masuk melalui indera pendengaran serta penglihatan lalu disimpan di dalam memori. Ketika kuis ataupun presentasi, mahasiswa akan memunculkan kembali informasi-informasi tersebut. Jawaban dari kuis atau penjelasan selama presentasi haruslah benar dan akurat sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Dalam observasi, mahasiswa perlu memperhatikan *testee* dan menuliskan setiap perilaku yang dilakukannya. Oleh karena itu, mahasiswa juga memerlukan *working memory* dalam observasi karena mahasiswa perlu mengingat perilaku yang dilakukan oleh *testee* dan langsung mencatat informasi secara benar dan akurat.

Rata-rata usia pada mahasiswa adalah 18 tahun hingga 23 tahun. Pada usia ini, fungsi *working memory* manusia berada pada usia puncak. Fungsi memori manusia telah berkembang sejak manusia tersebut dilahirkan dan terus berkembang sepanjang masa kehidupan. Ketika memasuki usia dewasa awal, yaitu 20 tahun sampai 30 tahun, beberapa perkembangan fungsi kognitif, termasuk *working memory* mencapai puncaknya (Rui Nouchi, et.al, 2013; Blockmole & Logie, 2013). Hal ini menunjukkan bahwa fungsi *working memory* pada mahasiswa sedang berada di puncak, terutama adalah mahasiswa angkatan 2014 (semester VI) yang pada tahun ini rata-rata berada pada usia 20 tahun.

Proses memori pada mahasiswa Fakultas Psikologi dimulai dengan masuknya stimulus yang dapat berupa materi yang ditampilkan pada layar proyektor dan observasi terhadap subjek selama pengambilan data berlangsung. Setelah informasi masuk, informasi ini diteruskan hingga masuk ke dalam *working memory*. Informasi yang telah masuk ke dalam *working memory* dapat dilanjutkan ke *long-term memory* atau dilupakan. Misalnya, mahasiswa dapat membaca dari layar proyektor atau buku, yang merupakan stimulus visual. Setelah masuknya informasi ke dalam *working memory*, informasi dapat dikaitkan dan diintegrasikan dengan informasi yang pernah diterima sebelumnya dan disimpan dalam *long-term memory*. Hal ini dapat membantu dalam masuknya informasi ke dalam *long-term*

memory. Informasi tersebut juga dapat dilupakan segera setelah informasi tersebut masuk ke *working memory*.

Mahasiswa dituntut agar dapat mengingat materi di dalam kelas dan memberikan hasil observasi yang detail mengenai penampilan fisik dan perilaku subjek selama pengambilan data. Oleh karena itu, informasi yang telah disimpan di dalam *working memory* juga harus dimunculkan kembali secara detail. Namun, adanya distraksi dapat mengganggu informasi yang ada di *working memory* untuk dimunculkan secara detail. Distraksi visual lebih dapat mengganggu informasi yang diperoleh secara visual, seperti materi yang diperoleh dari layar proyektor dan yang dibaca dari buku serta hasil observasi selama pengambilan data. Kemampuan kognitif individu juga terbatas sehingga adanya stimulus dari lingkungan yang tidak relevan akan mengganggu proses *recall* pada waktu yang bersamaan (Vredeveldt, Hitch, & Baddeley, 2011).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Vredeveldt, Hitch, dan Baddeley (2011), distraksi visual dapat dihilangkan dengan cara menutup mata yang berarti menghilangkan stimulus visual dari lingkungan. Penelitian ini menggunakan video berdurasi 8 menit tentang seseorang yang tertembak oleh senapan. Berdasarkan video tersebut, peneliti membuat pertanyaan dan diberikan kepada responden setelah mereka menonton video. Responden dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok yang ditutup mata, kelompok yang melihat ke layar kosong, dan kelompok yang melihat ke layar penuh dengan tulisan yang tidak relevan dengan informasi dari video. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kelompok yang menutup mata dan kelompok yang melihat ke layar kosong mampu menjawab lebih banyak jawaban benar dan lebih akurat dibandingkan kelompok yang melihat ke layar dengan tulisan yang tidak relevan. Vredeveldt, Hitch, dan Baddeley (2011) berpendapat bahwa menutup mata dapat menghilangkan distraksi visual dan mengurangi kegiatan kognitif sehingga dapat membantu proses *recall*. Hal ini menyebabkan kelompok yang melihat tulisan tidak relevan

mendapatkan hasil yang lebih buruk dibandingkan dua kelompok lainnya. Namun, tidak ada perbedaan antara kelompok yang menutup mata dengan kelompok yang melihat ke layar kosong karena distaksi visual pada kelompok yang melihat layar kosong dinilai masih rendah dan tidak ada stimulus visual lain yang mengganggu proses *recall* (Vredeveldt, Hitch, & Baddeley, 2011).

Penelitian Perfect, Wagstaff, dkk. (2008) juga mengungkapkan bahwa menutup mata dapat meningkatkan kemampuan individu untuk memunculkan kembali informasi yang lebih spesifik tanpa meningkatkan tingkat kesalahan dalam memunculkan detail dari informasi. Pengaruh dari menutup mata terhadap memori juga pernah diteliti Timothy J. Perfect dan koleganya (2008) dalam seting nyata. Penelitian ini menggunakan saksi mata dari kasus kriminalitas sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa saksi mata yang menutup mata lebih mampu memberikan informasi yang lebih akurat dibandingkan yang tidak menutup mata.

Vredeveldt, Hitch, dan Baddeley (2012) kembali melakukan penelitian yang hampir sama dengan penelitian mereka yang sebelumnya sebelumnya. Para responden penelitian dipertontonkan video berdurasi 2 menit 30 detik yang bercerita tentang tindak kekerasan, lalu mereka diberikan tugas yang mendistraksi, yaitu menyebutkan nama hewan secara terbalik. Setelah itu, mereka diberikan pertanyaan berkaitan dengan video yang telah ditonton. Responden dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang ditutup mata dan kelompok yang membuka mata. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara kelompok yang menutup mata dan kelompok yang membuka mata dalam hal jawaban benar dan akurat. Namun, ditemukan perbedaan pada jawaban benar - kurang akurat (*coarse grain response*). Hal ini sedikit berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa jawaban benar dan akurasi jawaban, baik *fine grain response* maupun *coarse grain response*

pada kelompok yang ditutup mata dan kelompok yang melihat ke layar kosong tidak memiliki perbedaan (Vredeveldt, Hitch, & Baddeley, 2011).

Sebuah studi sederhana juga dilakukan oleh mahasiswa Universitas Wiconsin, Bell, Harnpattanapanich, Hash, dan Xiao (2011). Mereka mengungkapkan bahwa terdapat hubungan *working memory* dan gelombang theta pada otak. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Wiconsin tersebut berusaha menunjukkan perbedaan gelombang theta pada otak ketika mengerjakan tugas *working memory* pada subjek dengan mata tertutup dan terbuka. Hasil data menggunakan EEG menunjukkan tidak terdapat hubungan signifikan antara peningkatan gelombang theta dan keadaan mata terbuka atau tertutup. Namun, mereka juga menemukan bahwa 7 dari 12 partisipan mendapatkan skor lebih tinggi pada tugas yang dikerjakan pada saat menutup mata, 4 partisipan menghasilkan skor yang lebih tinggi pada mata terbuka dan 1 partisipan mendapat skor yang sama pada mata terbuka atau pun tertutup. Penelitian ini menunjukkan data yang juga berbeda dari penelitian lain yang menunjukkan adanya partisipan yang justru lebih baik pada keadaan mata terbuka, bahkan terdapat pula partisipan yang mendapatkan hasil sama pada kedua situasi.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukan bahwa menutup mata dapat memiliki pengaruh dalam kemampuan seseorang untuk memunculkan kembali informasi secara detail. Namun, berbagai temuan tersebut menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Hal ini membuat peneliti juga merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang sama dalam seting berbeda, yaitu seting pendidikan terutama dalam Fakultas Psikologi Universitas X. Hal ini dikarenakan peneliti merasa pentingnya *working memory* bagi mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2014 Universitas X untuk menunjang pendidikannya dalam hal teori maupun praktik.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari penelitian ini ingin diketahui apakah terdapat pengaruh menutup mata saat proses memunculkan kembali (*recall*) informasi dalam *working memory* terhadap akurasi jawaban dan jawaban benar pada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2014 Universitas X.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh menutup mata terhadap *recall* informasi dalam *working memory* pada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2014 Universitas X.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui derajat pengaruh dari menutup mata terhadap proses *recall* informasi dalam *working memory* pada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2014 Universitas X.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

- Memberikan informasi tambahan bagi Ilmu Psikologi, khususnya Psikologi Eksperimen, Psikologi Kognitif, dan Psikologi Pendidikan.
- Memberikan informasi tambahan mengenai pengaruh dari menutup mata terhadap kebenaran dan keakuratan *recall* dari *working memory*.
- Memberikan masukan bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh dari menutup mata terhadap proses *recall* dalam *working memory*.

1.4.2. Kegunaan Praktis

- Memberikan informasi kepada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2014 Universitas X mengenai cara untuk mengurangi distraksi sehingga proses *recall* dapat memunculkan informasi yang lebih akurat.

1.5. Kerangka Pemikiran

Pada dasarnya, fungsi kognitif manusia berkembang sejak lahir dan terus berkembang sepanjang kehidupan. Ketika memasuki usia dewasa awal, yaitu sekitar 20 tahun, beberapa perkembangan fungsi kognitif, seperti fungsi eksekutif dan *working memory* mencapai puncaknya (Nouchi et al, 2013; Brockmole & Logie, 2013). Hal ini juga berpengaruh

terhadap aktivitas pembelajaran pada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2014 Universitas X yang saat ini berada pada tahap dewasa awal. Aktivitas pembelajaran dapat berupa mengingat informasi yang dijelaskan oleh dosen di depan kelas sehingga mahasiswa mampu untuk mengerjakan tugas dan ujian. Selain itu, kemampuan memori ini juga bermanfaat dalam hal praktik. Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas X dituntut untuk mampu melakukan observasi secara detail dalam setiap pengambilan data. Ketika pengambilan data berlangsung, mahasiswa melihat dan mengingat perilaku ataupun ciri-ciri fisik dari subjek lalu hasil pengamatan tersebut langsung dicatat. Selama proses pencatatan tersebut, mahasiswa perlu mengingat perilaku dan ciri fisik subjek yang baru saja dilihat.

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas X berupa penampilan fisik dan perilaku tokoh dalam video "*Pay It Forward*". Hal yang diobservasi tersebut merupakan stimulus dari lingkungan dan diterima melalui indera penglihatan. Setelah itu, stimulus disimpan di dalam proses memori yang pertama, yaitu sensori memori. Seluruh stimulus yang diterima oleh alat indera manusia akan langsung masuk ke sensori memori. Sensori memori melakukan penyimpanan sementara, yaitu selama seperempat detik (King, 2016). Dalam penelitian ini, seluruh informasi yang ada di video akan masuk ke sensori memori. Apabila mahasiswa menganggap bahwa informasi tersebut penting atau akan ditanyakan, maka mahasiswa akan mengingatkannya. Sebaliknya, apabila dianggap tidak penting atau tidak akan ditanyakan, maka mahasiswa akan langsung melupakannya (Wade & Tavris, 2007). Mahasiswa pun memberikan atensi kepada setiap bagian informasi yang dianggapnya penting dan dilanjutkan ke *working memory*. Penting atau tidaknya dapat ditentukan berdasarkan pikiran dari mahasiswa yang bersangkutan. Oleh karena itu, penting atau tidaknya suatu informasi antar mahasiswa dapatlah berbeda. Misalnya, mahasiswa pertama berpikir bahwa kalung berbentuk bunga yang digunakan oleh seorang nenek yang ada pada video adalah informasi penting yang perlu diingat, maka ia akan

mengingat informasi tersebut. Sedangkan mahasiswa kedua berpikir bahwa informasi tersebut tidaklah penting, maka informasi tersebut akan langsung dilupakan dan ia tidak mengingat bahwa nenek yang ada pada video menggunakan kalung berbentuk bunga. Pemilahan informasi yang penting dan tidak penting ini dilakukan untuk memberikan atensi pada informasi yang dianggap penting. Setelah itu, informasi yang diberikan atensi tersebut akan masuk ke *working memory*.

Menurut Alan Baddeley (1986) *working memory* adalah suatu sistem yang menyimpan dan memanipulasi informasi secara sementara sepanjang pengerjaan tugas kognitif. Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas X mengerjakan tugas kognitif berupa observasi yang mengingat secara detail dari film yang dipertontonkan. Dalam *working memory* sendiri terdapat tiga komponen. Awalnya, stimulus akan memasuki *central executive*, yang mana stimulus akan dipilah berdasarkan bentuk stimulus. Dalam penelitian ini, stimulus yang berupa ciri fisik dan perilaku tokoh dalam film merupakan stimulus visual, sehingga stimulus disimpan di dalam *visuospatial sketchpad*. Stimulus ini disimpan selama individu mengerjakan tugas kognitif. Komponen ketiga adalah *episodic buffer* yang bertugas untuk mengintegrasikan stimulus di dalam *working memory* dengan *long-term memory*. Proses integrasi ini dapat menambah informasi dari pengalaman sebelumnya. Penambahan ini dapat bersifat membantu atau mengganggu ketika stimulus tersebut akan digunakan untuk melengkapi data observasi. Jika stimulus sama dengan informasi yang ada di *long-term memory*, maka informasi tersebut dapat membantu proses *recall* dalam *working memory*. Sedangkan, jika stimulus serupa tetapi ternyata tidak sama, maka informasi akan mengganggu proses *recall*. Hal ini menyebabkan proses *recall* yang salah. Misalnya, perilaku menolong dari tokoh dalam “*Pay It Forward*” dapat saja tertukar dengan perilaku menolong dari tokoh dalam video “*Pay It Forward*” yang pernah mahasiswa tonton. Hal ini tentu saja dapat mengganggu karena perilaku menolong dalam video “*Pay It Forward*” yang diberikan

berbeda dari video “*Pay It Forward*” yang lain. Selain itu, *episodic buffer* dapat membantu *visuospatial sketchpad* untuk mendeskripsikan gambaran atau sketsa visual dalam bentuk kata-kata. Kata-kata yang digunakan pada dasarnya berasal dari pengetahuan bahasa yang telah dimiliki oleh mahasiswa yang tersimpan di dalam *long-term memory*.

Stimulus yang sudah disimpan dan dimanipulasi dalam *working memory* mahasiswa akan dimunculkan kembali sebagai bentuk pengerjaan tugas kognitif. Stimulus yang merupakan informasi dalam bentuk ciri fisik dan perilaku tokoh dalam film tersebut akan dimunculkan kembali dari *visuospatial sketchpad* sebagai informasi visual yang akan diungkapkan. Informasi visual yang diungkapkan merupakan ciri fisik dan perilaku tokoh yang telah disimpan dan dimanipulasi sebelumnya. Mahasiswa perlu mengeluarkan informasi tersebut untuk menuliskan dan melengkapi detail hasil observasi yang dilakukan, sehingga informasi yang dituliskan atau disebutkan tersebut menjadi *outcome* perilaku menyimpan dan memanggil kembali ingatan. Walaupun ciri fisik dan perilaku diungkapkan dalam bentuk kata-kata, setiap kata yang digunakan merupakan hasil dari informasi visual yang telah disimpan.

Berdasarkan teori *memory grain size*, hasil dari proses *recall* tersebut dapat akurat, kurang akurat, dan tidak akurat. *Memory grain size* merupakan tingkat spesifikasi informasi, yaitu *fine-grain response*, *coarse-grain response*, dan *incorrect response* yang diingat dan dilaporkan (dalam penelitian Vredeveldt, Hitch & Baddeley, 2011). *Fine-grain response* merupakan informasi yang berhasil dimunculkan dengan akurat. Sedangkan *coarse-grain response* merupakan informasi yang berhasil dimunculkan oleh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas X kurang akurat. Misalnya, *fine-grain response* dapat dilihat dari observasi mahasiswa bahwa subjek mengenakan kemeja berwarna biru tua dan putih dengan corak kotak-kotak berukuran kecil. Sedangkan *coarse-grain response* dapat dilihat dari informasi mahasiswa yang hanya mengingat informasi bahwa subjek mengenakan pakaian bermotif

kotak-kotak. Terakhir adalah *incorrect response*, yang berarti mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas X mengingat informasi yang salah mengenai hasil observasi selama pengambilan data.

Kegagalan dalam melakukan memunculkan informasi dari film dapat saja terjadi. Hal ini dikarenakan faktor eksternal yang mempengaruhinya, dalam penelitian ini yaitu distraksi visual. Dalam penelitian ini, terdapat kelompok mahasiswa yang tidak menutup mata sehingga distraksi visual dapat terjadi, seperti melihat benda-benda yang ada di dalam ruangan, melihat observer yang sedang mencatat, dan sebagainya. Distraksi juga dapat memengaruhi proses *recall* karena *working memory* harus mengerjakan beberapa tugas sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Distraksi dapat menjadi stimulus baru untuk hadir dan mengambil perhatian *central executive* untuk berusaha menyimpan informasi baru tersebut. *Central executive* yang menjadi pengatur atensi kerja *working memory* memberikan perhatian yang terpecah pada dua tugas yang sulit untuk diselesaikan secara bersamaan.

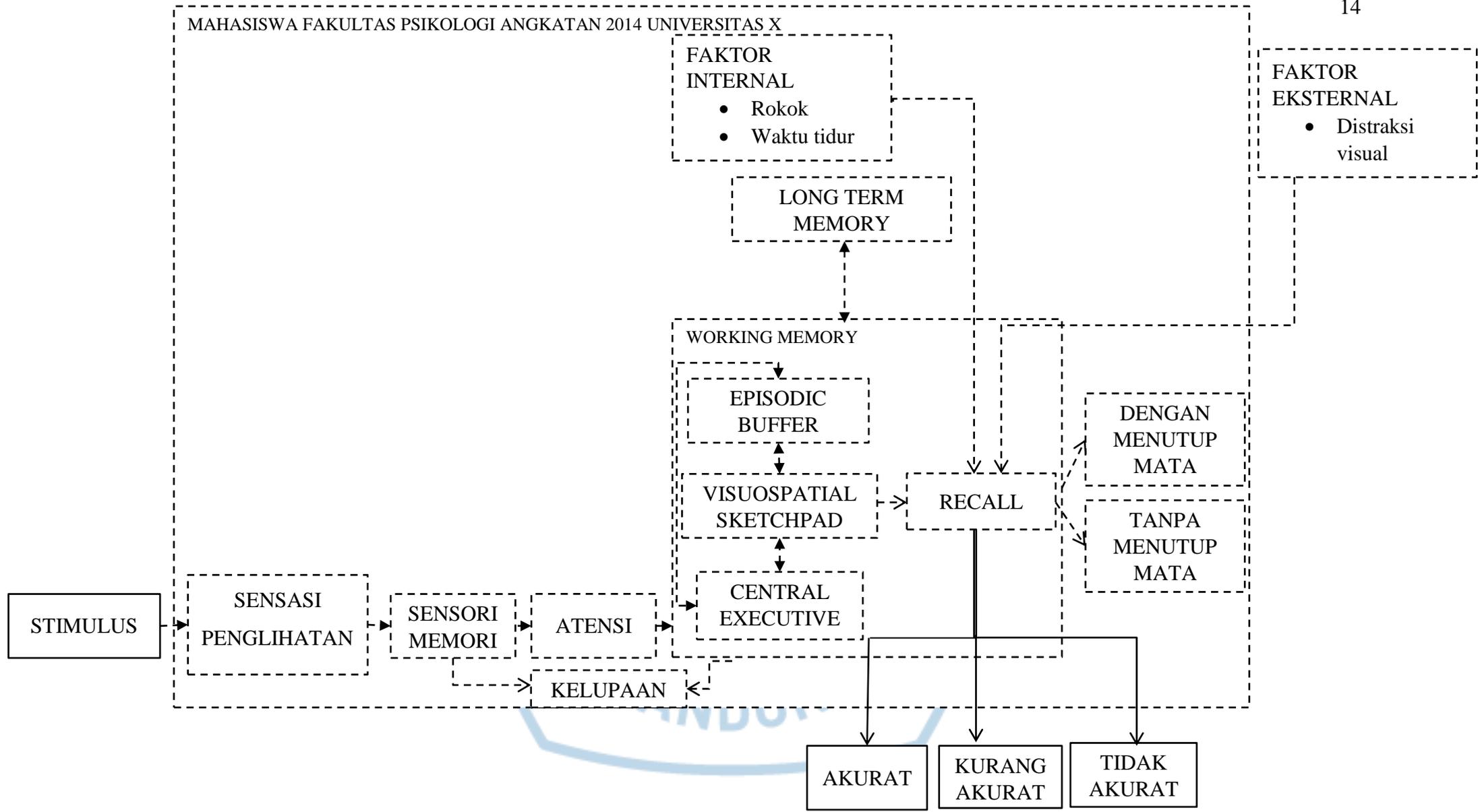
Selain itu, faktor internal juga memengaruhi memunculkan kembali informasi. Faktor internal pada penelitian ini adalah rokok dan waktu tidur. Pertama, konsumsi rokok yang terdapat kandungan nikotin. Kandungan inilah yang menyebabkan performa *working memory* menurun. Pada penelitian ini, faktor internal dari konsumsi rokok dikendalikan, dengan memilih responden yang tidak merokok atau telah tidak merokok selama lebih dari 1 bulan. Kedua adalah waktu tidur, yaitu apakah responden mendapatkan cukup tidur sebelum hari pengesanan atau tidak. Tidur dapat memengaruhi performa pada *working memory* (Kuriyama et al., 2008). Kurangnya tidur dapat menghambat responden sejak menonton video hingga memunculkan kembali informasi yang berkaitan dengan video. Jumlah waktu tidur telah diteliti oleh Drummond dan rekan-rekannya (2012) yang menunjukkan bahwa waktu tidur minimal 4 jam sebelum pengerjaan tugas kognitif dapat membantu mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2014 untuk mempertahankan atensi, mengabaikan distraksi, dan

membantu kerja dari *working memory*, terutama visual. Oleh karena itu, satu hari sebelum hari pengambilan data, para mahasiswa diingatkan untuk tidur dalam waktu yang cukup supaya mereka dapat memberikan atensi kepada video yang dipertontonkan, mengabaikan distraksi visual, dan mengoptimalkan *working memory*.

Distraksi visual yang dapat mengganggu proses *recall* dapat dihilangkan dengan cara menutup mata. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Baddeley, Vredeveldt, dan Hitch (2011) disebutkan bahwa *modality* berpengaruh dalam proses *recall*. Distraksi akan mengganggu proses *recall* informasi di dalam memori yang diperoleh dari panca indera yang sama. Dalam penelitian ini, mahasiswa akan menerima informasi berupa penampilan dan perilaku dari orang-orang yang ada di dalam video dari indera penglihatan atau visual. Oleh karena itu, distraksi visual seperti melihat benda-benda di ruang pengetesan, *tester*, dan sebagainya akan menjadi distraksi dalam proses *recall* informasi visual tersebut. Menutup mata dapat menghilangkan distraksi visual sehingga informasi yang dimunculkan dari *working memory* lebih akurat dibandingkan tidak menutup mata.

Vredeveldt, Hitch, dan Baddeley (2011) juga mengatakan bahwa kemampuan kognitif individu terbatas, sehingga adanya stimulus dari lingkungan yang tidak relevan dapat “bertabrakan” dengan proses *recall* informasi karena pada waktu yang bersamaan, individu melakukan dua tugas kognitif yang berbeda. Pada mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2014 Universitas X, proses mengingat informasi penampilan fisik atau perilaku subjek selama proses pengambilan data dapat terganggu jika mahasiswa terganggu dengan melihat banyak orang yang berjalan di depannya. Apabila mahasiswa tersebut menutup mata, maka kinerja kognitif hanya berfokus pada satu tugas, yaitu mengingat informasi selama pengambilan data. Hal tersebut dapat membuat mahasiswa mampu mengingat informasi yang lebih akurat dibandingkan dengan membuka mata.

MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI ANGKATAN 2014 UNIVERSITAS X



Bagan 1.1
Bagan Kerangka Pemikiran

1.6. Asumsi Penelitian

- Mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2014 Universitas X dapat mengingat informasi yang berbeda-beda dalam video “*Pay It Forward*”.
- *Working memory* dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah distraksi visual.
- Jawaban dari Mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2014 dapat bervariasi bergantung ada atau tidaknya distraksi visual.
- Proses *recall* dapat lebih mudah jika tidak ada distraksi visual.

1.7. Hipotesis

Berdasarkan asumsi di atas, maka dapat disusun hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

Terdapat pengaruh dari menutup mata dalam memunculkan kembali informasi (*recall*) yang benar dan lebih akurat pada Mahasiswa Fakultas Psikologi angkatan 2014 Universitas X.