

## HASIL BELAJAR BAHASA MANDARIN DITINJAU DARI RETENSI *LONG TERM MEMORY* DI SMA DARUT TAQWA SENGONAGUNG PURWOSARI PASURUAN

Anisa Usholiha<sup>1)</sup>, M. Wardianto<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan  
E-mail: [anisa\\_usholiha@yahoo.com](mailto:anisa_usholiha@yahoo.com)

<sup>2)</sup>Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan  
E-mail: [wardianto.muhammad@yudharta.ac.id](mailto:wardianto.muhammad@yudharta.ac.id)

### *Abstract*

*The learning process is urgently needed by students who lack interest in learning on a regular basis, learn only when exam school. Up all night trying to remember, learn the material much crowded. Fenomena of the above abilities, skills, attitudes and knowledge that can be acquired in stages, requiring a very long process, and sustainable. The research goal is to determine learning outcomes seen from retention long term memory. The population in this study were high school students Darut Taqwa Sengonagung Purwosari Pasuruan. Respondents selected the category of students who have the IQ range 90-110 normal (average) amount to 14 students. Students were classified into two groups, the experimental group and a control group. The results of Mann-Whitney U test obtained Asymp. Sig. (2 tailed) of 0.435 > 0.05. That is, the hypothesis that there is influence of long term memory retention of learning outcomes is rejected.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Long Term Memory Retention*

### 1. PENDAHULUAN

Ujian merupakan satu kata yang tidak pernah terlepas dari benak pelajar. Ujian diartikan sebagai hal yang menakutkan dan melelahkan, namun juga menggembirakan jika dapat menyelesaikannya. Ketika memasuki masa ujian semester, umumnya juga beriringan dengan banyaknya tugas akhir yang diberikan oleh dewan guru sehingga waktu siswa untuk belajar menjelang ujian menjadi kurang efektif.

Belajar menjelang ujian seringkali menjadi pilihan utama siswa saat menghadapi ujian semester. Proses belajar yang mendesak dilakukan siswa yang rendah minat belajarnya secara rutin, yakni belajar hanya ketika ada ujian. Berusaha mempelajari dan mengingat materi yang terlampaui banyak hanya dalam

semalam. Siswa tidak sadar bahwa rajin belajar dan sungguh-sungguh sangat diperlukan dalam meraih cita-cita yang diharapkan. Dengan demikian belajar membutuhkan motivasi diri yang kuat supaya intensi rajin belajar tertanam dan tumbuh pada diri. Memang tidak mudah untuk memotivasi diri, hal itu memerlukan kesadaran dan semangat yang besar untuk melawan kecenderungan malas yang ada dalam diri siswa.

Otak adalah elemen penting yang mensugesti seluruh kegiatan. Jika dalam *mindset* siswa sudah tertanam bahwa belajar itu menyenangkan, maka proses belajar juga akan menyenangkan. Begitu juga sebaliknya jika dalam diri siswa tertanam belajar merupakan hal yang sangat membosankan,

maka secara tidak langsung organ tubuh akan malas diarahkan untuk belajar.

Dalam proses belajar terdapat proses pengulangan kembali hasil yang dipelajarinya, maka diperlukan adanya ingatan (*retensi*) untuk mengulang kembali suatu hal yang telah didapat. Daya ingat yang baik merupakan modal utama setiap siswa agar dapat belajar dengan optimal. Hal ini dikarenakan pengukuran hasil belajar siswa di sekolah berdasarkan penguasaan siswa atas pelajaran yang mana prosesnya tidak lepas dari kegiatan mengingat. Oleh karena itu, daya ingat yang baik akan membantu siswa belajar dengan mudah dan mendapatkan hasil yang optimal.

Retensi merupakan salah satu proses penting dalam sebuah proses perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, itulah yang kemudian disebut proses belajar. Tiada retensi, proses belajar pun tidak mungkin terjadi. Menurut Soekamto (1999), retensi adalah ingatan yang tertanam pada memori dan dapat ditarik kembali setelah seseorang mempelajari sesuatu. Menurut Dahar (1989) retensi merupakan bertahannya sesuatu yang telah dipelajari di dalam memori. Retensi adalah sebuah fase dalam proses belajar dimana materi yang diperoleh harus dipindahkan dari memori STM ke LTM. Menurut Dese (Rahman, 2010) jika tanpa *retensi* berarti tidak berlangsung proses belajar. Sebaliknya, tanpa belajar maka tidak akan pernah ada *retensi*.

### Proses Belajar

Kata “proses” diambil dari bahasa Latin *processus* yang berarti berjalan ke depan, berupa urutan tahapan atau perkembangan yang menuju pada tercapainya suatu tujuan. Dalam psikologi, belajar merupakan langkah-langkah atau cara-cara khusus (*manners or operation*) yang menciptakan beberapa perubahan hingga tercapai tujuannya (Robert, 1988 dalam Syah, 1995). Pada definisi tersebut yang dimaksud dengan “beberapa perubahan” dapat diartikan sebuah tahapan atau proses. Jadi proses belajar dalam konteks siswa di

sekolah adalah tahapan perubahan kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi pada siswa. Perubahan tersebut berarah positif yang artinya berorientasi ke arah yang lebih maju daripada keadaan sebelumnya.

Belajar pada dasarnya adalah tentang bagaimana tingkah laku seseorang berubah akibat pengalaman. Menurut Witting (Syah, 1995) membagi proses belajar yang berlangsung dalam tiga tahapan yaitu:

- a. *Acquisition* (tahap mendapatkan informasi), pada proses ini belajar mulai mendapatkan informasi sebagai stimulus dan memberikan respon sehingga muncul pemahaman atau perilaku baru. Akuisisi ini merupakan tahapan yang fundamental, jika pada tahap ini siswa yang mengalami kesulitan tidak dibantu maka siswa akan cenderung menghadapi kesulitan pada pemrosesan berikutnya.
- b. *Storage* (penyimpanan informasi), pemahaman serta perilaku baru yang diterima siswa akan secara otomatis disimpan dalam memorinya yang disebut *short term memory* atau *long term memory*.
- c. *Retrieval* (mengambil kembali informasi), jika seorang siswa diberikan pertanyaan mengenai topik yang telah dipelajarinya, maka akan terjadi proses mental yang bertujuan untuk membuka kembali jejak-jejak memori untuk menjawab pertanyaan yang diberikan tersebut. Tahap *retrieval* ini merupakan peristiwa mental untuk memunculkan kembali informasi, pemahaman, serta pengalaman yang telah diperoleh.

### Mekanisme Belajar

Proses belajar kognitif menurut Albert Bandura dilakukan dalam empat tahap, yaitu:

- a. *Atensi*. Pada pembelajaran *modelling*, seseorang akan mempelajari sesuatu, jika bereaksi terhadap apa yang dilihatnya. Maka, agar subjek bisa memberikan perhatian dengan baik, diperlukan perilaku

- yang menonjol, yang bisa menarik perhatian subjek.
- b. Retensi. Retensi merupakan proses penyimpanan informasi yang diperhatikan serta respon yang terjadi ke dalam memori, dengan proses penyandian.
  - c. Reproduksi Gerak. Informasi yang telah disandikan tersebut dituangkan kembali dalam bentuk tindakan yang sesuai dengan informasi yang tersimpan.
  - d. Penguatan dan Motivasi. Hadiah ataupun hukuman yang diberikan untuk mengontrol perilaku.

### **Retensi Long Term Memory (LTM)**

*Retention* mengacu material informasi yang telah dipelajari sebelumnya dan masih ada dalam ingatan. Sedangkan *forgetting* adalah sebaliknya, yakni ketidakmampuan mempertahankan bagian yang telah dipelajari sehingga tidak mampu diingat kembali atau dirasakan telah hilang.

Memori adalah kemampuan individu untuk menyimpan segala informasi yang telah dialaminya, tetapi juga termasuk kemampuan untuk menerima, menyimpan, dan memanggil kembali informasi yang dialami. Terdapat dua pendekatan untuk memahami memori. *Pertama*, pendekatan *associationistic*. Aliran ini berpendapat bahwa asosiasi antara peristiwa-peristiwa merupakan sumber dari proses pembelajaran. Pendekatan asosiasi menilai bahwa proses pembelajaran berjalan dan berlangsung secara terus menerus. Belajar merupakan sebuah hal bagaimana asosiasi terlupakan karena rentang waktu dan faktor-faktor lain yang mempengaruhi hilangnya asosiasi. Pendekatan ini menganggap memori sebagai akibat dari pembelajaran dan hasil dari koneksi mental antara ide dan konsep. *Kedua*, pendekatan *information processing* yang dikembangkan Donald Broadbent. Broadbent memandang bahwa memori merupakan hal yang berhubungan dengan arus informasi pada seseorang mulai dari proses *encoding*, *storage*, dan *retrieval*. Hal yang penting dari

pendekatan ini adalah jarak antara *storage* dan *retrieval*. Pendekatan ini menitikberatkan pada proses *retrieval* daripada aspek *storage*.

*Encoding* yaitu proses mentransformasikan berbagai informasi ke dalam form yang bisa disimpan dan digunakan kembali selama periode tertentu. *Encoding* dapat berupa kata-kata, gambar, fenomena, bahkan sebuah grafik. Lebih lanjut *encoding* adalah proses merubah informasi dari bentuk kasar, berupa energi, gelombang, dan lain-lain menjadi bentuk yang dapat disimpan di dalam memori. Ada empat jenis bentuk hasil *encoding* yang dikenal oleh para ahli Psikologi Kognitif. (1) *Imagery* yaitu kode yang serupa dengan keadaan fisik, peristiwa, atau objek yang sebenarnya diterima. (2) *Verbal* yaitu kode yang berbentuk nama sebuah fisik benda, peristiwa, atau objek dalam bentuk kata-kata. Abjad "C" dapat berbentuk *imagery* jika disimpan dari bentuknya, dan juga bisa bersifat verbal bila dikaitkan dengan konsepnya. (3) *Symbolic* yaitu kode memori yang berupa kata atau simbol abstrak untuk suatu objek atau peristiwa. (4) *Motorik*, yaitu kode yang berkaitan dengan gerak. Kode motorik berkenaan dengan keterampilan gerakan harian manusia, seperti membuat simpul tali sepatu, menari, dan memainkan musik.

*Storage* atau *retention*, yaitu proses mengendapkan informasi yang diterima ke dalam suatu tempat tertentu dan dalam rentang waktu tertentu. Penyimpanan ini meliputi proses kategorisasi informasi yang membuat sebuah informasi tersimpan sesuai dengan locus kategorinya. Pada proses tersebut, penyimpanan dilakukan untuk informasi yang sudah disandikan (*encoding*).

Ada empat tahap penyimpanan informasi di dalam memori manusia yaitu:

- a. *Sensory register* atau *iconic memory*, yaitu suatu periode yang sangat singkat dimana jejak stimulus bertahan. Jejak stimulus adalah sisa atau ketahanan stimulus setelah stimulus eksternal diterima indera.

- b. *Short-term Memory* (STM), merupakan memori manusia yang mampu menyimpan informasi dalam periode yang cukup singkat. Pada STM, informasi yang diterima akan cepat hilang. Agar informasi tersebut dapat dipanggil, digunakan, dan diperbarui kembali, maka informasi tersebut harus dipindah ke *longterm memory*. Proses tersebut disebut *rehearsal* yaitu mengulang-ulang informasi sehingga akhirnya dapat diingat. Bila diukur dari segi jumlah aitemnya, STM mampu mengingat informasi hanya kurang lebih tujuh aitem/*bits/chunk*. Namun bila diukur dari segi seberapa lama waktu hilangnya informasi, STM mampu menyimpan informasi antara 20 sampai 30 detik.
- c. *Long-term Memory* (LTM) mengacu kepada memori yang menyimpan informasi secara lebih permanen. Durasi dan kapasitas informasi yang ditampung dalam LTM lebih besar karena kapasitas di LTM sangat luas dan durasinya penyimpanannya tanpa akhir. Adanya LTM membuat manusia mampu untuk memahami masa lalu dan menggunakan informasi yang telah tersimpan tersebut untuk memahami masa kini. Karakteristik utama dari LTM adalah keberanekaragamannya yang meliputi keberagaman metode penyandian, struktur, abstraksi informasi, kapasitas dan permanensinya. Informasi-informasi yang disimpan di LTM akan dikategorisasikan, disusun, diperiksa, dan ditahan sebentar sebelum dapat disimpan. Informasi yang hilang atau kurang lengkap harus dilengkapi sehingga memori menjadi sangat koheren.
- d. *Working Memory* merupakan sistem memori yang selalu aktif mengorganisir, mengubah, dan menyiapkan informasi agar bisa dipanggil kembali. Fungsinya ialah menjaga dan mengorganisir informasi sehingga saat diperlukan informasi tersebut siap diakses. *Retrieval* yaitu sebuah proses mengakses dan memanggil kembali

informasi yang telah disimpan dalam LTM dipanggil ke STM untuk digunakan dan diperbarui kembali. Adapun proses retrieval dari memori sensoris bersifat langsung dan otomatis.

### Cara Mengukur Memori

Metode pengukuran memori yang dikembangkan selama ini cenderung menganalisis aspek proses sebuah memori. Dalam hal ini diketahui terdapat empat metode pengukuran yang berhubungan dengan proses sebuah memori. Keempat metode tersebut antara lain:

- a. *Recall*. Dalam proses pengukuran, individu diharapkan melakukan kembali informasi yang sudah dipelajari dengan menghasilkan respon-respon yang tepat. Contoh: mengingat waktu kejadian, urutan kartu yang disajikan, angka-angka, dan menjawab pertanyaan ujian essay.
- b. *Recognition Test*. Prosedur ini menghendaki seseorang yang diukur memorinya untuk memilih aitem-aitem yang telah dialami atau dipelajari sebelumnya dan menolak aitem-aitem lain yang disebut *distractor* atau aitem penyaring. Ada dua jenis *recognition test* yaitu prosedur item tunggal (*single-aitem*) dan prosedur item ganda (*multiple-aitem*). Pada prosedur pengukuran dengan item tunggal, individu diminta untuk mengatakan “lama” atau “baru”; “ya” atau “tidak” terhadap suatu item. Mengatakan “ya” apabila aitem tersebut sudah lama atau sudah dialaminya, dan sebaliknya mengatakan “tidak” apabila item tersebut baru atau belum dialaminya. Pada prosedur item ganda, kepada orang yang sedang diukur diajukan masing-masing aitem yang dipelajari bersama dengan lebih dari satu aitem *distractor*.
- c. *Saving*. Prosedur ini menghendaki seseorang yang diukur mempelajari beberapa tugas di dalam batasan tertentu dan mempelajari kembali aitem-aitem

secara berurutan. Disamping itu, prosedur ini membantu, membandingkan pembelajaran yang asli, dan pembelajaran ulang untuk melihat beberapa aitem yang masuk berhasil disimpan. Perbedaan tersebut dapat ditemukan dengan menggunakan rumus: persentase tersimpan sama dengan jumlah latihan pembelajaran dikurangi jumlah latihan pembelajaran ulang atau jumlah latihan pembelajaran dikali 100.

*Reaction Time.* Prosedur ini mengukur waktu yang diperlukan dalam memunculkan sebuah reaksi. Pengukuran ini sangat penting karena dengan pengukuran ini dapat menyimpulkan suatu aitem sulit, kompleks, atau tidak. Contoh: Untuk menjawab pertanyaan “Pada pukul berapa Anda bangun tadi pagi?” berbeda dengan untuk menjawab pertanyaan “Pukul berapa Anda bangun pagi seminggu yang lalu?”.

### Hasil Belajar

Sudjana (2009) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku akibat hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Dimiyati dkk. (2006), hasil belajar adalah hasil interaksi antara aktifitas belajar dan aktifitas mengajar. Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006) menyebutkan ada enam jenis perilaku ranah kognitif terkait hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang sudah dipelajari dan telah tersimpan dalam memori. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, kaidah, peristiwa, teori, pengertian, prinsip atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan dalam menangkap makna dan arti tentang materi yang dipelajari.

- c. Penerapan, mencakup kemampuan mengaplikasikan metode dan cara-cara untuk menyelesaikan masalah yang riil dan baru.
- d. Analisis, mencakup kemampuan memecahkan suatu masalah ke dalam komponen-komponen sehingga masalah tersebut secara menyeluruh dapat dimengerti dengan baik.
- e. Sintesis, meliputi kemampuan menyusun pola baru. Misalkan kemampuan menyusun metode baru baca al Quran.
- f. Evaluasi, meliputi kemampuan dalam memberikan penilaian tentang suatu hal berdasarkan ketentuan tertentu. Misalnya, kemampuan menilai tes fisik olahraga.

Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kompetensi-kompetensi yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tersebut dapat diketahui dari kegiatan evaluasi yang bertujuan mendapatkan data tingkat kemampuan setiap siswa dalam mencapai target pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar bahasa Mandarin untuk mengetahui *retensi long term memory*.

Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: (1) Bahan atau hal yang dipelajari akan menentukan bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung, dan bagaimana hasilnya agar dapatsesuai dengan yang diharapkan. (2) Lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial. Lingkungan alami merupakan kondisi alam di sekitar siswa yang baik secara langsung maupun tidak dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar, seperti suhu dan tingkat kelembaban udara. Belajar dengan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam kondisi lingkungan yang pengap atau pada udara dan cuaca yang panas. Sedangkan

yang dimaksud lingkungan sosial adalah lingkungan yang berwujud manusia maupun hal-hal lain akan berpengaruh langsung dalam proses dan hasil belajar siswa. Misalkan, seorang siswa yang sedang berusaha memecahkan kerumitan sebuah soal akan membutuhkan ketenangan. Jika disekitarnya ada orang lain yang terus mondar-mandir maka tentu akan membuat siswa tersebut terganggu, akan memecah konsentrasi belajarnya. (3) Faktor instrumental, adalah faktor pendukung yang keberadaan dan manfaatnya telah dirancang sedemikian rupa untuk mendukung hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini dapat berupa benda fisik seperti bangunan tempat belajar, alat tulis, alat praktikum, maupun berupa benda nonfisik seperti kurikulum, program, peraturan, dan pedoman pembelajaran. (4) Faktor kondisi individu siswa baik kondisi fisiologis maupun psikologis.

#### **Hasil Belajar Ditinjau dari *Retensi Long Term Memory (LTM)***

Apa yang dipelajari seorang individu akan diretensi. Interval dan jarak dengan proses belajar akan mempengaruhi kualitas memori seseorang. Hal ini dapat diperhatikan dari dua sisi. Pertama, lama interval yang menunjukkan lamanya rentang waktu antara pemasukan informasi dengan masa dimunculkannya kembali informasi tersebut. Makin panjang interval antara keduanya artinya semakin lemah retensinya; Kedua, isi interval yakni aktivitas-aktivitas yang terjadi selama interval waktu akan mempengaruhi *memory traces* (jejak-jejak memori) sehingga menyebabkan seseorang melupakan informasi tersebut. Informasi dapat dengan mudah ditarik ke memori kerja, namun untuk dapat disimpan kembali di memori jangka panjang membutuhkan usaha tertentu. Informasi-informasi yang akan disimpan dan disandikan dalam bentuk gambaran maupun skema di dalam LTM diubah terlebih dahulu menjadi sebuah struktur data yang memudahkan kita

untuk dapat mensintesis informasi kompleks yang sangat besar. Selain itu di dalam memori jangka panjanglah kesimpulan-kesimpulan dan pemahaman mengenai informasi baru dibentuk. Jika kapasitas *working memory* sangat terbatas, namun berbeda dengan kapasitas LTM yang dapat disebut hampir tidak terbatas. Saat sebuah informasi sudah disimpan dengan benar, informasi tersebut akan menetap dalam waktu yang tidak terbatas. Secara teoritis informasi yang sudah disimpan akan mampu diingat dan dipanggil secara tepat sesuai keinginan. Namun, akses pada sebuah informasi membutuhkan waktu dan usaha karena harus dicari di dalam lautan informasi yang luas dalam memori jangka panjang. Terlebih pada informasi yang jarang dipindah ke memori kerja biasanya akan makin sulit untuk ditemukan.

Terdapat tiga jenis memori jangka panjang, antara lain memori episodik, prosedural, dan semantik. Memori episodik adalah jenis memori yang berhubungan dengan waktu dan tempat sebuah informasi tertentu, khususnya informasi personal. Memori jenis ini bersifat runtut dan teratur, seperti contoh memori tentang detail sebuah percakapan, atau rangkaian cerita dari sebuah film. Bentuk kedua adalah memori yang berhubungan dengan cara melakukan sesuatu yang disebut memori prosedural. Memori ini berguna untuk memahami suatu prosedur, misalkan prosedur mengemudi mobil, namun setelah dipelajari pengetahuan ini dapat terus diingat dalam waktu yang lama. Semakin sering suatu prosedur dilakukan, maka semakin sedikit energi yang dibutuhkan untuk mengakses informasinya di otak yang berarti menciptakan sebuah reaksi otomatis dan habituasi. Bentuk memori yang terakhir disebut sebagai memori semantik, yaitu memori untuk konsep, prinsip, dan hubungannya. Dalam memori semantik ini, terdapat dua bentuk memori yang disimpan: memori imaji dan skema.

Imaji adalah perwujudan kembali suatu struktur informasi yang masuk didasarkan pada persepsi visual terhadap struktur informasi tersebut. Pada saat membentuk bayangan tertentu, mengingat-ingatkembali ciri fisik dan struktur spasial dari informasi. Imaji dapat berguna seperti saat menyusun keputusan praktis bagaimana menempatkan perabot dalam sebuah ruangan atau merunut sebuah rute yang akan dilalui untuk menuju sebuah lokasi. Sedangkan skema adalah pola atau panduan untuk memahami konsep, keterampilan, atau sebuah kejadian.

Memori yang sudah tersimpan di memori jangka panjang akan membutuhkan elaborasi, organisasi, dan penggunaan konteks untuk memanggil maupun memperbaiki informasi tersebut. Elaborasi adalah pemberian makna pada informasi baru dengan cara menghubungkannya dengan memori yang telah tersimpan. Dengan kata lain, membentuk pemahaman baru dengan menerapkan skema yang ada. Terkadang elaborasi terjadi secara otomatis. Misalkan seorang nelayan menemukan spesies ikan baru, dengan pengetahuan atau pengalaman yang dimilikinya, sang nelayan akan dengan mudah menjelaskan spesies ikan baru yang ditemukannya.

Informasi yang dielaborasi akan dipanggil dan dipelajari karena elaborasi adalah bentuk aktivasi memori kerja yang membuat informasi terus aktif, diperbarui, dan pada akhirnya disimpan di LTM. Elaborasi membangun hubungan tambahan pada pengetahuan. Semakin banyak informasi yang berhubungan dengan informasi lainnya, maka akan semakin banyak pula peta jalan yang tersedia untuk diikuti dalam mencari sumber pengetahuan. Semakin sering seseorang melakukan elaborasi terhadap ide-ide baru, maka akan menyebabkan pemahamannya tentang pengetahuan tersebut semakin baik.

Salah satu cara seorang pendidik agar dapat membantu siswa mengelaborasi materi yang baru saja dipelajari, yakni dengan

mengintruksikan kepada mereka untuk menuliskan informasi dengan kalimat-kalimat yang disusun sendiri atau dengan membuat contoh yang relevan.

Optimalisasi kemampuan belajar juga bisa ditingkatkan dengan mengorganisir pengetahuan. Bahan ajar yang terorganisir dengan baik tentu akan lebih mudah dipelajari, terlebih jika informasi yang dipelajari juga kompleks. Menempatkan konsep dalam suatu struktur akan membantu belajar dan mengingat, baik untuk definisi yang bersifat lebih umum maupun untuk contoh-contoh yang spesifik.

Konteks adalah unsur lain dari proses yang mempengaruhi belajar. Aspek fisik dan emosional dari konteks dipelajari secara bersamaan dengan informasi lainnya. Sebuah informasi akan mudah diingat jika didapatkan informasi tentang kondisi fisik dan aspek emosional dari informasi tersebut, sehingga mengondisikan suasana tes sebelum ujian berlangsung dapat mempengaruhi kinerja siswa dalam tes tersebut.

Manusia memiliki kapasitas memori yang besar, akan tetapi tidak semua orang mampu memanfaatkan kapasitas tersebut dengan optimal. Saat seseorang bernalar tentang sesuatu, sebagian besar akan menggunakan informasi-informasi yang tersimpan dalam memori. Menggunakan konsep waktu dengan mengkorelasikan masa sekarang dengan masa lalu serta membuat perencanaan untuk masa datang. Aktifitas tersebut bisa berjalan baik dengan adanya fungsi memori yang baik.

Adanya memori inilah membuat manusia dapat dikatakan sebagai makhluk bersejarah. Artinya makhluk yang tidak tergantung oleh pengaruh proses yang saat itu terjadi, tetapi terus berkembang dalam sejarah masa lampau yang masih dimiliki dan sewaktu-waktu mampu diregenerasi di masa akan datang. Retensi atau ingatan terhadap pengetahuan yang dipelajari merupakan faktor yang penting dalam suatu pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa mandarin. Retensi erat

hubungannya dengan belajar. Oleh karena itu tanpa retensi, maka proses belajar siswa tidak akan berlangsung dengan baik. Begitu pun sebaliknya, tanpa kegiatan belajar maka tidak akan ada retensi.

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh retensi *long term memory* terhadap hasil belajar.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan variabel tergantung (Y) adalah hasil belajar Bahasa Mandarin dan variabel bebas (X) adalah retensi LTM. Penelitian eksperimen ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design* dengan satu macam perlakuan.

Populasi pada penelitian ini ialah siswa SMA Darut Taqwa Purwosari Kabupaten Pasuruan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan kategori usia siswa 16-17 tahun dan memiliki skor IQ rata-rata (IQ 90-110) yang didapatkan sejumlah 14 siswa. Siswa kemudian diklasifikasikan berdasarkan *random assignment* menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen sebanyak tujuh siswa dan kelompok kontrol sebanyak tujuh siswa.

Sebelum dilakukan tahapan eksperimen, terlebih dahulu semua subjek diberikan pembelajaran tentang nama dan fungsi anggota tubuh dalam bahasa Mandarin yang diberikan selama tiga kali pertemuan.

Selanjutnya, pelaksanaan eksperimen dilaksanakan ke dalam beberapa tahap yaitu: **Pertama**, tahap pemberian ujian. Ujian berupa tes Bahasa Mandarin yang diberikan kepada subjek sebagai pendahuluan untuk mendapatkan data faktual dalam *retensi long term memory* terhadap Bahasa Mandarin. **Kedua**, membagi kelompok menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara acak, kedua kelompok kemudian diberikan *pre-test*. Tujuan pemberian *pre-test* adalah

untuk memperoleh kondisi awal subjek dalam pembelajaran Bahasa Mandarin. Hasil *pre-test* kemudian dianalisis statistik dengan uji-t antar kelompok, diharapkan tidak ada perbedaan antara dua kelompok. **Ketiga**, tahap pemberian perlakuan. Pada kelompok eksperimen diberikan pembelajaran materi nama dan fungsi anggota tubuh dalam Bahasa Mandarin selama 30 menit, dan kelompok kontrol tidak memperoleh perlakuan. **Keempat**, pemberian *post-test*. Dilakukan dengan memberikan tes soal Bahasa Mandarin kepada subjek penelitian baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Tes atau soal yang digunakan dalam proses ini adalah alat tes yang sama digunakan saat *pre-test* namun sudah diubah susunannya. Pelaksanaan *post-test* ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan *retensi long term memory* antara sebelum pemberian perlakuan dan sesudahnya pada kedua kelompok.

Tabel 1. *Pretest-Posttest Control Group Design*

Grup	Pretest	Perlakuan	Posttest
KE	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
KK	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- KE = Kelompok Eksperimen
- KK = Kelompok Kontrol
- X = Perlakuan
- O<sub>1</sub> = Pre-tes Kel. Eksperimen
- O<sub>2</sub> = Post-tes Kel. Eksperimen
- O<sub>3</sub> = Pre-tes Kel. Kontrol
- O<sub>4</sub> = Post-tes Kel. Kontrol

Data hasil uji *post-test* yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik Uji-t antar kelompok dengan bantuan *SPSS 17 for Windows*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Adapun hasil skor *pos-test* kedua kelompok tersaji pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Skor *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Subjek	1	2	3	4	5	6	7
Kontrol	70	80	80	95	95	95	90
Eksperi men	100	90	90	90	85	100	85

Sebelum dilakukan analisis Uji-t antar kelompok, sebuah data harus berdistribusi normal dan homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, data yang diperoleh ternyata tidak memenuhi asumsi distribusi data yang normal dan homogen maka data dianalisis menggunakan statistik non-parametrik. Analisis yang dilakukan ialah dengan melakukan uji beda Mann-Whitney U. Adapun hasil uji beda Mann-Whitney U ialah sebagaimana pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Beda Tes Mann-Whitney U

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Eksperimen	7	8.36	58.50
	Kontrol	7	6.64	46.50
	Total	14		
Test Statistics <sup>b</sup>				Nilai
	Mann-Whitney U			18.500
	Wilcoxon W			46.500
	Z			-.781
	Asymp. Sig. (2-tailed)			.435
	Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]			.456 <sup>a</sup>

Diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada uji beda tes Mann-Whitney U sebesar 0.435 atau lebih besar dari probabilitas

0.05, maka hipotesis yang menyatakan ada perbedaan antara pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol ditolak. Artinya, tidak ada pengaruh retensi *long term memory* terhadap hasil belajar.

## Pembahasan

Hipotesis dalam penelitian ini yang menyatakan ada pengaruh retensi *long term memory* terhadap hasil belajar ditolak. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa untuk mendapatkan kualitas memori yang baik tidak cukup hanya dengan melakukan pengulangan terhadap informasi yang diinginkan, melainkan ada faktor-faktor yang diketahui dapat mempengaruhi kualitas penyimpanan sebuah informasi.

### *Efek Posisi Serial (The Serial Position Effect)*

Sejumlah informasi yang disajikan secara berurutan – seperti pemberian perlakuan retensi bahasa mandarin dalam penelitian ini – akan memiliki kualitas memori yang berbeda berdasarkan urutan penerimaan informasinya. Informasi pada urutan awal dan akhir akan memiliki kualitas memori yang baik dibandingkan dengan informasi yang berada di urutan tengah penyajian. Menurut Ellis dan Hunt (1993 dalam Suharnan, 2005), jika digambarkan ke dalam sebuah kurva, maka kualitas memori karena efek posisi serial akan membentuk kurva “U”. Penerimaan informasi yang disajikan di bagian tengah urutan akan saling berkompetisi dengan proses rehearsal informasi-informasi yang disajikan di bagian awal urutan, sehingga kapasitas proses rehearsal bagi informasi yang terletak di tengah relatif lebih sedikit. Sedangkan informasi yang disajikan pada urutan terakhir akan relatif lebih mudah diingat karena informasi tersebut cenderung masih berada dalam *short term memory* atau yang juga disebut sebagai memori kerja.

### *Emosi*

Emosi juga akan mempengaruhi kualitas memori. Informasi yang disertai dengan luapan emosi merupakan tingkat pemrosesan lanjut yang lebih dalam daripada jika informasi tersebut hanya dilakukan pencatatan alat indera. Sehubungan dengan penyertaan unsur emosi dalam pemrosesan sebuah informasi, terdapat tiga ketentuan (Suharnan, 2005). Pertama, dalam mengingat informasi, seseorang akan cenderung mengingat lebih baik, lebih efisien, dan tepat pada informasi yang menyenangkan. Kedua, kesamaan suasana hati atau *mood congruence*. Artinya, sebuah informasi akan memiliki kualitas memori yang lebih baik jika informasi atau bahan yang dipelajari sama dengan suasana hati yang berlangsung pada saat itu. Seseorang yang dalam suasana hati bahagia akan lebih mudah mempelajari bahan pelajaran yang mengandung kegembiraan. Sebaliknya, orang yang dalam suasana sedih akan lebih mudah mempelajari informasi yang mengandung kesedihan. Ketiga, adalah *state dependence* atau ketergantungan dengan suasana hati. Artinya, sebuah informasi akan lebih mudah diambil kembali jika suasana hati pada saat pengambilan informasi tersebut sesuai dengan suasana hati saat informasi itu disimpan pertama kalinya.

Dalam pemberian perlakuan yang dilakukan peneliti, kosakata anggota tubuh dalam bahasa Mandarin memang mengandung aspek referensi diri agar responden mudah mengingatnya karena anggota tubuh dekat dengan pribadi subyek. Namun disisi lain, kosakata anggota tubuh dalam bahasa Mandarin tersebut cukup sulit untuk dikaitkan dengan emosi responden sehingga materi hanya diproses secara dangkal.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil eksperimen yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh *retensi long term memory* terhadap hasil belajar Bahasa Mandarin di SMA Darut Taqwa Sengonagung Purwosari

Pasuruan. Hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh antara *retensi long term memory* terhadap hasil belajar ditolak.

Agar mendapatkan kualitas memori yang baik tidak cukup hanya dengan melakukan pengulangan terhadap informasi yang diinginkan, melainkan ada beberapa faktor lain yang menyertai proses penyimpanan sebuah informasi seperti efek posisi serial dan penyertaan emosi saat retensi ke LTM dilakukan.

#### 5. REFERENSI

- Dahar, R. W. 1989. *Teori- teori Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Rahman. 2010. Peranan Pertanyaan Terhadap Kekuatan Retensi dalam Pembelajaran Sains Pada Siswa SMU. <http://educare.efkipunla.net/index.php/option.com>.
- Soekamto, S. 1999. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Yogyakarta: CV Pustaka.
- Soekamto, T. 1992. *Prinsip-prinsip Pembelajaran*. (outline). [http://www. ut. ac. Id. Supp/Pgsm3803/trans. html](http://www.ut.ac.Id.Supp/Pgsm3803/trans.html).
- Soekamto, T. 1992. *Prinsip-prinsip Pembelajaran*. (outline). [http://www. ut. ac. Id. Supp/Pgsm3803/trans. html](http://www. ut. ac. Id. Supp/Pgsm3803/trans.html).
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tapillow dan Setiawan. 2008. Meningkatkan Pemahaman dan retensi siswa melalui pembelajaran berbasis Teknologi Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, volume 1, No. 2.