



## PENGARUH PEMBERIAN KATA YANG MENGANDUNG EMOSI TERHADAP WORKING MEMORY: VISUOSPATIAL SKETCHPAD

<sup>1</sup>Nabilah Cahyani, <sup>2</sup>Fitria S. Ramadhani, <sup>3</sup>Hadifah Hevenza, <sup>4</sup>Giska R. E. Putri, <sup>5</sup>Rajendra A. M. Frista, <sup>6</sup>Chandra Y. Purnama, <sup>7</sup>Wilis Srisayekti

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran

### ARTICLE INFORMATION

**\*Corresponding Author:**

Nabilah Cahyani  
nabilah19001@mail.unpad.ac.id

**Article History**

Received 28 Desember 2022

Revised 22 Juni 2023

Accepted 29 Juni 2023

**Kata Kunci**

Memori  
Memori kerja  
Emosi  
Kata-kata

**Cite this Article:**

Cahyani, N., Ramadhani, F. S., Hevenza, H., Putri, G. R. E., Frista, R. A. M., Purnama, C. Y., & Srisayekti, W. (2023). Pengaruh pemberian kata yang mengandung emosi terhadap working memory: Visuospatial sketchpad. *Jurnal Psikologi*, 16(2), 353-363 doi: <https://doi.org/10.35760/psi.2023.v16i2.7623>

### ABSTRAK

Memori merupakan kemampuan untuk mengambil kembali informasi atau representasi dari pengalaman-pengalaman sebelumnya. Individu dalam kehidupan sehari-hari lebih cenderung mengingat informasi yang mengandung emosi dibandingkan dengan informasi netral. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh pemberian kata-kata yang mengandung emosi terhadap working memory mahasiswa. Metode penelitian ini adalah metode eksperimental dengan desain *between participant posttest-only*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran angkatan 2022 dengan sampel yang diambil sebanyak 108 mahasiswa dengan teknik pengambilan sampel *random sampling*. Partisipan dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok eksperimen 1, kelompok eksperimen 2 dan kelompok kontrol dengan masing-masing 36 mahasiswa. Metode pengumpulan data menggunakan alat ukur kata-kata mengandung emosi dan netral yang mengacu pada CEFI (*concreteness, emotion, and subjective frequency norms for Indonesian words*). Analisis data penelitian menggunakan analisis uji anova untuk melihat perbedaan antar kelompok yang diberi kata bermakna emosi positif, emosi negatif, dan kata netral. Hasil pengujian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara tiga kelompok tersebut ( $F(2,105) = [0.657], p = 0.521$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian kata yang mengandung emosi tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap working memory.

### ABSTRACT

Memory is the ability to retrieve information or representations of previous experiences. Individuals in everyday life are more likely to remember information containing emotions than neutral lead. This study aims to determine how giving words with feelings affects students' working memory. This research method is an experimental method with a *between-participant posttest-only* design. The population in this study were students of the Faculty of Psychology, Padjadjaran University class of 2022, with a sample taken as many as 108 students with a random sampling technique. Participants were divided into three groups, namely experimental group 1, experimental group 2, and control group, with 36 students each. The data collection method uses a measuring instrument for emotion and neutral words that refers to CEFI (*concreteness, emotion, and subjective frequency norms for Indonesian words*). The data were analyzed using an ANOVA test to see the difference between groups given positive emotion words, negative emotion words, and neutral words. The test results showed that there was no significant difference between the three groups ( $F(2,105) = [0.657], p = 0.521$ ). Based on these results, giving words containing emotions does not significantly affect working memory

## PENDAHULUAN

Memori merupakan kemampuan untuk mengambil kembali informasi atau representasi dari pengalaman-pengalaman sebelumnya berdasarkan proses mental dari pembelajaran (APA Dictionary of Psychology, 2015). Memori dibagi lagi menjadi dua bagian, *working memory* dan *long-term memory*. *Working memory* merupakan sistem daya ingat manusia yang mendukung kemampuan seseorang untuk menyimpan informasi yang didapatkan di lingkungan, sekaligus memproses informasi yang lain (Matlin, 2019). *Working memory* bukan hanya untuk menyimpan informasi saja, tetapi aktif bekerja dengan informasi tersebut. Setiap individu manusia menggunakan *working memory* untuk *language comprehension* (mengelola informasi sehingga manusia bisa memahami bahasa), mental aritmetika (misal, menghitung berapa harga yang harus dibayar ketika berbelanja di pasar), serta aktivitas lainya dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan *working memory*, *long-term memory* memiliki kapasitas yang besar dan mengandung memori mengenai pengalaman dan informasi yang sudah diakumulasi selama kehidupan. Tidak ada batasan jumlah informasi di *long-term memory* (Matlin, 2019). Setiap individu menggunakan *long-term memory* misalnya ketika sedang menceritakan masa kecil, membahas pengalaman-pengalaman yang menarik atau berkesan atau ketika memanggil informasi yang didapatkan sebelumnya ketika sedang melaksanakan ujian.

*Working memory* menyerupai teori pendahulunya yaitu *short-term memory*, namun terdapat perbedaan signifikan yang mana dibandingkan *short-term memory* yang hanya berada pada satu tempat, *working memory* membaginya menjadi empat bagian khusus yang memiliki fungsi masing-masing (Baddeley & Hitch, 1974). Empat bagian tersebut adalah *visuospatial sketchpad* (memproses informasi berupa visual dan spasial), *phonological loop* (memproses informasi berupa bunyi), *episodic buffer* (menerima informasi dengan ingatan peristiwa episodik dalam ingatan jangka panjang yang telah ada sebelumnya) serta *central executive* (menggabungkan informasi dari *phonological loop*, *visuospatial sketchpad*, *episodic buffer* dan *long-term memory*). Dengan adanya tempat khusus maka *working memory* berfungsi sebagai tempat penyimpanan informasi yang pasif, namun juga bekerja dengan aktif untuk memutuskan dimana informasi akan dipergunakan, disimpan, dan diubah.

Salah satu bagian spesifik dari *working memory* adalah *visuospatial sketchpad*. *Visuospatial sketchpad* adalah salah satu komponen *working memory* yang menyimpan dan memproses informasi visual dan spasial jangka pendek. *Visuospatial sketchpad* dapat membentuk dan mengubah gambaran mental (Baddeley & Hitch, 1974), seperti ketika manusia mencoba mengingat wajah seseorang atau menggambar peta. *Visuospatial sketchpad* berhubungan dengan kata-kata yang bermakna emosional karena dapat membangkitkan gambaran mental atau perasaan yang terkait dengan objek, situasi, atau orang yang

diekspresikan oleh istilah-istilah tersebut. Sebagai contoh, ketika mendengar atau melihat kata "bunga" dapat menghasilkan gambaran mental tentang warna, bentuk, aroma, dan perasaan senang, bahagia, atau romantis yang diasosiasikan dengan bunga. Contoh lain dengan kata "ular" dapat memunculkan gambaran mental tentang bentuk, tekstur, dan gerakan ular, serta perasaan takut, jijik, atau kagum yang terkait dengan ular. Dengan demikian, *visuospatial sketchpad* dapat membantu kita memahami dan mengingat kata-kata bermakna emosi dengan lebih baik daripada kata-kata yang tidak mengandung makna emosi.

Emosi merupakan respons seorang individu terhadap stimulus yang bersifat subjektif namun nyata dan melibatkan banyak hal. Emosi dapat muncul ketika manusia mendapatkan perubahan situasi yang drastis atau tiba-tiba baik secara positif maupun negatif (Nadhiroh, 2015). Dari segi efek yang ditimbulkan, emosi terbagi menjadi dua, yaitu emosi positif dan negatif. Emosi positif terdiri dari sejumlah emosi bervalensi menyenangkan yang terpisah, seperti gembira, bangga, puas, cinta, atau keadaan positif lainnya yang tidak terdiferensiasi. Istilah emosi positif mengacu pada dimensi temperamen emosional seperti sifat yang mewakili kecenderungan individu untuk mengalami emosi positif, sedangkan emosi negatif menurut yaitu perasaan-perasaan yang tidak diinginkan (Fortenberry dkk., 2013). Emosi negatif ini memunculkan perasaan tidak nyaman dan kurang menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi sikap dan perilaku seorang individu dalam menjalin hubungan dengan orang lain (Graham dkk., 2008).

Kensinger dan Corkin (2003) melakukan penelitian mengenai bagaimana memori manusia dapat dipengaruhi oleh emosi. Aspek yang diteliti kebanyakan mencakup aspek-aspek *long term memory (recall, recognition, dan retention)* dan *working memory*. Walaupun efek emosi secara spesifik pada *working memory* belum begitu jelas dan masih diperlukan penelitian lebih lanjut agar dapat menjelaskan konten emosi seperti apa yang dapat mempengaruhi *working memory* seseorang (Kensinger & Corkin, 2003). Penelitian lain yang dilakukan oleh Costanzi yang menjelaskan mengenai *visuospatial* pada *working memory* yang dipengaruhi oleh *emotional valence and arousal* (Costanzi dkk., 2019). Hal tersebut memberikan hasil yang signifikan dimana terdapat pengaruh krusial terhadap proses pengolahan informasi dalam sistem memori yang disebabkan oleh *arousal and valence*. Penjelasan lebih lanjut menunjukkan bahwa informasi mengenai tingkatan *arousal* dapat membantu proses konsolidasi *long term memory* dengan cara melepaskan hormon yang berkaitan dengan *arousal*.

Studi lain meneliti efek dari keadaan emosional yang ditimbulkan dari stiker dan wajah pada alokasi perhatian dalam *working memory visuospatial sketchpad*. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa stiker emosional dan ekspresi wajah memodulasi kinerja *working memory visuospatial sketchpad*, dengan emosi negatif memiliki efek yang lebih besar daripada emosi

positif (Kavanagh dkk., 2001). Penelitian lainnya menyelidiki apakah emosi yang ditimbulkan oleh musik dapat memodulasi kapasitas *working memory visuospatial sketchpad*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa emosi yang ditimbulkan melalui musik dapat memiliki efek sementara pada kinerja kognitif, termasuk kapasitas *working memory visuospatial sketchpad* (Ribeiro et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Waude (2016) menjelaskan bahwa situasi yang berkaitan dengan emosi dapat membuat seseorang menciptakan memori lebih tahan lama tentang peristiwa tersebut. Seseorang akan lebih ingat pada peristiwa ketika merasa senang, marah, atau merasakan emosi lainnya daripada pada peristiwa sehari-hari yang tidak ada keterikatan emosional didalamnya (Waude, 2016). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa emosi dapat mempengaruhi *working memori visuospatial sketchpad*, dengan emosi negatif memiliki efek yang lebih besar dibandingkan emosi positif (Li dkk., 2020).

Merujuk pada penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya mengenai efek emosi terhadap *working memory spatial sketchpad* banyak ditemui menggunakan media gambar (Kavanagh dkk., 2001), musik (Ribeiro dkk., 2022), namun belum banyak yang menggunakan media kata-kata bermakna emosi. Penelitian yang melihat efek kata terhadap *working memory spatial sketchpad* dapat ditemui pada hasil penelitian Huang, yang menjelaskan bahwa terdapat dampak positif kinerja *working memory spatial sketchpad* pada hasil membaca (Huang, 2018). Namun, penting untuk dicatat bahwa efek spesifik dari kata-kata positif dan negatif pada aspek *working memory spatial sketchpad* dapat bervariasi tergantung pada konteks dan perbedaan individu (Green & Elliman, 2012; Schulze dkk., 2018).

Pada penelitian ini peneliti mengajukan media kata-kata bermakna emosi untuk melihat apakah media tersebut dapat mempengaruhi *working memory spatial sketchpad*. Diuji menggunakan kata-kata karena berdasarkan teori *working-memory model* oleh Alan Baddeley dijelaskan bahwa suatu stimulus akan hanya masuk ke *working memory* apabila tidak terdapat pemaknaan di dalamnya, sehingga peneliti memilih kata-kata menjadi variabel pengujinya. Untuk melakukan pembaruan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan pembuktian mengenai pengaruh pemberian kata yang mengandung emosi terhadap *working memory*. Penelitian ini memiliki pertanyaan penelitian berupa “apakah pemberian kata mengandung emosi berpengaruh terhadap kinerja *working memory*?”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan terhadap populasi mahasiswa S1 Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran angkatan 2022 sebanyak 180 mahasiswa. Untuk menentukan ukuran sampel, peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*. Dalam menentukan jumlah sampel

digunakan G\*power versi Windows dengan *effect size* 0.5 dan *error* 0.05. Berdasarkan perhitungan tersebut, didapatkan jumlah sampel minimal 107 partisipan, namun peneliti mendapatkan sejumlah 108 partisipan.

Kemudian jumlah partisipan tersebut dibagi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok eksperimen 1 yang diberikan kata bermakna emosi positif, kelompok eksperimen 2 yang diberikan kata bermakna emosi negatif, dan kelompok kontrol yang diberikan kata bermakna netral. Masing-masing kelompok berjumlah 36 partisipan. Partisipan berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 92 orang (85.2%), sedangkan partisipan yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 16 orang (14.8%).

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dilakukan secara daring dan *between participant posttest-only design* (Christensen, 2007). Variabel independen pada penelitian ini adalah kata-kata emosional, yaitu kata positif, kata negatif, dan kata netral serta variabel dependen pada penelitian ini adalah *working memory* terkhusus *visuospatial sketchpad*.

### **Instrumen Penelitian**

Variabel independen dalam penelitian ini adalah kata yang mengandung emosi, sedangkan variabel dependennya adalah kemampuan *working memory* (spesifiknya, *visuospatial sketchpad*). Kata yang mengandung emosi sebagai kata yang dikarakteristikan dengan konotasi emosi tertentu atau yang menunjukkan reaksi emosional tertentu (Abbassi dkk., 2015). Sebuah kata dianggap memiliki emosi karena secara umum kata digolongkan berdasarkan *high arousal* dan *extreme valence* yang ada pada kata tersebut (Scott dkk., 2012). Sedangkan *working memory* didefinisikan sebagai sistem kapasitas terbatas yang diperlukan untuk kemampuan mempertahankan dan memanipulasi informasi selama periode waktu yang tergolong singkat dalam melakukan tugas kognitif seperti pemecahan masalah dan lainnya (Baddeley & Hitch, 1974).

Kelompok kata-kata yang bermakna emosi positif diberikan kepada kelompok eksperimen 1. Sementara itu, kata-kata bermakna emosi negatif diberikan kepada kelompok eksperimen 2, dan kata-kata bermakna netral diberikan kepada kelompok kontrol.

Kumpulan kata yang mengandung emosi pada penelitian ini didapatkan dari CEFI (*concreteness, emotion, and subjective frequency norms for Indonesian words*) (Sianipar dkk., 2016). Penentuan kata positif, negatif, dan netral berdasarkan nilai dari *valence*. Kata negatif artinya kata tersebut memiliki nilai pada rentang 2.08-4.65, kata netral memiliki nilai pada rentang 4.57-5.69, dan kata positif memiliki nilai 5.70-7.92 (Sianipar dkk., 2016). Dari total

1.490 kata, terpilih 15 kata untuk setiap kelompok.

Pemilihan kata tersebut dilakukan dengan tahap-tahap berikut (1) mengelompokkan kata ke dalam tiga kelompok berdasarkan *valence*; (2) memilih kata yang terdiri dari 5-9 huruf (tersisa 510 kata); (3) memilih kata dengan *valence* di atas rata-rata ( $M= 6.20$ ) untuk kelompok positif (6.21-7.92) tersisa 42 kata, *valence* di bawah rata-rata ( $M= 3.61$ ) untuk kelompok negatif (2.08-3.60) tersisa 66 kata, dan *valence* dengan  $\pm 1$  SD ( $M= 5.21$ ;  $SD = 0.31$ ) untuk kelompok netral (4.90-5.52) tersisa 108 kata; (4) kata tersebut dibagi menjadi kata benda, kata sifat, dan kata kerja, dikarenakan ketidaksetaraan proporsi, maka peneliti memilih menggunakan proporsi terkecil dari setiap jenis kata yang ada (14 kata benda, 10 kata sifat, 1 kata kerja, lihat Tabel 1), (5) melakukan uji coba terhadap 75 kata yang didapatkan kepada 28 responden, peneliti menuliskan kata tersebut dengan tiga opsi jawaban (positif, negatif, dan netral), dari hasil uji coba ini, terdapat kata yang dipersepsikan berbeda oleh mayoritas responden, maka kata tersebut dieliminasi; (6) dari hasil eliminasi tersebut, diperoleh masing-masing 15 kata untuk setiap kelompok, lihat tabel 2. Kata tersebut ditayangkan dalam bentuk video melalui *share screen zoom* dengan ketentuan kata tersebut ditulis dengan tulisan berwarna hitam dengan *background* putih, dan jenis *font canva sans* dengan ukuran 240, setiap kata ditampilkan selama tiga detik.

**Tabel 1. Pembagian Kata berdasarkan Jenis Kata**

Jenis Kata	Positif	Negatif	Netral	Total
Kata Benda	<b>14</b>	20	97	131
Kata Sifat	25	38	<b>10</b>	73
Kata Kerja	3	8	<b>1</b>	12
Total	42	66	108	216

**Tabel 2. Kata yang Digunakan Untuk Penelitian**

Kategori Kata	Kelompok Positif	Kelompok Negatif	Kelompok Netral	
Kata Benda	Teman	Limba	Pusar	
	Minat	Gempa	Mulut	
	Bunga	Budak	Elang	
	Salam	Egois	Gabus	
	Surga	Preman	Barang	
	Sinar	Iblis	Puting	
	Bakat	Badai	Gudang	
	Kasih	Perang	Spidol	
	Kata Sifat	Bangga	Kejam	Pirang
		Senang	Dendam	Redam
Hebat		Cabul	Dingin	
Nyaman		Benci	Biasa	
Lancar		Susah	Lunak	
Kata Kerja	Mudah	Korup	Heran	
	Rileks	Bangkrut	Guyon	

*Working memory* (spesifiknya *visuospatial sketchpad*) diukur dengan kemampuan *recall* dari responden. Responden diminta mengisi *post-test* berupa Google Form dengan satu item utama yaitu “Sebutkan kata-kata yang saudara ingat dari video yang sudah ditampilkan oleh peneliti!”. Durasi pengisian *post-test* adalah lima menit. Penentuan waktu pengerjaan selama 5 menit diperoleh berdasarkan hasil waktu rerata pengerjaan tes saat melakukan uji coba alat ukur.

### **Prosedur Penelitian**

Calon partisipan dihubungi untuk ditanya kesediaannya melalui *chat* Line. Aplikasi Line dipilih berdasarkan hasil survei bahwa secara umum mahasiswa menggunakan aplikasi tersebut untuk berkomunikasi antar mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Padjadjaran. Apabila sudah mendapat konfirmasi kesediaan, bagi yang bersedia dilakukan *random assignment* untuk menentukan kelompok setiap partisipan. Setelah dilakukan *random assignment*, para partisipan akan dihubungi kembali dan diberikan pilihan waktu pengambilan data berdasarkan kelompok hasil *random assignment*. Penelitian dilaksanakan menggunakan platform *Zoom Meeting* dengan total 22 sesi. Sebelum pengambilan data dilakukan, peneliti memberikan *link informed consent* kepada partisipan. Setelah itu, bagi partisipan yang bersedia, dapat melanjutkan ke sesi pengambilan data. Kata-kata emosional yang berjumlah 15 kata ditampilkan melalui *share-screen* berupa video dengan durasi 3 detik setiap kata. Kemudian, partisipan diminta untuk mengerjakan *post test* untuk mengetes apakah partisipan dapat memanggil kembali kata-kata yang telah diberikan sebelumnya. *Post test* diberikan melalui Google Form.

### **Analisis Data**

Data hasil *post-test* merupakan data dengan skala interval dimana jawaban peserta akan dicocokkan dengan kunci jawaban yang ada. Setiap jawaban benar akan memperoleh nilai 1 dan jawaban salah memperoleh nilai 0. Total minimum nilai yang bisa didapatkan responden adalah 0 dan total maksimum yang bisa didapatkan adalah 15. Data penelitian ini dianalisis dengan melakukan uji beda antara kelompok eksperimen 1, eksperimen 2, dan kelompok kontrol. Uji Beda dilakukan dengan analisis ANOVA (*analysis of variance*). Pengolahan data penelitian ini menggunakan IBM SPSS versi 26.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tabel 3 menunjukkan statistik deskriptif pada hasil eksperimen. Kelompok dengan kata bermakna emosi negatif memiliki nilai rata-rata tertinggi ( $M = 6.83$ ;  $SD = 2.05$ ), disusul oleh kelompok kata bermakna netral ( $M = 6.64$ ;  $SD = 3.23$ ), dan kelompok kata bermakna emosi positif memiliki nilai rata-rata terendah ( $M = 6.17$ ;  $SD = 2.17$ ).

Tabel 4 menunjukkan hasil uji ANOVA untuk melihat apakah terdapat perbedaan kemampuan *working memory* pada kelompok yang diberi kata bermakna emosi positif, kata bermakna emosi negatif, dan kata bermakna netral. Hasil pengujian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara tiga kelompok tersebut ( $F(2,105) = [0.657]$ ,  $p = 0.521$ ). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian kata yang mengandung emosi terhadap *working memory*. Di dalam penelitian ini, ditemukan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian kata bermakna emosi terhadap *working memory* mahasiswa.

Meskipun tidak terdapat pengaruh yang signifikan, tetapi berdasarkan deskriptif statistik, kelompok negatif memiliki rata-rata tertinggi ( $M = 6.83$ ;  $SD = 2.05$ ) dibandingkan dua kelompok lainnya. Hasil ini mengindikasikan bahwa kata-kata negatif lebih mudah diingat jika dibandingkan dengan kata positif dan kata netral. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kesinger dan Corkin (2003) yang menemukan bahwa kata negatif berpengaruh terhadap kinerja *working memory* seseorang jika dibandingkan dengan kata netral. Hal ini dapat dijelaskan oleh Garrison dan Schmeichel (2019) yang menyatakan bahwa kata emosional menerima prioritas pemrosesan (misal, lebih cepat, otomatis), jika dibandingkan dengan kata netral. Selain itu hasil penelitian Martono dan Hastjarjo (2008) menyampaikan bahwa jika seseorang berada dalam keadaan emosi netral, akan memiliki cukup dopamin. Sedangkan, jika seseorang dalam keadaan emosi positif, maka akan dibarengi dengan peningkatan dopamin. Peningkatan tersebut akan mempengaruhi peningkatan kinerja berbagai tugas kognitif, termasuk memori. Selain itu, hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Garrison dan Schmeichel (2019) yang melakukan penelitian mengenai efek dari konten emosional terhadap *working memory capacity*.

**Tabel 3. Descriptive Statistic**

Kelompok	N	Min.	Max.	Rerata	SD
Positif	36	3	12	6.17	2.17
Negatif	36	3	11	6.83	2.05
Netral	36	1	14	6.64	3.23
Total	108	1	14	6.55	2.53

**Tabel 4. Uji ANOVA**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	8.463	2	4.231		.657.521
Within Groups	676.306	105	6.441		
Total	684.769	107			



Hasilnya menunjukkan bahwa kapasitas *working memory* menurun untuk kata emosional jika dibandingkan dengan kata netral. Hasil penelitian ini mendukung *emotional impairment hypothesis* yang menyatakan bahwa stimulus emosional mengganggu kontrol atensi dan mengganggu *active maintenance* informasi pada *working memory*. Selain itu, Baddeley mengungkapkan bahwa informasi afektif merupakan tipe informasi lain yang harus diproses oleh *working memory* (Baddeley & Hitch, 1974). Dengan demikian, ketika ada penambahan informasi lain yang berkaitan dengan konten emosional, performa *working memory* menurun. Pada studi yang dilakukan oleh Fairfield mengenai *working memory*, ditemukan bahwa konten emosional dapat menurunkan performa *working memory* (Fairfield dkk., 2015). Namun, penurunan performa ini terjadi apabila terdapat list yang panjang (Fairfield dkk., 2015) (pada studi ini, list yang panjang adalah list yang mencakup 7-8 kata).

Mengacu pada studi yang dilakukan sebelumnya, peneliti berasumsi hasil penelitian ini tidak signifikan karena jumlah list kata yang diujikan tergolong panjang (15 kata). Selain itu, ketidaksignifikansi hasil penelitian ini dapat dipengaruhi oleh adanya variabel-variabel yang tidak dapat dikontrol dalam penelitian ini.

Terdapat beberapa limitasi dari penelitian ini dapat antara lain, (1) tidak ada latihan yang diberikan kepada responden, sehingga tidak diketahui apakah responden paham atau tidak mengenai cara mengerjakan soal penelitian yang peneliti berikan, (2) penelitian dilakukan secara daring yang menyebabkan banyak variabel di lingkungan sekitar responden yang tidak bisa dikontrol, (3) peneliti tidak dapat mengontrol ukuran laptop/komputer yang digunakan responden, sehingga meskipun ukuran *font* sudah disamakan namun bisa tetap terlihat berbeda pada setiap responden karena ukuran layar yang berbeda, dan (4) peneliti tidak mempertimbangkan mengenai faktor intelegensi responden yang dapat memengaruhi kemampuan memorinya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian kata yang mengandung makna emosi (makna positif, makna negatif maupun netral) tidak berdampak signifikan terhadap kemampuan *working memory*. Walaupun berdasarkan hasil uji beda menyatakan tidak ada perbedaan diantara kata bermakna emosi, namun secara deskriptif ditemukan bahwa penghayatan terhadap kata negatif memiliki rerata yang lebih tinggi dibandingkan kata positif dan netral.

Terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan untuk melanjutkan penelitian ini di masa mendatang, antara lain (1) Penelitian selanjutnya agar dilaksanakan secara luring untuk dapat meminimalisir *extraneous variable*. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memperketat kontrol

dan saat proses pengambilan data dilakukan secara seragam di laboratorium komputer, (2) penelitian dilakukan pada waktu yang sama setiap harinya, sehingga tidak ada kemungkinan waktu dapat mempengaruhi performa responden, (3) peneliti perlu mempertimbangkan durasi penayangan kata dan jeda saat pengisian *post-test*, (4) memberi banyak pertimbangan untuk pemilihan kata yang digunakan seperti jumlah huruf dalam kata, jumlah suku kata, dan akhiran bunyi dalam kata tersebut, (5) peneliti dapat lebih memperhatikan latar belakang responden yang bersangkutan dalam penelitian seperti IQ responden, (6) dapat dipertimbangkan untuk mengukur waktu reaksi dari responden, dan (7) melakukan kontrol berupa *double blind*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbassi, E., Blanchette, I., Ansaldo, A. I., Ghassemzadeh, H., & Joannette, Y. (2015). Emotional words can be embodied or disembodied: the role of superficial vs. deep types of processing. *Frontiers in Psychology*, 6, 975. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00975>
- APA. (2015). *Dictionary of psychology: Choice reviews online*. <https://doi.org/10.5860/choice.191867>
- Baddeley, A. D., & Hitch, G. (1974). Working memory. In G. H. Bower (Ed.), *Psychology of learning and motivation* (vol. 8, pp. 47–89). Academic Press. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(08\)60452-1](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0079-7421(08)60452-1)
- Christensen, L. B. (2007). *Experimental methodology (10th ed.)*. Pearson/Allyn And Bacon.
- Costanzi, M., Cianfanelli, B., Sarauilli, D., Lasaponara, S., Doricchi, F., Cestari, V., & Rossi-Arnaud, C. (2019). The effect of emotional valence and arousal on visuo-spatial working memory: Incidental emotional learning and memory for object-location. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.02587>
- Fairfield, B., Mammarella, N., Di Domenico, A., & Palumbo, R. (2015). Running with emotion: When affective content hampers working memory performance. *International Journal of Psychology*, 50(2), 161-164. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/ijop.12101>
- Fortenberry, K. T., Jansen, K. L., & Clark, M. S. (2013). Positive affectivity. In M. D. Gellman & J. R. Turner (Eds.), *Encyclopedia of behavioral medicine* (pp. 1509-1511). Springer New York. [https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1005-9\\_977](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1005-9_977)
- Garrison, K. E., & Schmeichel, B. J. (2019). Effects of emotional content on working memory capacity. *Cognition and Emotion*, 33(2), 370-377. <https://doi.org/10.1080/02699931.2018.1438989>
- Graham, S. M., Huang, J. Y., Clark, M. S., & Helgeson, V. S. (2008). The positives of negative emotions: Willingness to express negative emotions promotes relationships. *Personality*

- and Social Psychology Bulletin*, 34(3), 394–406.  
<https://doi.org/10.1177/0146167207311281>
- Green, M. F., & Elliman, N. A. (2012). Are dieting-related cognitive impairments a function of iron status? *British Journal of Nutrition*. <https://doi.org/10.1017/s0007114512000864>
- Huang, X. (2018). The impact of individual differences in cognition on L2 learners' reading outcomes. *Education Quarterly Reviews*. <https://doi.org/10.31014/aior.1993.01.01.13>
- Kavanagh, D. J., Freese, S., Andrade, J., & May, J. (2001). Effects of visuospatial tasks on desensitization to emotive memories. *British Journal of Clinical Psychology*, 40(3), 267–280. <https://doi.org/https://doi.org/10.1348/014466501163689>
- Kensinger, E. A., & Corkin, S. (2003). Effect of negative emotional content on working memory and long-term memory. *Emotion*, 3(4), 378–393. <https://doi.org/10.1037/1528-3542.3.4.378>
- Li, Y., Li, S., Ren, Y., Chen, J., & Yang, W. (2020). The modulation of spatial working memory by emotional stickers and facial expressions. *Frontiers in Psychology*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.03082>
- Martono, M., & Hastjarjo, D. T. (2008). Pengaruh emosi terhadap memori. *Buletin Psikologi*, 16(2), 98–102.
- Matlin, M. W. (2019). *Cognition*. John Wiley & Sons, Inc.
- Nadhiroh, Y. F. (2015). Pengendalian emosi: Kajian religiopsikologi tentang psikologi manusia. *Jurnal Saintifika Islamika*, 2(1), 53–63.
- Ribeiro, F. S., Santos, F. H., & Albuquerque, P. B. (2022). Do emotions evoked by music modulate visuospatial working memory capacity? A physiological study. *Psychology of Music*, 03057356221135352. <https://doi.org/10.1177/03057356221135352>
- Schulze, K., Vargha-Khadem, F., & Mishkin, M. (2018). Phonological working memory and FOXP2. *Neuropsychologia*. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2017.11.027>
- Scott, G. G., O'Donnell, P. J., & Sereno, S. C. (2012). Emotion words affect eye fixations during reading. *Journal of Experimental Psychology: Learning Memory and Cognition*, 38(3), 783–792. <https://doi.org/10.1037/a0027209>
- Sianipar, A., van Groenestijn, P., & Dijkstra, T. (2016). Affective meaning, concreteness, and subjective frequency norms for Indonesian words. *Frontiers in Psychology*, 7. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2016.01907>
- Waude, A. (2016). Emotion and memory: How do your emotions affect your ability to remember information and recall past memories? *Psychologistworld.com*; *Psychologist World*. <https://www.psychologistworld.com/emotion/emotion-memory-psychology#references>
-