

**WARNA KARTU REMI DAN *SHORT TERM MEMORY* :  
RANCANGAN PERSIAPAN STUDI EKSPERIMENTAL**

**Dominggas Talaksoru<sup>1</sup>, Amelia Reysa<sup>2</sup>**

[dominggas21@univbatam.ac.id](mailto:dominggas21@univbatam.ac.id)

*Program Studi Psikologi Universitas Batam*

**Abstrak :** *Ingatan atau memori adalah fungsi kognisi yang melibatkan otak manusia. Memori merupakan proses mental yang meliputi pengkodean, penyimpanan, dan pemanggilan kembali informasi dan pengetahuan dimana semuanya terpusat di dalam otak. Short term memory atau memori jangka pendek merupakan jalan masuk informasi dari suatu memori sebelum akhirnya disimpan untuk waktu yang lama di dalam long term memory. Warna dipercaya sebagai pengalaman visual yang paling penting bagi manusia. Warna berfungsi sebagai channel informasi yang kuat bagi system kognitif manusia dan telah ditemukan bahwa warna memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kinerja memori. Warna memiliki efek yang kuat dibandingkn bentuk. Warna mampu memproduksi level perhatian yang lebih tinggi. Eksperimen ini menggunakan kartu remi yang memiliki warna merah dan hitam. Melalui eksperimen ini, peneliti ingin melihat seberapa cepat seseorang dapat mengingat informasi dalam waktu 1 menit dan seberapa banyak informasi yang diperoleh dalam waktu 1 menit*

**Kata kunci :** *warna, short term memory, studi eksperimental*

**Abstract :** *Memory is a cognitive function that involves the human brain. Memory is a mental process that includes encoding, storing, and recalling information and knowledge, all of which are centralized in the brain. Short term memory describe as information entry from a memory before being stored for a long time in long term memory. Color is believed to be the most important visual experience for humans. Color serves as a powerful information channel for the human cognitive system and it has been found that color has a significant role in improving memory performance. Color has a stronger effect than shape. Color can produce a higher level of attention. This experiment uses playing cards that have red and black colors. Through this experiment, researchers want to see how fast a person can remember information within 1 minute and how much information is obtained within 1 minute.*

**Keyword :** *color, short term memory, experimental study*

## PENDAHULUAN

Adanya kemampuan mengingat pada manusia, menunjukkan bahwa manusia mampu menerima, dan menimbulkan kembali pengalaman-pengalaman yang diterimanya. Atkinson dan Shiffrin mengemukakan bahwa memori terdiri dari tiga penyimpanan, yaitu dafta sensori, penyimpanan jangka pendek dan penyimpanan jangka panjang. *Short term memory* atau memori jangka pendek merupakan jalan masuk informasi dari suatu memori sebelum akhirnya disimpan untuk waktu yang lama di dalam *long term memory*. *Short term memory* adalah system memori dengan kapasitas yang terbatas dimana informasi disimpan selama 30 detik, kecuali informasi tersebut di ulang atau tidak di proses lebih lanjut, karena jika di proses informasi dapat bertahan lama. Keterbatasan memori jangka pendek yaitu, pertama short term memory menghasilkan lupa dengan cepat karena item tersebut tidak diulang-ulang. Penyebab terjadinya lupa adalah karena intervensi. Kedua, adalah masalah kapasitas. Miller mengidentifikasi keterbatasan kapasitas short term memory hanya memuat tujuh *chunk*. *Chunk* adalah sekumpulan item yang tersimpan dalam unit *long term memory*. Informasi yang disimpan pada *short term memory* hanya dipertahankan selama informasi tersebut masih dibutuhkan.

Informasi yang diingat dalam memori sangat berpegaruh terhadap kemampuan kognitif seseorang yang mengacu pada cara ia melihat, memperhatikan, mengingat, berpikir, dan memahi pelajaran. Oleh karena itu, perlu ada strategi untuk memfasilitasi proses belajar. Salah satu strategi yang digunakan adalah warna, dimana warna dapat memainkan peran dalam memotivasi seseorang untuk belajar. Dalam penelitian ini, warna diharapkan

mampu meningkatkan perhatian mahasiswa terhadap pelajarannya sehingga materi tersebut masuk ke dalam *short term memory* mahasiswa.

Warna dipercaya sebagai pengalaman visual yang paling penting bagi manusia. Warna berfungsi sebagai channel informasi yang kuat bagi system kognitif manusia dan telah ditemukan bahwa warna memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kinerja memori. Warna memiliki efek yang kuat dibandingkan bentuk. Warna mampu memproduksi level perhatian yang lebih tinggi. Oleh karena itu, kami tertarik untuk melakukan eksperimen untuk membuktikan tentang pengaruh warna terhadap *short term memory*.

## METODE

Eksperimen ini menggunakan kartu remi yang memiliki warna merah dan hitam. Melalui eksperimen ini, peneliti ingin melihat seberapa cepat mahasiswa dapat mengingat informasi dalam waktu 1 menit dan seberapa banyak informasi yang diperoleh dalam waktu 1 menit. Teknik pengambilan sampel yang kami gunakan yaitu probability sampling dan jenis penelitiannya adalah kuantitatif. Pada penelitian ini, sampel (responden) diberikan kartu remi yang terdiri dari warna merah dan hitam. Jumlah kartu yang diberikan ada 9 pasang kartu. Masing-masing kartu memiliki 4 simbol yang berbeda. Responden diberikan kartu dengan jumlah 9 pasang dalam keadaan terbuka di atas meja. Instruksi yang diberikan adalah responden diberikan kesempatan selama 1 menit untuk mengingat warna pada kartu tersebut. Setelah itu, kartu ditutup dan responden diberikan waktu selama 1 menit untuk mencari pasangan dari kartu yang telah mereka ingat. Dalam waktu 1 menit, akan dilihat berapa banyak kartu

yang tepat dipasangkan dan berapa banyak kartu yang salah dipasangkan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh melalui penelitian eksperimen ini adalah:

Nama	Jumlah benar	Jumlah salah	Waktu
I	5 pasang	12 kali	1 menit
L	1 pasang	15 kali	1 menit
A	9 pasang	9 kali	1 menit
R	8 pasang	1 kali	1 menit
D	3 pasang	6 kali	1 menit
F	4 pasang	6 kali	1 menit

Selama proses eksperimen berlangsung, terdapat beberapa perilaku yang ditunjukkan oleh masing-masing responden : 1) *Responden pertama*: tidak terdapat kendala dalam memahami instruksi yang diberikan. 2) *Responden kedua*: responden terlihat kurang memahami instruksi yang diberikan sehingga instruksi diberikan berkali-kali. Responden juga mengalami kesulitan dalam memasang kartu 3) *Responden ketiga*: responden paham dengan instruksi yang diberikan serta mampu memasang kartu dengan mudah 4) *Responden keempat*: responden terlihat paham dengan instruksi yang diberikan serta mampu memasang kartu, namun respon kurang waktu dalam memasang kartu yang terakhir 5). *Responden kelima*: responden cukup memahami instruksi yang diberikan, namun lama dalam memasang kartu 6) *Responden keenam*: responden kesulitan dalam memahami instruksi, bahkan ketika sudah mulai memasang kartu dan stopwatch sudah dijalankan responden masih menanyakan kembali instruksi yang

diberikan sehingga diulang kembali proses memasang kartu

## DAFTAR PUSTAKA

- Carlson, Neil R. 2015. Fisiologi Perilaku Jilid 1 Edisi Kesebelas. Jakarta: Erlangga.
- Pinel, John. P.J. 2019. Biopsikologi Edisi Ketujuh. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- L. Holtzschue, Understanding Color and Introduction for Designer, 4 ed., New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2021.
- C. Krischer, "Color Considerations for Web Usability," International Journal of Color Computing, 2020
- B. Edwards, Color : a course in mastering the art of mixing colors, USA: Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2014
- J. Itten and F. Birren, The Elements of Color, New York: John Wiley & Son, Inc, 2019

- Indrawan, M. G., & Raymond, R. (2020). Pengaruh Norma Subjektif Dan Return Ekspektasian Terhadap Minat Investasi Saham Pada Calon Investor Pada Program Yuk Nabung Saham Di Kota Batam. *Jurnal Akrab Juara*, 5(3), 156-166.
- Indrawan, M. G., & Siregar, D. L. (2021). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Pelanggan Smartphone Samsung Di Kota Batam. *Jurnal Ekobistek*, 81-87.
- Putra, D. G., & Raymond, R. (2019). Pengaruh Dana Pihak Ketiga Dan Kecukupan Modal Terhadap Profitabilitas Pada Bank Riau Kepri Kota Batam. *SCIENTIA JOURNAL: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(2).
- Raymond, R. (2018). Peningkatan Kinerja Pemasaran Melalui Pelatihan Perencanaan Bagi Kelompok Usaha Kerajinan Taufan Handrycraft Di Kota Batam. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 105-110.
- Raymond, R. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Kemiskinan Di Propinsi Kepulauan Riau. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 2(3), 14-24.
- Raymond, R., Siregar, D. L., Putri, A. D., Indrawan, M. G., & rahmat Yusran, R. (2023). Pelatihan Pencatatan Biaya Bahan Baku Untuk Meningkatkan Kinerja Keuangan Umkm Ikan Hias: The Training for Recording of Raw Material Costs to Improve the Financial Performance of UMKM Ornamental Fish. *PUAN INDONESIA*, 5(1), 53-62.
- Raymond, R., Siregar, D. L., Putri, A. D., Indrawan, M. G., & Simanjuntak, J. (2023). Pengaruh disiplin kerja dan beban kerja terhadap kinerja karyawan pada pt tanjung mutiara perkasa. *Jursima (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen)*, 11(1), 129-133.
- Siregar, D. L., Indrawan, M. G., Putri, A. D., Rosiska, E., & Raymond, R. (2023). Development Of Product Packaging Design In Income Increasing Business Group Of Prosper Family (Uppks) Friends Kitchen In Batam City: Pengembangan Desain Kemasan Produk Pada Kelompok Usaha Peningkatan Pendapatan Keluarga Sejahtera (UPPKS) Sahabat Kitchen Di Kota Batam. *PUAN INDONESIA*, 4(2), 279-284.
- Widia, E., Wibisono, C., & Mohamad Gita Indrawan, R. (2021). The Determination of Spiritual Intelligence, Intellectual Intelligence, Psychomotor Intelligence On Noble Morals Through The Competence Of Lecturers At The University Of Batam In The Digitalization Era In The Riau Islands. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(14), 5653-5664.