

**EFEK MOOD NEGATIF TERHADAP FALSE MEMORY RECOGNITION
CONFIDENCE**

SKRIPSI

Untuk memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar Psikologi

Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Brawijaya



Oleh:

Christine Natalia

135120301111072

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2017

LEMBAR PENGESAHAN

Efek Mood Negatif terhadap False Memory Recognition Confidence

SKRIPSI

Disusun oleh :

Christine Natalia

135120301111072

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Skripsi pada tanggal 24 Juli 2017

Tim Penguji :

Pembimbing

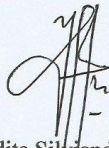


Ratri Nurwanti, S.Psi., M.Psi

NIK.2013048712142001

Ketua Penguji

Anggota Penguji

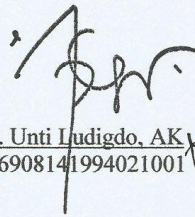


Ika Adita Silvianandari, S.Psi., M.Psi
NIK. 2011028201112001



Thoyyibatus Sarirah, S.Psi., M.Si
NIK. 2013048311242001

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Unti Ludigdo, AK
NIP. 196908141994021001

PERNYATAAN

Christine Natalia

135120301111072

Menyatakan dengan kesungguhan bahwa skripsi berjudul Efek *Mood* Negatif terhadap *False Memory Recognition Confidence* adalah benar-benar karya saya sendiri untuk memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya Malang. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi tersebut diberi tanda kutipan dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Malang, 09 Juli 2017
Yang membuat pernyataan,

Christine Natalia
135120301111072

Curriculum Vitae**Personal Details**

Name : Christine Natalia
Sex : Female
Place, Date of Birth : Surabaya, 14 November 1994
Nationality : Indonesia
Religion : Kristen Protestan
Full Address : Jalan Griya Kebraon Tengah blok FE-14, Surabaya
Telephone / HP : 081314557755
E-mail : natalia.christine73@yahoo.com

Educational Background

- 1999-2001 : TK Damai Sejahtera Surabaya
- 2001-2007 : SDK Santo Yosef Surabaya
- 2007-2010 : SMPK Santo Yosef Surabaya
- 2010-2013 : SMAK Cor Jesu Malang
- 2013-2017 : Universitas Brawijaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Psikologi Angk. 2013

Experience

1. Anggota aktif Osis SMPK Santo Yosef periode 2008-2009
2. Anggota aktif Osis SMAK Cor Jesu periode 2011-2012

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Hormat Saya,

Christine Natalia

ABSTRAK

EFEK *MOOD* NEGATIF TERHADAP *FALSE MEMORY RECOGNITION CONFIDENCE*

Disusun oleh :

Christine Natalia

135120301111072

natalia.christine73@yahoo.com

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *mood* negatif terhadap *false memory recognition confidence*. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan *between subject design*. Jumlah partisipan pada penelitian ini adalah 79 mahasiswa Psikologi Universitas Brawijaya yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (induksi *mood* negatif) dan kelompok kontrol (induksi *mood* netral). *False memory recognition confidence* diukur berdasarkan paradigma *Deese-Roediger-McDermott* (DRM). *Mood* negatif menggunakan induksi sebuah video peperangan Aleppo dan diukur menggunakan skala *Pick-A-Mood* sebagai *manipulation check*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan *mood* negatif dan *mood* netral tidak memberikan efek yang signifikan terhadap *false memory recognition confidence* ($p=0.188$).

Kata kunci: *false memory recognition confidence*, *mood* negatif, DRM, *MoodPick-A-Mood*

ABSTRACT**EFEK MOOD NEGATIF TERHADAP FALSE MEMORY RECOGNITION CONFIDENCE**

By:

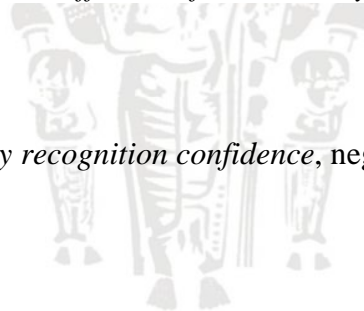
Christine Natalia

135120301111072

natalia.christine73@yahoo.com

The purpose of this study was to determine the effect of negative mood on false memory recognition confidence. The method used for this research was true experiment with between subject subject design. A total participant 79 undergraduate students of psychology in Brawijaya University involved in this study and divided into two groups that are experiment group (with negative mood induction) and control group (with neutral mood induction). False memory recognition confidence was measured by the Deese-Roediger-McDermott (DRM) paradigm. The negative mood used a video of a war in Aleppo as an induction and the manipulation check was measured using the Pick-A-Mood scale. The results of this study showed that negative mood and neutral mood did not have a significant effect on false memory recognition confidence ($p = 0.188$).

Keyword: *false memory recognition confidence, negative mood, DRM, MoodPick-A-Mood*



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan atas karunia-Nya saya dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini tepat pada waktu yang diharapkan. Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ratri Nurwanti, S.Psi., M.Psi selaku dosen pembimbing yang sangat luar bisa sabar dan memberikan pencerahan kepada anak-anak bimbingannya.
2. Ibu Ika Adita Silviandari, S.Psi., M.Psi dan Ibu Thoyyibus Sarirah, S.Psi., M.Psi selaku dosen penguji.
3. Yohana, Zaki, Umi (Nadira), Rachel, Selly, Dinda, Jeni, Vena, Putri, dan Bella selaku teman perpayungan yang selalu membantu dalam pergumulan saat menerjemahkan jurnal, mengajari materi, memberikan masukan untuk skripsi ini dan kalian membuatnya berwarna.
4. Awewek ngeten: Jeni, Vena, Sarah, dan Illma yang selalu ngeten dan terdepan.
5. Anak hits sukses: Arya, Vianita, Dio, dan Kittin yang selalu ada saat senang dan sedih walau selalu tidak menyelesaikan masalah yang penting ngumpul.
6. Muhammad Alauddin yang selalu membantu dan mau direcokin masalah halaman di laporan sampai tengah malam, tanpa kamu laporanku tidak ada halamannya.

7. Papa dan Mama selaku investor dalam kehidupan yang selalu memberikan motivasi untuk anaknya agar lekas menyelesaikan skripsi serta memenuhi kebutuhan sandang dan pangan.
8. Anak panti: Mbak Dinanti (eneng), Dopi (babi), Mamat, Ala (penyok), Mbak Ita (blorong) yang senantiasa ada untuk menghibur dalam kebuntuan mengerjakan skripsweet sampai tidak ingat bila punya tanggungan mengerjakan tugas akhir.
9. Seluruh anak Psikologi angkatan 2013 yang memiliki peran masing-masing dalam pembelajaran saya di kampus.
10. Seluruh rekan-rekan yang berpengaruh dalam kehidupan saya dan yang tidak dapat saya sebutkan satu-satu

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak sempurna. Oleh karena itu, masukan, saran, dan kritik untuk perbaikan penelitian ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan psikologi yang baik di masa depan.

Malang, 09 Juli 2017

Christine Natalia

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis.....	8
E. Penelitian Terdahulu	9
BAB II.....	13
TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Dasar Teori.....	13
1. False Memory.....	13
a) Definisi memory.....	13
b) Definisi false memory	16
a. Definisi false memory recognition confidence.....	17
b. Penyebab false memory recognition confidence.....	18
2. Mood	19
a. Definisi Mood.....	19
b. Definisi mood negatif.....	20



3. Hubungan antara mood negatif dengan false memory recognition confidence.....	20
4. Paradigma DRM.....	21
B. Kerangka Pemikiran.....	22
C. Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III.....	24
METODE PENELITIAN.....	24
A. Desain Penelitian.....	24
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	25
C. Definisi Operasional.....	26
D. Subjek Penelitian.....	28
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	31
G. Data Penelitian.....	40
H. Analisis Data.....	40
BAB IV.....	41
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. HASIL.....	41
1. Gambaran Umum Partisipan.....	41
2. False Memory Recognition Confidence.....	42
3. Baseline.....	44
4. Preliminary Analysis.....	44
5. Uji Asumsi.....	45
1. Uji Normalitas.....	45
2. Uji Homogenitas.....	45
6. Manipulation Check.....	45
7. Uji Hipotesis.....	46
8. Analisis Tambahan.....	47
B. Pembahasan Hasil.....	48
C. Keterbatasan Penelitian.....	50
BAB V.....	52
KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53



UNIVERSITAS BRAWIJAYA



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Uji Coba 132

Tabel 2. Hasil Uji Coba 233

Tabel 3. Hasil Uji Coba 334

Tabel 4. Hasil Uji Coba 434

Tabel 5. Hasil Uji Coba 535

Tabel 6. Hasil Uji Coba 636

Tabel 7. Hasil Uji Coba 736

Tabel 8. Hasil Uji Coba 837

Tabel 7. Data Deskriptif Partisipan42

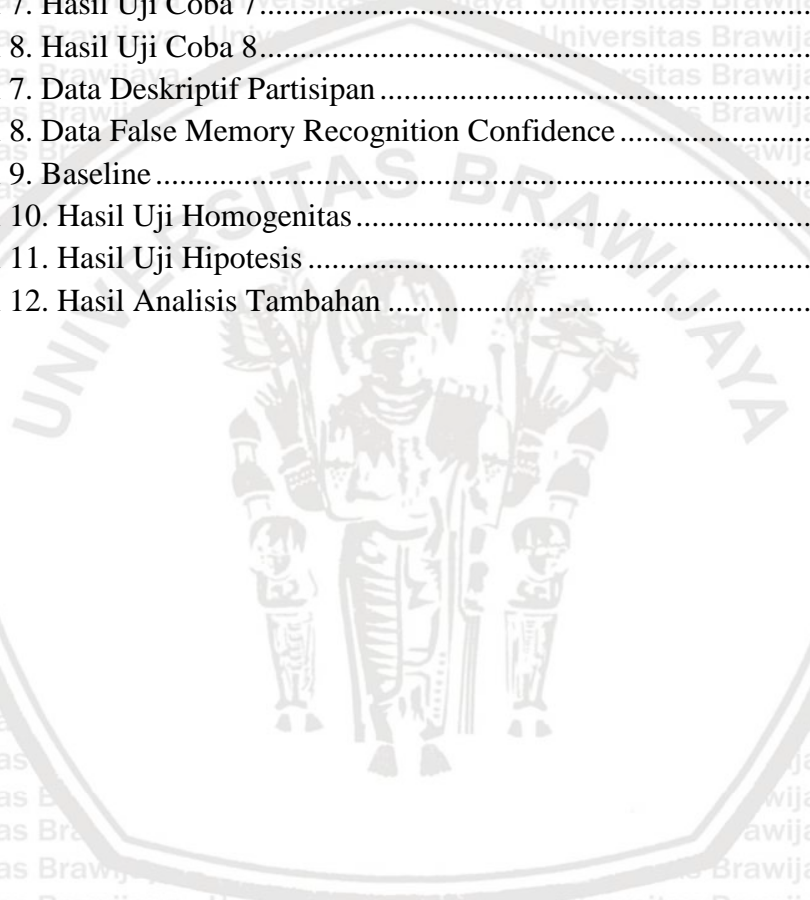
Tabel 8. Data False Memory Recognition Confidence43

Tabel 9. Baseline44

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas45

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis46

Tabel 12. Hasil Analisis Tambahan47





DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tiga sistem penyimpanan memori	14
Gambar 2. Model Krangka Pemikiran	23
Gambar 3. Desain Penelitian Payung Secara Keseluruhan	24
Gambar 4. Desain Penelitian	25



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tahun 2006 dua pertiga tahanan pembunuhan terbukti menjadi tersangka karena kesalahan saksi mata dalam identifikasi pelaku pembunuhan (National Registry of Exoneration, 2007). Kesalahan dalam pengidentifikasian pelaku ini terjadi karena adanya kesalahan dalam memori pada saksi mata pada kejadian tersebut (Loftus, 2005). Hal tersebut berkaitan dengan ingatan, King (2013) menjelaskan bahwa *memory* (ingatan) merupakan tempat sebagai penyimpan informasi atau pengalaman seiring dengan berjalannya waktu. Ingatan terjadi melalui tiga proses penting, yaitu *encoding*, penyimpanan, dan *retrieval*. Agar ingatan bekerja, kita harus mengambil informasi (mengodekan atau memasukkan informasi ke dalam ingatan), menyimpan atau merepresentasikannya dengan cara tertentu (menyimpan ingatan seiring dengan berjalannya waktu), dan mengambil kembali untuk tujuan tertentu di masa yang akan datang (mengambil informasi dari penyimpanan).

Salah satu ilmuwan yang pertama meneliti memori adalah Sir Frederic Bartlett (1932), seorang psikolog Inggris. Ia meminta sejumlah orang membaca suatu cerita panjang dan aneh yang berasal dari kebudayaan lain, dan kemudian sukarelawan tersebut diminta untuk menceritakan kembali. Saat para sukarelawan berusaha menceritakan kembali kisah tersebut, mereka melakukan kesalahan yang menarik, yakni sering kali menghilangkan atau mengubah detail-detail lain yang menurut

mereka lebih koheren. Bahkan terkadang mereka menambahkan pesan moral mereka sendiri. Bartlett kemudian menyimpulkan bahwa memori merupakan proses rekonstruksi yang sangat besar. Bartlett berpendapat bahwa kita mungkin saja dapat mereproduksi beberapa jenis informasi sederhana, namun saat kita mengingat informasi yang kompleks, kita cenderung mengubah informasi tersebut menjadi lebih masuk akal, berdasarkan pengetahuan yang kita miliki (Wade & Tavis, 2007).

Saat pengulangan atau *retrieval*, informasi yang diberikan tidak sesuai, dimana peristiwa-peristiwa atau bagian-bagian memori yang hilang digabungkan dengan bagian-bagian atau peristiwa-peristiwa yang masih diingat dan disebut dengan distorsi (Flegal, Atkins, & Reuter-Lorenz, 2011). Hal ini dikarenakan memori bersifat rekonstruktif, yaitu dapat mereproduksi beberapa jenis informasi dan tidak dapat mengingat peristiwa tertentu secara detail (Wade dan Tavis, 2007). Memori yang telah terdistorsi disebut sebagai *false memory*. *False memory* dapat terjadi karena distorsi ataupun kesalahan penyandian dalam penyimpanan (Howe & Knott, 2015). Saat melakukan rekonstruksi memori seseorang akan melengkapi gambaran yang mereka miliki dari berbagai sumber (Schacter, Guerin, & Jacques, 2012). Sifat rekonstruksi tersebut juga menyebabkan memori kita rentan terhadap sugesti, yakni ide-ide yang ditanamkan ke dalam pikiran kita, sesudah berlangsungnya suatu peristiwa sehingga kita memiliki ingatan yang terasosiasi dengan sugesti tersebut (Wade & Tavis, 2007). Akibat terjadinya distorsi pada memori dan beberapa sugesti yang masuk sebagai informasi baru dapat mengarahkan pada *misleading* tentang

hal tersebut ingatan mereka biasanya menjadi distorsi, hal ini yang menyebabkan terjadinya *false memory* (Loftus, 1997).

Hal tersebut telah dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Roediger dan McDermott (1995) yang bertujuan untuk menciptakan memori palsu atau *false memory*. Pada penelitian tersebut partisipan diminta untuk menghafalkan kata-kata yang diberikan berupa daftar kata. Dimana dalam *list learning paradigm*, partisipan mendengarkan setiap kata yang dibacakan dan menghafalkan 6 tema, dan pada setiap tema terdiri dari 12 *list* kata. Setelah itu partisipan diminta untuk menuliskan kata yang telah dipelajari tersebut, kemudian partisipan diminta untuk memilih apakah kata yang muncul merupakan kata yang telah dipelajari sebelumnya atau tidak. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa dalam mengulang (*recall*) dan pengenalan (*recognition*), partisipan mengingat kata yang dipelajari sekaligus mengingat kata yang tidak dipelajari. Hal tersebut mencerminkan bahwa seseorang dapat mengingat suatu kejadian yang tidak pernah terjadi.

Fenomena mengenai *false memory* juga dijelaskan oleh Loftus dan rekan-rekannya (1974) dalam kasus-kasus peradilan terutama terkait dengan saksi mata. Mereka menemukan bahwa ingatan dapat dipengaruhi oleh cara menginterogasi saksi mata, serta komentar-komentar sugestif yang terjadi pada saat interogasi atau wawancara. Selain itu, informasi yang didapatkan dari sumber-sumber lain juga dapat mempengaruhi laporan saksi mata. Dalam kasus pada sebuah penelitian, sekelompok murid ditunjukkan sebuah foto seorang laki-laki berambut lurus, kemudian

murid-murid tersebut mendengarkan seseorang membacakan deskripsi yang dibuat oleh saksi mata lain. Saksi mata tersebut mengatakan bahwa laki-laki itu berambut ikal. Ketika para murid diminta untuk merekonstruksi wajah laki-laki tersebut dengan menggunakan perangkat pengenalan wajah, sepertiga dari murid tersebut memberikan rekonstruksi yang salah. Apabila pernyataan saksi mata lain mengenai rambut ikal tidak dibacakan, maka tingkat kesalahan turun menjadi 5% (Wade & Tavris, 2007).

Orang biasanya percaya bahwa apa yang mereka ingat itu benar, dan yang mendasarkan tindakan mereka pada asumsi bahwa kenangan mereka akurat dan bisa diandalkan (Seynaeve & Damme, 2013). Meskipun asumsi ini mungkin benar dalam kebanyakan situasi, tetapi penelitian telah menunjukkan bahwa memori adalah keliru, rentan terhadap saran, dan sering menyimpang. Dalam penelitian Takarangi, Parker, dan Garry (2006) diketahui bahwa tingkat kepercayaan partisipan mencerminkan keyakinan kenangan palsu mereka, dan dengan demikian keyakinan yang mereka dukung merupakan informasi yang diberikan, kepercayaan dapat berubah bila mereka mendapatkan sugesti tentang informasi yang telah diberikan.

Pada contoh kasus saksi mata, *false memory recognition* juga terlihat saat mewawancarai saksi mata. Dimana saksi mata pertama-tama telah diberikan sebuah foto laki-laki berambut lurus, akan tetapi saksi mata yang lainnya menyebutkan bahwa laki-laki tersebut berambut ikal. Saat

dilakukan wawancara kepada saksi mata, ia mengatakan bahwa laki-laki tersebut berambut ikal, ia menyimpan informasi yang sebenarnya tidak ia dapatkan, dan informasi salah tersebut hanya ia dengar dan menjadi sugesti. Orang biasanya percaya bahwa apa yang mereka ingat itu benar, dan yang mendasarkan tindakan mereka pada asumsi bahwa kenangan mereka akurat dan bisa diandalkan. Saat wawancara, saksi mata tersebut mengatakan bahwa laki-laki tersebut berambut ikal. Mereka secara tidak sadar mendengar informasi yang salah mengenai laki-laki tersebut berambut ikal. Dengan begitu saksi mata tersebut meyakini bahwa laki-laki tersebut berambut ikal bukan berambut lurus. Hal tersebut merupakan *false memory*, dimana saksi mata meyakini informasi yang tidak pernah ia dapatkan sebelumnya, dalam kehidupan sehari-hari seseorang yang telah diberikan materi untuk dipelajari, kemudian direkognisi dengan soal ujian pilihan ganda. Dengan begitu akan terlihat jawaban yang ia pilih merupakan hal yang telah ia pelajari sebelumnya atau tidak.

Beberapa hal yang dapat mempengaruhi keyakinan terhadap *false memory*, salah satunya adalah *mood*. *Mood* muncul sebagai mekanisme psikologis yang berfungsi sebagai pendukung seseorang untuk mencapai tujuannya dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan sistem yang memonitoring sehingga tercapai keseimbangan antar personal dengan lingkungan (Desmet, 2015). Orang dengan *mood* negatif cenderung lebih berhati-hati dalam mengenali suatu informasi (Wright, Startup, & Mathews, 2005). Oleh karena kehati-hatian dari orang dengan *mood* negatif, ketika mereka merasa telah mengenali suatu informasi, maka mereka akan lebih

yakin dengan hal tersebut (Damme & Seynaeve, 2013). *Mood* memiliki dimensi berupa valensi, yakni valensi ini terdiri dari valensi positif dan negatif. Dimana valensi yang ditimbulkan dari suatu peristiwa (apakah itu positif atau negatif) dapat mempengaruhi rincian peristiwa yang dikenang. *Mood* negatif diyakini lebih memiliki kemampuan untuk memproses informasi menjadi lebih sistematis dan detail, sehingga dapat mengurangi adanya kesalahan dalam memori. Hal ini dibuktikan melalui yang dilakukan oleh Forgas dan Bower (1987), dimana penelitian tersebut menyebutkan bahwa *bad mood* atau perasaan buruk justru membuat seseorang berpikir lebih kritis dan tajam daripada orang dengan *mood* baik yang cenderung percaya pada apapun yang dikatakan orang lain. *Mood* positif cenderung merangsang kreatifitas, fleksibilitas, kemampuan bekerjasama dan rasa percaya pada orang lain, sementara *mood* negatif membuat seseorang lebih kritis, berhati-hati dan perhatian pada suatu hal. Disebutkan bahwa diantara sekian banyak *mood* negatif yang ada, ternyata perasaan sedihlah yang paling meningkatkan kemampuan otak seseorang dalam berpikir kritis, cermat dan menyimpan memori.

Forgas dan Bower (1978) memulai studinya dengan memberi dua jenis tontonan pada partisipan, yaitu film sedih dan bahagia. Partisipan juga diminta untuk mengingat kembali masa-masa sedih dan bahagia yang pernah dialami. Setelah menonton film, partisipan kemudian diberi beberapa pertanyaan tentang mitos-mitos yang salah. Hasilnya, partisipan yang telah menonton film sedih dan memiliki *mood* buruk tidak mudah percaya dengan mitos-mitos dan pernyataan yang salah dibanding partisipan yang menonton

film bahagia dan memiliki *mood* yang lebih baik. Partisipan dengan *mood* buruk tidak terburu-buru dalam mengambil keputusan, jarang melakukan kesalahan dan lebih ingat dengan apa yang terdapat dalam film yang mereka tonton daripada mereka dengan *mood* bahagia. Seseorang dengan *mood*, perasaan atau pikiran buruk pun justru lebih baik dalam mengerjakan soal-soal tertulis dan menyelesaikan suatu kasus. Mereka lebih konsentrasi dan sukses ketika mengerjakan sesuatu. Keahlian berkomunikasi pun lebih baik, hal tersebut terjadi karena perasaan mereka yang lebih sensitif dan cenderung mencurigai setiap hal sehingga dalam memutuskan atau memikirkan sesuatu akan lebih cermat, teliti dan matang (Forgas & Bower, 1987). Mekanisme *recognition confidence* membuat seseorang merasa yakin mampu mengidentifikasi sesuatu. Hal ini disebabkan karena adanya aktivasi di dorsolateral kanan prefrontal korteks selama melakukan *retrieval*. Pada bagian ini menunjukkan respon yang besar terhadap penilaian *correct low-confidence* dibandingkan dengan *correct high-confidence*. Dapat dijelaskan karena ingatan di dalam memori dan respon yang diinginkan memiliki asosiasi kuat sehingga penilaian *low-confidence* lebih terlihat (Henson, Rugg, Shallice & Dolan 2000). *Correct low-confident* menunjukkan keraguan seseorang dalam mengidentifikasi

False memories merupakan suatu ingatan akan hal-hal tidak berdasar pada sesuatu yang benar terjadi. Fenomena ini menarik untuk dikaji, untuk melihat keterlibatan *mood* dalam mempengaruhi kerja memori terutama *false memory recognition confidence*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk

mengambil judul “Efek *Mood* Negatif terhadap *False Memory Recognition Confidence*”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah *mood* negatif dapat mempengaruhi timbulnya *false memory recognition confidence* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui *mood* negatif mempengaruhi *false memory recognition confidence*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengembangan ilmu psikologi, terutama dalam bidang ingatan, mengenai pengaruh *mood* negatif terhadap *false memory recognition confidence*.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar atau literatur tambahan untuk penelitian selanjutnya yang memiliki kesamaan tema.

2. Manfaat Praktis

- a) Memberikan manfaat terhadap lembaga peradilan dalam membantu menangani kasus yang dapat merugikan orang lain (tersangka) karena mendapatkan informasi yang salah dari pelapor (korban) terhadap kesaksian yang diberikan.

E. Penelitian Terdahulu

1. Creating False Memories: Remembering Words Not Presented in List

(Henry L. Roediger III and Kathleen B. McDermott: 1995)

Penelitian ini menggunakan model penelitian Deese (1959) mengenai *recall* dan *recognition* dalam *list learning paradigm*

(paradigma pembelajaran daftar kata). Subjek penelitian ini adalah

mahasiswa aktif psikologi di Rice University dengan penelitian yang

berlangsung secara klasikal. Terdapat 2 eksperimen dalam penelitian

ini. Pada eksperimen 1, subjek akan yang mempelajari beberapa list

yang terdiri dari 12 kata, setiap daftar kata terdapat asosiasi kata yang

terdiri dari 1 *nonpresented word* (kata yang tidak diperkenalkan)

dengan cara dibacakan oleh eksperimenter. Pada eksperimen 2,

subjek akan mempelajari daftar kata melalui *tape recorder*. Hasilnya,

pada eksperimen 1 asosiasi *nonpresented words* di-*recall* sebanyak

40% dan kata tersebut dapat dikenali oleh subjek dengan keyakinan

yang tinggi. Pada eksperimen 2, *false recall* terjadi sebesar 55% yang

didapatkan subjek dengan mengembangkan kata yang telah dipelajari

dan pada tes *recognition*, subjek menghasilkan *false alarms* terhadap

item yang telah di-*recall* dengan asumsi bahwa *false memory recall*

dan *false memory recognition* lebih kuat terjadi pada eksperimen

kedua.

2. Mood Measurement with Pick-A-Mood: Review of current method and

design of a pictorial self report scale (Desmet, Vastenburger, Romero,

2016)

Penelitian ini sebagai acuan penggunaan *self-report*. Dimana skala ini dibuat berupa skala bergambar yang memiliki karakter untuk menjelaskan serta mengungkapkan ekspresi seseorang. Penelitian ini dilakukan secara *online* dengan proses rekrutment partisipan melalui media masa berupa surat kabar. Partisipan dalam penelitian ini adalah 52% ialah kewarganegaraan Belanda dan sisanya merupakan kewarganegaraan Inggris dan sekitarnya. Dimana terdapat 66 orang perempuan dan 61 laki-laki, kemudian secara acak partisipan akan memberikan respon salah satu dari tiga karakter dalam skala yang telah ditetapkan dengan cara mengisi kuesioner. Hasil dari penelitian tersebut ialah 75% partisipan dari 96% memilih 7 ekspresi dengan benar yang meliputi : bersemangat, ceria, santai, sedih, jengkel, bosan, dan tegang. 39% partisipan yang salah menafsirkan, bahwa ekspresi tenang sebagai sikap netral dan 13% menafsirkan ekspresi santai sebagai sikap netral. Serta 11% partisipan lainnya beranggapan bahwa sikap tegang sama dengan netral.

3. A New Set of Standardised Verbal and Non-Verbal Contemporary Film Stimuli for the Elicitation of Emotions (Lisanne M. Jenkins dan David G. Andrewes: 2012)

Pada penelitian ini, stimulus film yang telah diatur secara terstandar sehingga dapat digunakan dalam rentang usia yang cukup luas pada partisipan yang berasal dari perekrutan melalui media massa berupa surat kabar, pada mahasiswa yang berada di area Melbourne. Hal ini bertujuan untuk meneliti bagaimana *self-report* pada berbagai rentang

usia dalam merespons *film clip* tersebut. Terdapat 60 klip yang telah diatur untuk menghasilkan 6 emosi dasar yakni: geli, marah, jijik, takut, senang dan sedih. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 109 partisipan (55 laki-laki dan 54 perempuan) dengan rentang usia 18-88 tahun yang telah dibagi menjadi 2 kelompok usia yaitu 18-45 tahun (kelompok usia muda) dan 46-88 tahun (kelompok usia tua).

Partisipan dipertontonkan sebuah klip yang berdurasi 5 menit, film ditayangkan pada software media *player*. *Self-report* partisipan diuji menggunakan skala Visual Analogue Scale (VAS). Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa tidak ditemukan perbedaan emosional antara laki-laki dan perempuan pada kelompok usia muda (18-45 tahun). Selain itu ditemukan bahwa tingkat emosional lebih tinggi pada kelompok usia tua dibandingkan usia muda. Metode pemberian klip video ini dinyatakan dapat membuat partisipan memenuhi target pencapaian dan direkomendasikan pada penelitian-penelitian.

4. The effect of *mood* on confidence in false memories (Ilse Van Damme, and lien Seynaeve: 2013) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh *mood* pada sugesti dalam paradigma informasi yang salah. Dalam penelitian ini menggunakan 300 mahasiswa dimana sebagai gantinya, peserta mendapatkan kredit nilai.

Hasil dari penelitian ini, ditemukan sebuah efek informasi yang salah secara signifikan dilihat dari partisipan yang terkecoh oleh informasi palsu yang disediakan. *Mood* tidak mempengaruhi kerentanan

terhadap efek informasi yang keliru, tetapi secara signifikan mempengaruhi kepercayaan partisipan dalam ingatan palsu mereka. Induksi perasaan sedih menunjukkan tingkat keyakinan tertinggi.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar Teori

1. *False Memory*

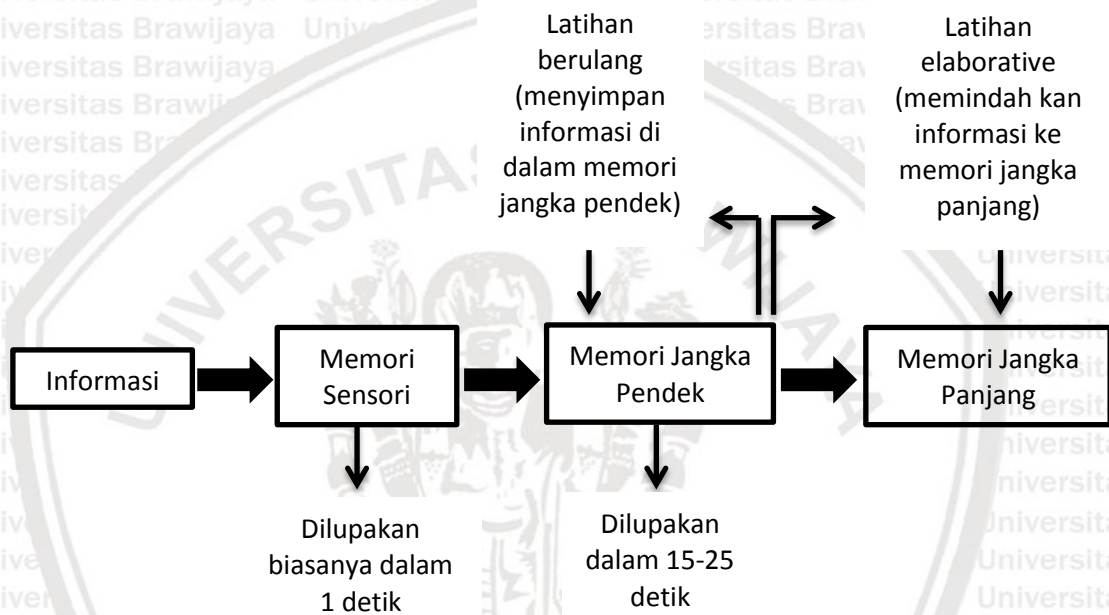
a) Definisi *memory*

Memori berperan sebagai penyimpan informasi (King, 2007) disamping itu memori memiliki kemampuan untuk mengambil kembali segala informasi yang tersimpan (Wade & Tavis, 2007).

Melalui memori, individu memiliki kompetensi dalam menjalani aktivitas sehari-hari dan membantu individu mengenali dirinya sendiri berdasarkan ingatan-ingatan di masa lalu. Namun segala informasi yang didapatkan tidak serta-merta disimpan ke dalam memori. Secara alamiah memori memiliki sifat selektif untuk menyeleksi informasi-informasi yang tidak penting agar pikiran dapat bekerja secara optimal (Wade & Tavis, 2007). Agar ingatan bekerja, kita harus mengambil informasi (mengodekan atau memasukkan informasi ke dalam ingatan), menyimpan atau merepresentasikannya dengan cara tertentu, dan mengambil kembali untuk tujuan tertentu di masa yang akan datang

Mengetahui bahwa memori melibatkan pengodean, penyimpanan, dan pengingatan kembali, maka dalam model memori terdapat tiga tahapan, di mana informasi awalnya dicatat oleh sistem sensori seseorang dan memasuki memori sensori, yang untuk sesaat menyimpan informasi tersebut. Informasi kemudian diteruskan ke

memori jangka pendek yang menyimpannya selama 15 hingga 25 detik. Terakhir, informasi tersebut dapat berpindah ke memori jangka pendek ke memori jangka panjang tergantung pada macam dan jumlah dari latihan terhadap materi yang dibawa. Berikut merupakan tiga sistem penyimpanan memori yang berbeda (Atkinson & Shifrin, 1968 dalam King, 2013).



Gambar 1. Tiga sistem penyimpanan memori

a. Memori Sensori

Memori Sensori merupakan tempat penyimpanan informasi dari dunia dalam bentuk sensoris aslinya dalam sekejap. Tidak lebih lama dari waktu yang singkat pada saat informasi itu sampai pada indra penglihatan, pendengaran atau indra lainnya (Deouell, dkk., 2006). Memori sensori sangat kaya dan detail, tetapi informasi ini akan hilang dengan cepat kecuali bila kita



menggunakan strategi tertentu untuk menyalurkannya ke ingatan jangka pendek atau jangka panjang (King, 2013).

b. Memori Jangka Pendek

Informasi yang didapatkan kebanyakan tidak diproses lebih jauh dari tahap memori sensori visual dan auditori. Informasi ini hanya dipertahankan untuk waktu yang sangat singkat. Meskipun begitu, sebagian informasi, terutama yang harus kita perhatikan, ditransfer ke memori jangka pendek. Memori jangka pendek adalah sistem ingatan dengan kapasitas terbatas saat informasi dipertahankan selama sekitar 30 detik. Dibandingkan dengan memori sensori, memori jangka pendek terbatas dalam hal kapasitasnya, tetapi dapat menyimpan informasi untuk jangka waktu yang lebih lama (King, 2013).

c. Memori Jangka Panjang

Memori jangka panjang adalah jenis ingatan yang relatif permanen yang menyimpan jumlah informasi yang luar biasa besar untuk jangka waktu yang lama (King, 2013). Secara umum, memori jangka panjang dapat dianalogikan sebagai suatu tempat penyimpanan (*repository*) segala hal dalam memori yang saat itu tidak digunakan tetapi memiliki makna yang penting dan dapat diambil kembali (*retrieval*). Kapasitas penyimpanan dalam memori jangka panjang sangat besar, memungkinkan manusia untuk belajar, menyesuaikan diri dengan lingkungan serta

mengembangkan diri dan sejarah kehidupan masing-masing manusia. (Wade dan Tavriss, 2007).

b) Definisi *false memory*

False memory (memori palsu) adalah pengalaman mental yang keliru yang digunakan untuk mempresentasikan peristiwa dari masa lalu pribadi seseorang. Memori bisa salah dalam hal-hal kecil (misalnya, seseorang percaya bahwa terakhir kali mereka melihat kunci dapur ketika mereka berada di ruang tamu) dan hal-hal yang berguna atau diimplikasikan dan bersifat mendalam bagi diri sendiri dan orang lain (misalnya, keliru dalam mengingat satu pencetus ide atau memori mengenai pelecehan seksual sebagai seorang anak) (Johnson, 2001). Seamon, dkk (1998) menjelaskan bahwa efek memori palsu dapat terjadi sebagai akibat dari aktivasi proses bawah sadar. *False memory* merupakan distorsi atau kesalahan interpretasi memori mengenai suatu peristiwa tanpa adanya intensi untuk mengelabui (Brainerd & Reyna, 2005). Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa *false memory* merupakan distorsi pada memori yang dapat membuat seseorang mengingat suatu peristiwa yang belum terjadi sebelumnya.

Beberapa penelitian telah berupaya untuk membuktikan adanya *false memory* dalam *setting* laboratorium. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Loftus dan Palmer (1974) menyatakan bahwa *false memory* dapat dibentuk dengan pertanyaan-pertanyaan yang disengaja diarahkan untuk membentuk *false memory* tersebut (Wade dan Tavriss, 2007).

Kemudian, hal ini didemonstrasikan secara eksperimental dengan

menimbulkan memori palsu terhadap partisipan mereka. Dengan menggunakan Roediger and McDermott Paradigm (1995), Dengan memunculkan *lure* dalam daftar kata, akan terdapat tugas *recall* dengan menuliskan kata-kata yang muncul ketika dibacakan. Sedangkan tugas *recognition* dilakukan dengan cara menentukan kata yang akan dimunculkan ada atau tidak ada dalam kata yang telah dibacakan. Hasil dari penelitian eksperimental ini menunjukkan bahwa partisipan mengingat kata yang sebenarnya sebelumnya tidak dipelajari (*nonpresented*) dan hal ini mengartikan bahwa adanya *false memory*.

a. Definisi *false memory recognition confidence*

Recognition confidence merupakan proses mengenal kembali dan keyakinan terhadap informasi yang telah dipelajari. Hal ini didasarkan pada kemampuan untuk mengenali informasi dan meyakini bahwa informasi yang diberikan telah dipelajari sebelumnya dengan memilih informasi yang benar (Henson, Dugg, dan Shallice, 2000). Keyakinan sering kali digunakan sebagai metode untuk menentukan keyakinan individu bahwa informasi yang diambil kembali benar dan akurat (Chua, Schacter, Rand-Giovannetti, & Sperling, 2006). Sehingga *false memory recognition confidence* adalah keyakinan dalam merekognisi atau mengenali informasi partisipan terhadap suatu informasi yang tidak pernah diberikan sebelumnya.

False memory recognition confidence dapat terjadi karena adanya proses pemasukan informasi yang dilakukan dengan mengambil makna secara global dari suatu informasi, sehingga ketika

informasi dibutuhkan untuk direkognisi, yang dapat diingat hanyalah bagian-bagian yang umum (Storbeck & Clore, 2005). Selain itu adanya jeda antara penghapalan kata dengan proses rekognisi juga dapat menjadi penyebab terjadinya *false memory recognition confidence* (Atkins & Reuter-Lorenz, 2011).

b. Penyebab *false memory recognition confidence*

Memori melewati tiga proses, yaitu *encoding* (pengodean), *storage* (penyimpanan) dan *retrieval* (pengambilan). Dari proses tersebut, memori manusia bersifat rekonstruksi (Solso, Maclin, dan Maclin, 2007). Memori bekerja secara fleksibel, sehingga penambahan informasi dapat menimbulkan kebingungan antara apa yang sebenarnya terjadi dan apa yang dipikirkan (Wade dan Tavris, 2007). Dengan terjadinya kebingungan atas informasi yang diberikan, hal ini menghambat pengodean (*encoding*) dan pengambilan (*retrieval*) pada memori. Pada akhirnya informasi-informasi tersebut mengalami distorsi, distorsi merupakan bagian dari *false memory*, dimana distorsi yaitu hilangnya sebagian informasi dan mendapatkan penambahan informasi dari luar yang memiliki kesamaan dengan informasi yang didapatkan sebelumnya, sehingga informasi tersebut membentuk suatu memori, memori tersebut bersifat faktual namun tidak tepat, dimana informasi tersebut menjadi sebuah kejadian atau *event* yang sebenarnya tidak pernah terjadi (Solso, Maclin, dan Maclin, 2007). Saat seseorang merekognisi ingatan yang salah, individu sangat yakin bahwa ingatan yang ia rekognisi tersebut benar.

Akan tetapi biasanya orang percaya bahwa apa yang mereka ingat benar, dan mendasarkan tindakan pada asumsi bahwa kenangan mereka akurat dan dapat diandalkan. Meskipun asumsi ini mungkin benar dalam kebanyakan situasi, penelitian telah menunjukkan bahwa memori adalah keliru, rentan terhadap saran, dan dengan demikian sering menyimpang (Damme & Seynaeve, 2013).

2. Mood

a. Definisi Mood

Mood atau suasana hati memberikan warna pada seseorang secara afektif pada peristiwa sehari-hari dan interaksi. Ketika ceria, maka seseorang melihat dunia melalui kaca mata berwarna, dan sebaliknya ketika suram, maka seseorang melihat dunia yang sama dan segala sesuatu di dalamnya tak berwarna atau abu-abu (Morris, 1989). *Mood* dan emosi merupakan kedua kata yang berbeda dan memiliki arti yang berbeda pula. Dimana *mood* berlangsung lebih lama dari emosi. Emosi yang akut hanya bertahan untuk jangka waktu yang relatif singkat, biasanya hanya hitungan detik, menit, atau beberapa jam pada sebagian besar (Verduyn, dkk., 2011).

Suasana hati atau *mood*, di sisi lain cenderung memiliki sifat yang relatif jangka panjang. Terkadang bisa sedih atau ceria selama beberapa hari atau bahkan minggu (Beedie *et al.*, 2005). Emosi merupakan hal yang spesifik dan ditargetkan, sementara *mood* merupakan hal yang global dan menyebar. Emosi selalu menyiratkan dan melibatkan hubungan dengan peristiwa tertentu, orang atau

objek. Sedangkan *mood* merupakan hal yang tidak diarahkan pada objek tertentu tetapi lebih pada lingkungan secara umum (Frijda, 1994).

b. Definisi *mood* negatif

Berdasarkan dimensi valensinya, *mood* dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu *mood* positif dan *mood* negatif. *Mood* negatif adalah sebuah perasaan seseorang yang muncul dan dapat mempengaruhi penilaian seseorang terhadap sesuatu, dimana terdapat penilaian yang cenderung pesimis mengenai ekspektasi maupun evaluasi terhadap sesuatu. *Mood* negatif muncul sebagai sinyal kesiapan seseorang dalam menghadapi ancaman dengan cara menjauhi situasi tersebut (Desmet, 2015).

3. Hubungan antara *mood* negatif dengan *false memory recognition confidence*

Mood dan memori menggunakan bagian otak yang sama yaitu hippocampus dalam memproses pengalaman dan informasi (Kohn, dkk, 2014). Karena kesamaan penggunaan ini, membuat memori dan juga *mood* saling mempengaruhi terutama dalam memori semantik (Pinheiro, Del Re, Nestor, McCarlet, Goncalves, dan Niznikiewicz, 2012). Memori dapat keliru, rentan terhadap saran, dan sering menyimpang (Damme & Seynaeve, 2013).

Salah satu penyebab terjadinya *false memory* yaitu *mood*. Dimana *mood* positif atau negatif dapat membuat seseorang untuk

mengingat informasi yang diberikan. *Mood* negatif lebih mempengaruhi memori untuk fokus dari pada *mood* positif yang berdampak sedikit keuntungan untuk memori. Sebuah studi telah memberikan bukti untuk meningkatkan memori dengan rangsangan emosional. Ketika sebuah peristiwa negatif diberikan, informasi yang diberikan lebih mungkin untuk diingat (Storbeck & Clore, 2005). Orang dengan *mood* negatif akan mengingat informasi secara detail, sehingga ketika rekognisi dibutuhkan, orang dengan *mood* negatif akan lebih jelas mengingat informasi yang diberikan, selain itu orang dengan *mood* negatif sangat ragu akan pekerjaannya dan akan lebih berusaha keras mengenali suatu informasi (Wright, Startup, & Mathews, 2005). Suatu penelitian yang dilakukan oleh Forgas, Laham dan Vargas (2005) dengan menggabungkan *memory performance* dan *mood*, menghasilkan bahwa *mood* negatif akan menghasilkan suatu pemrosesan informasi yang bersifat lebih fokus, sistematis dan bersifat analitik (Daame dan Seynaeve, 2013).

4. Paradigma DRM

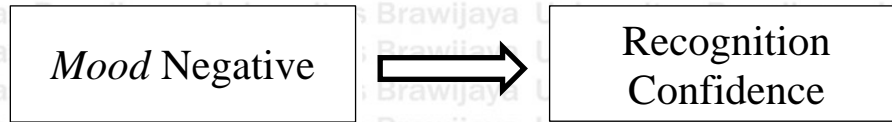
Dalam paradigma DRM berikan 24 daftar kata dengan masing-masing daftar kata memiliki 15 kata yang terasosiasi. Peneliti menggunakan enam daftar kata yang dipilih berdasarkan dengan jumlah kata dalam kata target sesuai penerjemahannya. Setiap daftar kata yang masing-masing memiliki 15 kata, akan diambil 12 kata teratas dari masing-masing daftar kata tersebut untuk dijadikan

sebagai kata target yang nantinya akan di recall. Sementara itu 3 kata terbawah dari masing-masing daftar kata, akan dipilih 2 diantaranya untuk digunakan sebagai *related lure* pada setiap daftar kata. Serta akan diambil 12 kata secara acak dari daftar kata yang tidak terpakai untuk digunakan sebagai *unrelated lure*. Tema dari enam daftar kata juga akan digunakan dalam penelitian sebagai *critical lure*.

Setiap kata target akan ditampilkan satu persatu di layar monitor dengan waktu 1,5 detik pada setiap katanya. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian dari Roediger dan McDermott (1995). Lalu akan diberikan waktu selama 90 detik untuk melakukan recall. Setelahnya akan ditampilkan satu per satu kata yang harus direkognisi oleh partisipan disertai dengan skala keyakinan dengan rentang 1-4. Angka 1 menunjukkan partisipan yakin bahwa kata tersebut adalah kata baru. Angka 2 menunjukkan partisipan merasa bahwa kata tersebut mungkin baru. Angka 3 menunjukkan partisipan merasa bahwa kata tersebut mungkin telah dipelajari sebelumnya. Angka 4 menunjukkan partisipan yakin bahwa kata tersebut telah dipelajari sebelumnya.

B. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui pengaruh dari *mood negative* (X) terhadap *recognition confidence* (Y), maka dari itu berikut gambaran dari kerangka pemikiran peneliti dalam melakukan penelitian ini:



Gambar 2. Model Krangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka penelitian ini akan melihat efek dari variable X yaitu *mood negative* terhadap variabel Y yaitu *recognition confidence* dengan tujuan untuk mengetahui efek dari *mood negative* terhadap *false memory recognition confidence*.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh *mood negative* yang signifikan terhadap *recognition confidence*

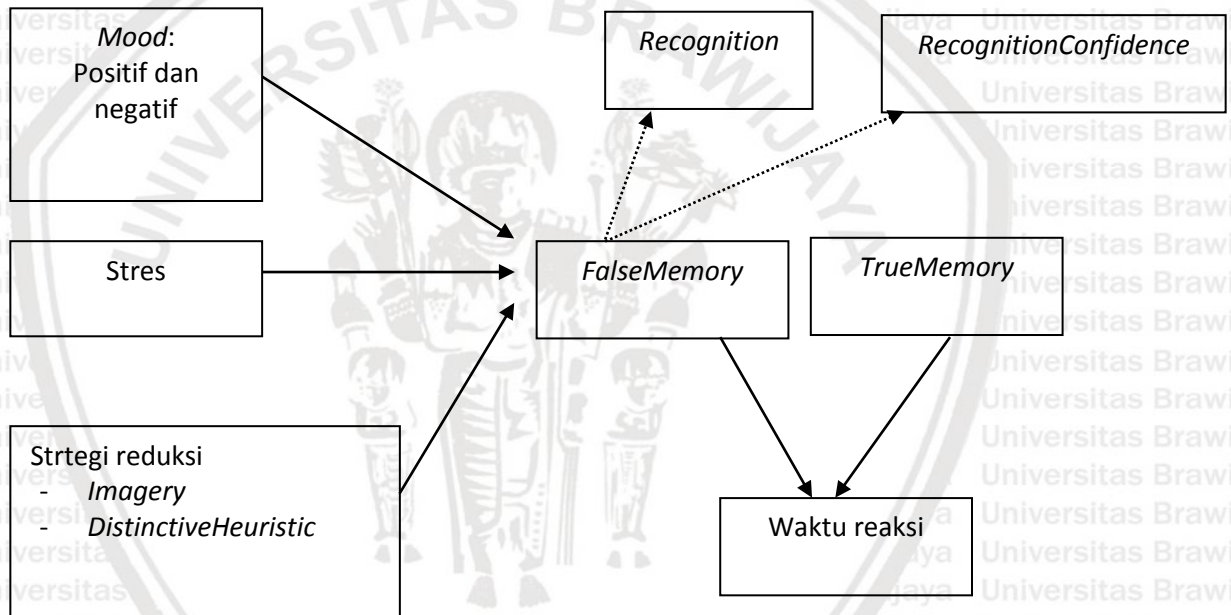
H0 : Tidak terdapat pengaruh *mood negative* yang signifikan terhadap *recognition confidence*.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

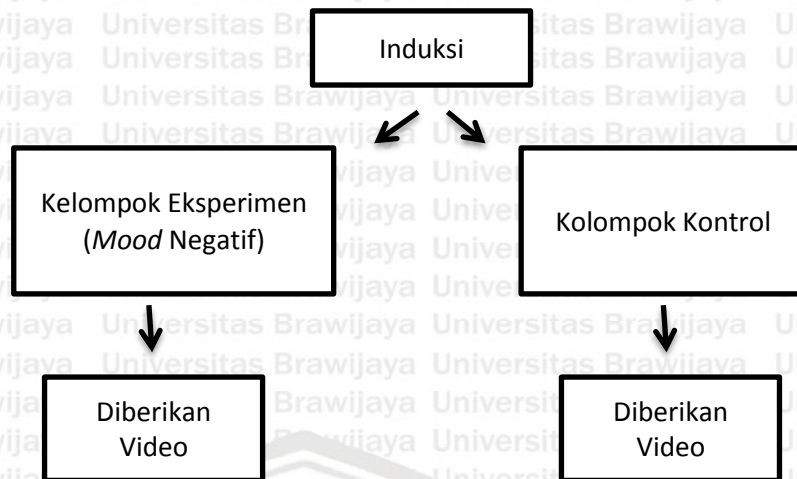
Penelitian ini merupakan penelitian payung yang bertemakan *false memory* dengan lima variabel *grand design* yaitu stres, mood, *distinctive heuristic*, *imagery*, dan waktu reaksi antara *false* dan *true* memory.

Gambar berikut akan menjelaskan desain penelitian payung secara keseluruhan dan kedudukan masing-masing variabel.



Gambar 3. Desain Penelitian Payung Secara Keseluruhan

Penelitian ini termasuk kategori penelitian *True Experiment Between Subject*, dikarenakan membandingkan 2 kelompok yang berbeda dengan perlakuan dan desain yang berbeda sesuai dengan yang dijelaskan berdasarkan pada gambar 3 penelitian di atas.



Gambar 4. Desain Penelitian

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan induksi, yakni berupa sebuah video untuk membangun *mood* negatif ataupun netral pada partisipan. Setelah itu, partisipan akan diberikan skala dan diminta untuk mengisi skala tersebut sesuai dengan perasaan partisipan saat itu setelah diberikan video. Selanjutnya, partisipan akan dihadapkan pada daftar kata yang sama, lalu partisipan diminta untuk merekognisi sebuah kata dan memberikan penilaian tentang keyakinan mereka terhadap kata-kata yang ditampilkan pada layar komputer partisipan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas

Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *mood negative*.

2. Variabel terikat

Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *false memory recognition confidence*.

C. Definisi Operasional

a. *Mood* negatif

Mood negatif adalah sebuah perasaan seseorang yang muncul dan dapat mempengaruhi penilaian seseorang terhadap sesuatu, dimana terdapat penilaian yang cenderung pesimis mengenai ekspetasi maupun evaluasi terhadap sesuatu. Selain itu *mood* negatif akan berpengaruh dalam menurunkan keinginan kita untuk berusaha (Desmet, 2015). *Mood* negatif adalah dimensi negatif seseorang yang mengarah pada beberapa emosi seperti lesu, sedih dan bosan (Robbins & Judge, 2006).

Dalam penelitian ini, *mood* negatif diinduksi dengan video berdurasi kurang lebih 5 menit yang berisi tentang video peperangan Aleppo yang dalam kontennya tidak mengandung unsur SARA (Suku, Adat, Ras, Agama). Video ini menampilkan kondisi ketika kota diledakkan, anak-anak kecil yang meninggal dunia dan kesaksian anak kecil mengenai kehidupan mereka ketika perang. Setelah menonton video, penilaian *mood* negatif pada partisipan menggunakan *manipulation check* yaitu skala *Pick-A-Mood*. Pada skala tersebut ditampilkan 8 gambar kartun yang mewakili *mood* positif, *mood* negatif, dan *mood* netral. Dalam hal ini, partisipan dikatakan mengalami *mood* negatif ketika partisipan memilih bisan/ sedih/ jengkel/ tegang, dengan

cara memberikan tanda centang (\surd) pada sebelah kanan gambar yang disediakan pada skala *Pick-A-Mood*. Penilaian skala ini akan diberikan pada aitem-aitem yang dipilih partisipan, yakni skor -1 untuk sedih, -2 untuk jengkel, -3 untuk bosan, -4 untuk tegang.

b. *False memory recognition confidence*

False memory merupakan kesalahan seseorang dalam mengingat sesuatu. Sedangkan *recognition confidence* ialah mengenali dan meyakini tentang informasi yang ia dapatkan. *False memory recognition confidence* adalah keyakinan dalam mengenali suatu informasi yang tidak pernah diberikan sebelumnya (Atkinz & Reuter-Lorenz, 2011). Pada penelitian ini, keyakinan dalam mengenali informasi ini dilakukan dengan memberikan skala kepada partisipan (Roediger III & McDermott, 1995) setelah ditampilkan kata-kata yang sebelumnya tidak dipelajari. Skala tersebut terbagi atas 4 kategori, yaitu angka 1 menunjukkan partisipan yakin bahwa kata tersebut adalah kata baru, angka 2 menunjukkan partisipan merasa bahwa kata tersebut mungkin baru, angka 3 menunjukkan partisipan merasa bahwa kata tersebut mungkin telah dipelajari sebelumnya, angka 4 menunjukkan partisipan yakin bahwa kata tersebut telah dipelajari sebelumnya.

D. Subjek Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini merupakan mahasiswa dengan rentang usia partisipan mulai dari umur 18 sampai 25 tahun. Pemilihan sample dalam penelitian ini menggunakan teknik *convenience sampling* yaitu teknik yang mengacu pada kriteria-kriteria seperti kemudahan aksesibilitas, kedekatan geografis, ketersediaan atau kesediaan berpartisipasi pada partisipan guna memudahkan peneliti dalam hal pemilihan sample (Etikan, Musa, & Alkassim, 2016). Mahasiswa yang digunakan adalah mahasiswa yang bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini, dan akan mendapatkan *reward* berupa nilai kredit sebesar 10 persen untuk nilai mata kuliah yang diikuti, apabila partisipan dapat mengikuti kegiatan eksperimen dari awal hingga akhir.

Partisipan dalam setiap induksi minimal 30 orang. Penelitian ini dalam menentukan sesi dan penempatan partisipan dalam penelitian ini diacak dengan menggunakan *randomizer*. Di mana partisipan yang mengikuti penelitian dibebaskan untuk menuliskan jadwal sesi yang diberikan, serta partisipan yang diacak bertujuan untuk mendapatkan perlakuan. Sample yang digunakan untuk memilih partisipan merupakan *convenience sampling* dimana partisipan dipilih berdasarkan aksesibilitas yang memudahkan untuk peneliti.

E. Instrumen Penelitian

a. Paradigma DRM

DRM merupakan paradigma tentang *false memory* yang berhubungan dengan sematik kata, dikembangkan oleh Deese-

Roediger-Mc Dermot. Pada penelitian yang dikembangkan oleh Deese-Roediger-Mc Dermot untuk melihat *false memory* dengan menggunakan protokol dan *list* kata. Dalam penelitian ini kita mengacu pada protokol yang ada di DRM, serta menggunakan *list* kata yang ada di paradigma Deese, Roediger, dan McDermott (DRM). Pemilihan daftar kata pada penelitian ini diterjemahkan dan disesuaikan dengan hal-hal paling umum di Indonesia. DRM memiliki 24 daftar kata dan peneliti menggunakan 6 daftar kata mengikuti protokol penelitian Deese pada tahun 1959 yang hanya menggunakan 6 daftar kata. Partisipan diberikan 72 kata untuk dihafalkan, 72 kata tersebut terdiri dari 12 kata yang diambil dari 6 daftar kata yang dipilih. 12 kata yang digunakan merupakan kata paling atas yang memiliki semantik tertinggi. Berikutnya, terdapat 42 kata untuk tes rekognisi. Sama dengan tugas sebelumnya terdapat 6 daftar kata, di mana masing-masing daftar kata terdiri dari 7 kata dengan komponen 2 kata teratas pada tiap-tiap daftar yang sebelumnya telah dihafalkan, 2 kata dari 3 kata yang semantiknya terendah yang sebelumnya telah dihafalkan, 2 kata yang ada di daftar kata manapun yang tidak digunakan sebelumnya (*lure*), serta 1 kata *critical lure* (merupakan kata yang mencerminkan tema daftar kata dan tidak dihafalkan sebelumnya).

Kata-kata yang merupakan *lure* dan *critical lure* ini lah yang akan menentukan apakah partisipan memiliki *false memory* dan keyakinan partisipan bahwa kata-kata *lure* dan *critical lure* telah

dipelajari sebelumnya akan digunakan sebagai skor *false memory recognition confidence*.

b. Video (induksi mood negatif)

Induksi *mood* negatif dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan video yang dapat membangkitkan *mood* negatif pada partisipan. Video yang digunakan dalam penelitian ini adalah video perang yang terjadi di Aleppo, dalam video ini memperlihatkan tentang anak-anak yang menjadi korban dari peperangan tersebut, dan tidak memasukkan unsur-unsur agama di dalam video ini. Pemilihan klip video induksi *mood* didasarkan pada penelitian Jenkins dan Andrewes (2012) yang menyatakan bahwa klip video memiliki efektivitas dalam mengungkapkan emosi seseorang. Video yang digunakan dalam penelitian ini memiliki durasi 5 menit dan ditampilkan dalam layar komputer berukuran 20 inci. Video yang ditampilkan memiliki suara dan bahasa yang ada sudah di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Pada saat melihat video di layar komputer, partisipan menggunakan *headphone* masing-masing.

c. Skala *Pick-a-mood*

Skala *pick-a-mood* merupakan skala yang berfungsi untuk mengukur induksi yang diberikan dalam penelitian mengenai *mood*, serta skala *pick-a-mood* sebagai bentuk manipulation check apakah induksi video yang diberikan telah berhasil atau sebaliknya. (Desmet, Vasternburg dan Romero, 2013) Pada

penelitian ini, *pick-a-mood* digunakan untuk mengetahui apakah pemberian video berhasil menginduksi *mood* negatif pada partisipan. Didalamnya mengungkap bagian-bagian *mood*, meliputi: Gembira (*excited*), riang (*cheerful*), santai (*relaxed*), tenang (*calm*), netral, bosan (*bored*), tegang (*tense*), jengkel (*irritated*), sedih (*sad*). Bagian-bagian tersebut disajikan bentuk kartun bergambar yang pada penelitian ini, skala disajikan berdasarkan jenis kelamin laki-laki atau perempuan.

d. Video Penetralisir

Video penetralisir yang digunakan berupa video "*Funny Thai Commercial*". Video menceritakan perseteruan sepasang kekasih yang dikemas dengan *genre* komedi dengan durasi 5 menit. Video penetralisir ini diberikan kepada partisipan setelah partisipan selesai mengerjakan rangkaian tes DRM, guna untuk menetralkan *mood* negatif yang diberikan pada saat eksperimen.

F. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap yang terdiri dari; persiapan, uji coba, pengambilan data, dan analisis data.

1. Persiapan

- a. Pembuatan protokol berdasarkan desain penelitian yang diberikan.
- b. Meminta instansi untuk menerjemahkan instrumen yaitu DRM.

Daftar kata dari penelitian sebelumnya ini diterjemahkan dengan

bantuan dari penerjemah Lembaga Bahasa INBIS Universitas Brawijaya dan penerjemah Pusat Bahasa Universitas Brawijaya

c. Membuat DRM ke dalam bentuk Psychopy berdasarkan protokol

d. Melakukan publikasi terkait mahasiswa yang berkenan untuk menjadi eksperimenter dengan melakukan sosialisasi pada kelas-kelas dan menjelaskan bahwa dengan mengikuti eksperimen ini partisipan akan mendapatkan *reward* sebanyak 20% untuk nilai evaluasi 5 pada mata kuliah yang dijalani.

e. Melakukan uji coba penelitian bersama dengan eksperimenter.

2. Uji Coba

Pengujian seluruh prosedur eksperimen akan dilakukan kepada enam mahasiswa dengan kualifikasi partisipan yaitu mahasiswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas manipulasi dan juga mengetahui durasi eksperimen. Dalam pelaksanaannya peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu jalannya eksperimen kepada eksperimenter yang kemudian diminta untuk memberikan instruksi kepada partisipan. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 9 Desember 2016, 21 Desember 2016, 27 Desember 2016, 29 Desember 2016, 9 Januari 2017, 11 Januari 2017, 6-7 Maret 2017, dan 9-10 Maret 2017.

Penjelasan mengenai hasil uji coba dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Coba 1

<i>Pilot Study 1</i>	
Waktu	9 Desember 2016
Tempat	Laboratorium Komputer B FISIP UB
Jumlah	Partisipan berjumlah 6 orang

Partisipan	
Alur	Registrasi- pengisian lembar persetujuan partisipan- induksi <i>mood</i> (mendengarkan instruksi musik) selama 5 menit- pengisian skala <i>Pick-a Mood</i> - pengerjaan tugas DRM melalui Psychopy- video penetralisir
Hasil Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Alokasi waktu dalam induksi <i>mood</i> negatif kurang efektif dikarenakan durasi waktu instrumen lagu dan gambar yang ditampilkan kurang singkat. b. Instruksi yang terlalu panjang di bagian skala pada Psychopy, sehingga kurang menarik perhatian partisipan. c. Video penetralisir kurang efektif, sehingga tidak memberikan pengaruh apapun terhadap partisipan.
Perubahan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersingkat durasi waktu instrumen musik dan gambar menjadi 1.5 menit b. Mengubah instruksi pada Psychopy sehingga skala menjadi: <ul style="list-style-type: none"> 1: tidak yakin ada 2: kurang yakin tidak ada 3: kurang yakin ada 4: yakin ada

Berdasarkan hasil pertama dapat diketahui bahwa prosedur penelitian sudah berjalan sesuai dengan pertimbangan peneliti meskipun masih terdapat beberapa evaluasi, oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan uji coba kedua dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Coba 2
Pilot Study 2

Waktu	21 Desember 2016
Tempat	Ruang B.5.1
Jumlah Partisipan	Partisipan berjumlah 6 orang
Alur	Registrasi- pengisian lembar persetujuan partisipan- induksi <i>mood</i> (mendengarkan instrumen musik dan diperlihatkan gambar (IAPS) selama 1,5 menit) - pengisian skala <i>Pick-a Mood</i> - pengerjaan tugas DRM melalui Psychopy- video penetralisir
Hasil Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Instrumen lagu dan gambar yang dipakai dalam induksi <i>mood</i> negatif kurang efektif terkait dengan isi atau konten
Perubahan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengubah induksi <i>mood</i> negatif dari IAPS (gambar

dan lagu) menjadi lagu saja

Berdasarkan hasil uji coba kedua dapat diketahui bahwa prosedur penelitian dapat berjalan dengan baik, sehingga diputuskan oleh peneliti bahwa akan diadakan uji coba kembali untuk menguji prosedur keseluruhan dari penelitian ini. Berikut adalah hasil uji coba ketiga.

Tabel 3. Hasil Uji Coba 3

Pilot Study 3	
Waktu	27 Desember 2016
Tempat	Ruang B.6.1
Jumlah Partisipan	Partisipan berjumlah 6 orang
Alur	Registrasi-pengisian lembar persetujuan partisipan- induksi <i>mood</i> negative (mendengarkan instrumen musik dan diperlihatkan gambar (IAPS) selama 1,5 menit) – pengisian skala <i>Pick-A Mood</i> - video penetralisir
Hasil Evaluasi	a. Musik klasik kurang bisa dinikmati atau membangkitkan suasana hati negatif pada partisipan b. Beberapa partisipan menunjukkan valensi netral pada hasil skala <i>Pick-A-mood</i> .
Perubahan	a. Mengganti induksi dari musik klasik menjadi video klip

Berdasarkan hasil uji coba ketiga dapat diketahui bahwa prosedur penelitian dapat berjalan dengan baik, sehingga diputuskan oleh peneliti bahwa akan diadakan uji coba kembali untuk menguji prosedur keseluruhan dari penelitian ini. Berikut adalah hasil uji coba keempat.

Tabel 4. Hasil Uji Coba 4

Pilot Study 4	
Waktu	29 Desember 2016
Tempat	Ruang B.5.1
Jumlah Partisipan	Partisipan berjumlah 6 orang

Alur	Registrasi-pengisian lembar persetujuan partisipan- induksi <i>mood</i> negatif (menggunakan video kurang dari 5 menit) – pengisian skala <i>Pick-A Mood</i> - pengerjaan tugas DRM
Hasil Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> Eksperimenter terlalu cepat dalam membacakan instruksi sehingga partisipan bingung dalam mengerjakan DRM. Salah satu komputer yang digunakan tidak mengeluarkan suara ketika video diputar. Eksperimenter tidak memberikan video penetralisir kepada partisipan.
Perubahan	<ol style="list-style-type: none"> Kecepatan eksperimenter dalam membacakan instruksi diperbaiki. Perbaikan pada beberapa instruksi dalam protokol. Menambahkan <i>subtitle</i> pada video sehingga partisipan dapat menghayati induksi lebih dalam

Berdasarkan hasil uji coba keempat dapat diketahui bahwa prosedur penelitian dapat berjalan dengan baik, sehingga diputuskan oleh peneliti bahwa akan diadakan uji coba kembali untuk menguji prosedur keseluruhan dari penelitian ini. Berikut adalah hasil uji coba kelima.

Tabel 5. Hasil Uji Coba 5
Pilot Study 5

Waktu	9 Januari 2017
Tempat	Laboratorium Komputer B FISIP UB
Jumlah Partisipan	Partisipan berjumlah 17 orang
Alur	Registrasi-pengisian lembar persetujuan partisipan- induksi <i>mood</i> negatif (menggunakan video berdurasi 5 menit) – pengisian skala <i>Pick-A Mood</i> - pengerjaan tugas DRM- video penetralisir
Hasil Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> Pada induksi netral partisipan memberikan nilai valensi yang positif dalam skala <i>Pick-A-Mood</i> sehingga skor nilainya hampir sama tinggi dengan induksi positif
Perubahan	<ol style="list-style-type: none"> Mengganti induksi netral dengan konten video yang lain

Berdasarkan hasil uji coba kelima dapat diketahui bahwa prosedur penelitian dapat berjalan dengan baik, sehingga diputuskan oleh peneliti

bahwa akan diadakan uji coba kembali untuk menguji prosedur keseluruhan dari penelitian ini. Berikut adalah hasil uji coba keenam.

Tabel 6. Hasil Uji Coba 6

Pilot Study 6	
Waktu	11 Januari 2017
Tempat	Laboratorium Komputer B FISIP UB
Jumlah Partisipan	Partisipan berjumlah 19 orang
Alur	Registrasi-pengisian lembar persetujuan partisipan- induksi <i>mood</i> negatif (menggunakan video berdurasi 5 menit) – pengisian skala Pick-A <i>Mood</i> - pengerjaan tugas DRM- video penetralisir
Hasil Evaluasi	a. Induksi netral tidak berhasil terinduksi, dilihat dari skala pick-a- <i>mood</i> yang diberikan kepada partisipan yang memberikan nilai positif terhadap <i>mood</i> yang dirasakannya.
Perubahan	a. Jenis video diubah menjadi video yang digunakan dalam penelitian terdahulu dengan durasi 1,5 menit

Berdasarkan hasil uji coba keenam dapat diketahui bahwa prosedur penelitian dapat berjalan dengan baik, sehingga diputuskan oleh peneliti bahwa akan diadakan uji coba kembali untuk menguji prosedur keseluruhan dari penelitian ini. Berikut adalah hasil uji coba ketujuh.

Tabel 7. Hasil Uji Coba 7

Pilot Study 7	
Waktu	6-7 Maret 2017
Tempat	Laboratorium Komputer B FISIP UB
Jumlah Partisipan	Partisipan berjumlah 15 orang
Alur	Registrasi-pengisian lembar persetujuan partisipan- induksi <i>mood</i> negatif (menggunakan video berdurasi 5 menit) – pengisian skala Pick-A <i>Mood</i> - pengerjaan tugas DRM- video penetralisir
Hasil Evaluasi	a. Induksi netral tidak berhasil terinduksi, dilihat dari skala pick-a- <i>mood</i> yang diberikan kepada partisipan yang memberikan nilai positif terhadap <i>mood</i> yang dirasakannya.
Perubahan	a. Jenis video untuk kelompok eksperimen di ganti dengan video Aleppo dengan durasi 5 menit

Berdasarkan hasil uji coba ketujuh dapat diketahui bahwa prosedur penelitian dapat berjalan dengan baik, sehingga diputuskan oleh peneliti bahwa akan diadakan uji coba kembali untuk menguji prosedur keseluruhan dari penelitian ini. Berikut adalah hasil uji coba kedelapan.

Tabel 8. Hasil Uji Coba 8

Pilot Study 8	
Waktu	9-10 Maret 2017
Tempat	Laboratorium Komputer B FISIP UB
Jumlah Partisipan	Partisipan berjumlah 27 orang
Alur	Registrasi-pengisian lembar persetujuan partisipan- induksi <i>mood</i> negatif (menggunakan video berdurasi 5 menit) – pengisian skala Pick-A <i>Mood</i> - pengerjaan tugas DRM- video penetralisir
Hasil Evaluasi	a. Seluruh video induksi menimbulkan <i>mood</i> yang sesuai dengan tujuan video masing-masing

Berdasarkan hasil uji coba kedelapan prosedur penelitian sudah berjalan dengan baik, maka peneliti menyimpulkan bahwa induksi *mood* telah berhasil dan instrumen DRM telah siap untuk digunakan.

3. Pengambilan Data

a. Tahapan Persiapan Penelitian

Tahapan persiapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan studi pustaka
2. Menentukan desain penelitian
3. Mengajukan perizinan kepada program studi Psikologi
4. Menyiapkan instrumen penelitian dan manual eksperimen

5. Melakukan publikasi terkait mahasiswa yang sedang mengampu matakuliah psikoterapi serta menjelaskan bahwa dengan mengikuti eksperimen ini, maka mahasiswa yang menjadi partisipan penelitian akan mendapatkan kredit nilai sebesar 10 % untuk nilai *quiz*. Serta melakukan rekrutmen eksperimenter yang dilakukan dengan cara memilih calon eksperimenter, dalam hal ini tidak ada karakteristik khusus yang ditetapkan dalam pemilihan calon eksperimenter.
6. Melakukan uji coba eksperimen bersama eksperimenter.

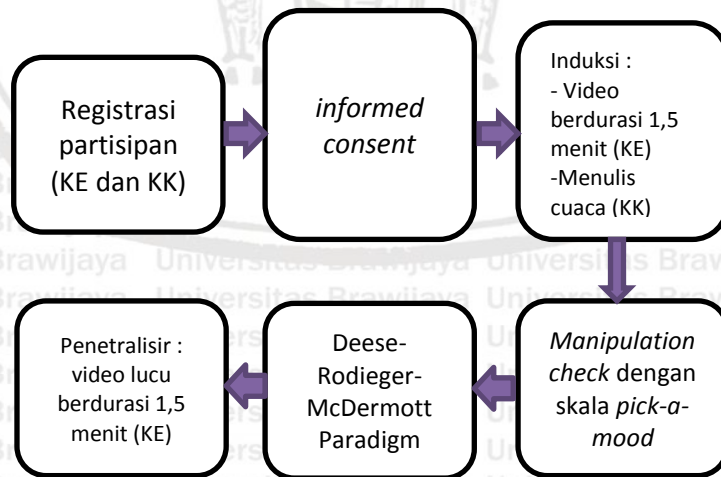
b. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan secara klasikal di laboratorium komputer FISIP Universitas Brawijaya. Berikut adalah beberapa tahapan pelaksanaan penelitian:

1. Partisipan melakukan registrasi (mengisi lembar presensi kehadiran partisipan), setelah itu partisipan diberikan nomor sebagai nomor partisipan, lalu partisipan memasuki ruangan.
2. Partisipan membaca dan mengisi lembar informasi dan *informed consent*.
3. Kelompok eksperimen: Partisipan memasuki sesi induksi *mood*. Pada sesi ini, partisipan dipandu oleh eksperimenter untuk menggunakan *headphone* dan cara untuk memulai melihat video yang berada di layar komputer.
- kelompok kontrol: Partisipan diminta untuk menuliskan keadaan cuaca pada saat sebelum partisipan memasuki ruangan. Dalam menuliskan keadaan cuaca tersebut, partisipan diminta untuk menulis sebanyak maksimal 5 kalimat.

4. Kelompok Eksperimen: Setelah selesai melihat video, partisipan diminta untuk mengisi skala *Pick-a-mood*.
5. Partisipan memasuki sesi DRM. Pada sesi ini, ada beberapa tugas yang harus dilakukan oleh partisipan, berikut penjelasannya:

Recognition confidenc: Berkaitan dengan tugas menghafalkan kata, partisipan diminta untuk mengerjakan tugas yang muncul di layar komputernya, setelah partisipan menjawab “P” atau “Q”. Akan muncul sebuah skala berbentuk penggaris yang berisikan angka 0-3. Partisipan diminta untuk memilih angka tersebut sesuai dengan keyakinannya bahwa kata tersebut muncul dalam daftar kata yang sudah diberikan sebelumnya.
6. Netralisasi emosi partisipan dengan video humor berdurasi kurang lebih 1,5 menit.
7. Partisipan diberikan *debrief* dimana partisipan diminta untuk tidak memberitahukan prosedur penelitian ini kepada calon partisipan lainnya, karena bisa jadi partisipan yang lain mendapatkan perlakuan yang berbeda.



Gambar 5. Alur Pelaksanaan Penelitian

G. Data Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer, di mana data yang didapatkan atau diperoleh langsung dari subyek penelitian. Data yang didapatkan menggunakan alat pengukur atau alat pengambil data kepada subyek penelitian (Azwar, 2009). Data akan didapatkan melalui alat yang diberikan peneliti berupa skala dan aplikasi PsychoPy, yaitu *Pick-a-mood scale* dan *DRM Task: recognition confidence* yang sudah dipersiapkan oleh peneliti.

H. Analisis Data

Analisis data akan dilakukan menggunakan *software SPSS* dengan *Independent Sample T-test* untuk menjawab hipotesis penelitian, karena *Independent Sample T-test* yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara dua kelompok sampel. Serta tujuan dari analisis data ini adalah untuk mengetahui efek *mood* negatif dalam mempengaruhi *false memory recognition confidence* dengan cara membandingkan skor *false memory recognition confidence* KE dan skor *false memory recognition confidence* KK.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Gambaran Umum Partisipan

Partisipan penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Psikologi Universitas Brawijaya Malang yang berjumlah 79 mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah Psikoterapi. Dari 79 mahasiswa yang mengikuti penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Jumlah partisipan pada kelompok eksperimen *mood* negatif sebanyak 42 orang, sedangkan partisipan pada kelompok kontrol *mood* negatif sebanyak 37 orang.

Peneliti melakukan eliminasi pada data yang diperoleh karena adanya data *error* pada beberapa partisipan. Jumlah partisipan yang tereliminasi sebanyak 19 orang yang terdiri dari 10 orang pada kelompok kontrol dan 9 orang pada kelompok eksperimen. Sehingga jumlah partisipan setelah tereliminasi berjumlah 60 orang yang terdiri dari 33 orang pada kelompok eksperimen, serta 27 orang pada kelompok kontrol. Berikut gambaran umum partisipan dalam penelitian ini :

Tabel 7. Data Deskriptif Partisipan

	Kontrol		Eksperimen			
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase		
Usia (Tahun)	20-21	27	100%	29	88%	
	22-23			4	12%	
	Total	27	100%	Total	33	100%
Jenis Kelamin	Laki-laki	4	15%	Laki-laki	10	30%
	Perempuan	23	85%	Perempuan	23	70%
Total	27	100%	Total	33	100%	

Berdasarkan data yang didapatkan pada kelompok kontrol mayoritas partisipan berjenis kelamin perempuan (85%). Partisipan pada kelompok eksperimen mayoritas berjenis kelamin perempuan (70%) dan berusia antara 20-21 tahun (88%).

2. *False Memory Recognition Confidence*

Setelah diberikan tugas *recall*, partisipan diminta untuk mengerjakan tugas rekognisi dengan mengidentifikasi 42 kata yang terdiri atas 7 kata pada masing-masing daftar. Partisipan dikatakan mengalami *false memory recognition* ketika partisipan mengidentifikasi adanya kata pengecoh, yaitu: *related non-presented word* (kata yang berhubungan tetapi tidak dipelajari), *unrelated non-presented word* (kata yang tidak berhubungan dan tidak dipelajari) dan *critical lure* (tema). Berikut adalah data yang didapatkan dari jenis kata yang dimunculkan dalam penelitian ini.

Tabel 8. Data *False Memory Recognition Confidence*

Jenis Kata	Kelompok Eksperimen (N= 33)		Kelompok Kontrol (N=27)	
	Total	Persentase	Total	Persentase
<i>Related non-presented word</i>	277	29%	166	35%
<i>Unrelated non-presented word</i>	64	8%	41	7%
<i>Critical lure (tema)</i>	459	57%	570	64%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa *false recognition confidence* pada *related non-presented word* muncul sebanyak 29% pada kelompok eksperimen dan 35% pada kelompok kontrol. *Unrelated non-presented word* muncul sebanyak 8% pada kelompok eksperimen dan 7% pada kelompok kontrol. Pada *critical lure* (tema) kelompok kontrol muncul lebih besar sebanyak 64% dibandingkan dengan kelompok eksperimen sebanyak 57%. Berdasarkan dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa *false recognition* lebih besar terjadi pada *critical lure* (tema) dibandingkan dengan *lure (related & unrelated non-presented word)* yang lainnya.

3. Baseline

Baseline pada penelitian ini digunakan untuk melihat keberhasilan randomisasi yang dilakukan pada kedua kelompok berdasarkan usia dan IPK (Indeks Prestasi Kumulatif) dengan analisis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

Tabel 9. *Baseline*

	Signifikansi	Keterangan
Usia	0.092 ($p > 0.05$)	Tidak Signifikan
IPK	0.696 ($p > 0.05$)	Tidak Signifikan

4. Preliminary Analysis

Peneliti melakukan uji beda terhadap jenis kelamin terhadap *false memory recognition confidence* dengan analisis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Hal tersebut berkaitan dengan kemungkinan adanya variable lain yaitu jenis kelamin yang dapat mempengaruhi kemunculan *false memory recognition* (Smeet, Jelicia & Merckelbach, 2006; Stegeren, Wolf & Kindt, 2008). Hasil analisis tersebut dapat dilihat hasil jenis kelamin laki-laki ($M = 23.50$, $SD = 10.204$) dan jenis kelamin perempuan ($M = 22.77$, $SD = 9.040$) menghasilkan t sebesar 0.254 dengan p -value 0.800 ($p > 0.05$). Dapat disimpulkan bahwa hasilnya tidak signifikan yang berarti perbedaan jenis kelamin tidak menyebabkan perbedaan *false memory recognition confidence*.

5. Uji Asumsi

1. Uji Normalitas

Pada penelitian ini menghasilkan uji normalitas menggunakan teknik *Kolmogorov-SmirnovZ* menghasilkan *p-value* pada kelompok eksperimen sebesar 0.200 ($p > 0.05$) dan kelompok kontrol sebesar 0.200 ($p > 0.05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data *false memory recognition* terdistribusi secara normal.

2. Uji Homogenitas

Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 10 dibawah ini :

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Signifikansi	Keterangan
<i>False Memory Recognition</i>	0.577 ($p > 0,05$)	Homogen
<i>Manipulation Check</i>	0.358 ($p > 0,05$)	Homogen

Hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* pada variabel *false memory recognition* yang menghasilkan nilai sebesar 0.577 ($p > 0.05$), sedangkan pada *manipulation check* sebesar 0.358 ($p > 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa hasilnya homogen atau data tersebut tidak memiliki perbedaan nilai varians yang signifikan.

6. Manipulation Check

Analisis *manipulation check* dilakukan untuk membandingkan *mean manipulation check* antara kelompok yang diberikan induksi *mood* negatif (KE) dan tanpa induksi (KK). Hasil analisis tersebut dapat dilihat dari analisis uji beda menggunakan *Independent Sampel t-Test* terhadap

kelompok eksperimen ($M = -3.27$, $SD = 1.464$) dan kelompok kontrol ($M = 0.37$, $SD = 1.182$) menghasilkan t sebesar 10.442 dengan p -value sebesar 0.0001 ($p < 0.05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi kelompok yang diberikan induksi *mood* negatif (KE) dan kelompok yang tidak diberikan induksi *mood* negatif (KK). Analisis *effect size* menggunakan metode *person* yang menghasilkan nilai sebesar 0.652 yang tergolong dalam *large effect*. Hasil ini menunjukkan bahwa induksi *mood* negatif yang diberikan pada partisipan berhasil dan memberikan pengaruh.

7. Uji Hipotesis

Hasil dari uji hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 11 dibawah ini :

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis

	Perlakuan	Mean	SD	Signifikansi	Ket.
<i>False Memory Recognition</i>	KE	24.24	9.388	0.188 ($p > 0,05$)	Tidak Signifikan
	KK	21.11	8.617		

Hasil uji beda menggunakan *Independent Sample t-Test* digunakan untuk membandingkan *false memory recognition* antara partisipan yang diberikan induksi *mood* negatif ($M = 24.24$, $SD = 9.388$) dengan partisipan yang tidak diberikan induksi *mood* negatif ($M = 21.11$, $SD = 8.617$), menghasilkan koefisien t sebesar 1.333 dengan p -value sebesar 0.188 ($p > 0.05$). sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat bukti untuk menolak H_0 (hipotesis nol).

8. Analisis Tambahan

Penelitian ini melakukan analisis tambahan dengan melakukan uji beda menggunakan teknik *Independent Sample t-Test* terhadap tiga jenis pengecoh yang muncul pada kedua kelompok.

Tabel 12. Hasil Analisis Tambahan

Jenis Kata	Signifikansi	Keterangan
<i>Related non-presented word</i>	0.734 ($p > 0,05$)	Tidak Signifikan
<i>Unrelated non-presented word</i>	0.052 ($p > 0,05$)	Tidak Signifikan
<i>Critical lure</i> (tema)	0.932 ($p < 0,05$)	Tidak Signifikan

Berdasarkan tabel 12, dapat dilihat bahwa uji beda untuk *related non-presented word* terhadap KE (M= 8.39, SD= 5.025) dan KK (M= 6.15 , SD= 4.982) menghasilkan koefisien t sebesar -1.729 dan p sebesar 0.089 ($p > 0.05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan jenis kata *related non-presented word* yang muncul pada kedua kelompok.

Uji beda untuk *unrelated non-presented word* terhadap KE (M=1.94, SD= 2.621) dan KK (M= 1.52, SD= 1.740) menghasilkan koefisien t sebesar -0.715 dan p sebesar 0.478 ($p > 0.05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan untuk *unrelated non-presented word* pada kedua kelompok.

Uji beda untuk *critical lure* (tema terhadap KE (M= 13.91, SD= 3.494) dan KK (M=13.44, SD= 3.577) menghasilkan koefisien t sebesar -0.507 dan p sebesar 0.614 ($p > 0.05$). sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan untuk *critical lure* pada kedua kelompok.

B. Pembahasan Hasil

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan *false memory recognition confidence* antara kelompok yang diberikan induksi *mood* negatif dan kelompok yang tidak diberikan induksi *mood* negatif. Pemberian induksi *mood* negatif pada kelompok eksperimen dinyatakan berhasil, dimana pengukuran subjektif (*manipulation check*) menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok (KE dan KK). Dimana dalam *effect size* menghasilkan nilai yang tergolong *large effect*. Hal tersebut menyatakan bahwa induksi yang diberikan berhasil kepada partisipan. Presentase *critical lure* pada penelitian ini muncul lebih besar dibandingkan kata pengecoh lainnya (*related & Unrelated non-presented*). Hal tersebut selaras dengan temuan dari Roedrieger & McDermot (1995) yang berarti *false memory* muncul ketika terdapat makna yang kuat dari kata dalam daftar dengan tema (*critical lure*) tertentu, dimana partisipan lebih mengingat inti (*gist*) dari daftar yang telah mereka pelajari dibandingkan dengan ingatan spesifik (*verbatim trace*). Sedangkan bila makna dari kata yang diberikan tidak begitu kuat seperti pada *related* dan *unrelated non-presented word*, *false memory* hanya muncul dalam presentase yang lebih kecil.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat diketahui bahwa *false recognition confidence* pada kelompok induksi *mood* negatif dan kelompok netral tidak menunjukkan perbedaan. Peneliti menggunakan uji *Sample t-Test* untuk menguji signifikansi rata-rata (*mean*) antara kelompok yang diberikan induksi *mood* negatif dan pada kelompok yang tidak

diberikan induksi *mood* negatif. Kedua mean kelompok tidak ada yang menonjol melainkan dengan nilai yang hampir sama, hasil dari uji signifikansi dari *false memory recognition confidence* menunjukkan hasil yang tidak signifikan. Hal ini menjelaskan bahwa tidak ada bukti untuk menolak hipotesis nol (H_0). Sehingga mencerminkan tidak adanya perbedaan pengaruh antara *mood* negatif dan netral terhadap *false memory recognition confidence*.

Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan *false memory recognition confidence* antara kelompok yang diberikan induksi *mood* negatif dan kelompok yang diberikan induksi netral. Pada penelitian ini, pemberian induksi *mood* negatif pada kelompok eksperimen dinyatakan berhasil dengan pengukuran *manipulation check* yang menunjukkan hasil *high effect*. Kategori *effect size* yang tinggi menunjukkan video mempengaruhi partisipan dalam meningkatkan *mood* negatif. Hasil penelitian ini dapat terjadi karena adanya kemungkinan bahwa *mood* bukanlah hal yang menyebabkan *false memory*. Seseorang dapat membangun *mood* berdasarkan pengalaman-pengalaman di masa lalu, apabila berulang dengan tingkat emosional yang tinggi (Ekman, 1994).

Serta *mood* akan mempengaruhi suatu performa individu dalam mengerjakan suatu tugas, jika tugas yang diberikan sesuai atau berhubungan dengan kondisi *mood* individu (Clore dkk dalam Damme & Seynaeve, 2013).

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Van Damme dan Seynaeve (2013), yang pada hasil penelitiannya mengatakan bahwa *mood* tidak berpengaruh signifikan terhadap kemungkinan untuk mendukung saran yang menyesatkan (*misleading*), serta tidak mempengaruhi kepercayaan diri (*confidence*) peserta dalam *false memory*.

Dimana peringkat kepercayaan (*confidence*) yang tinggi yaitu induksi perasaan sedih. Peserta dengan suasana hati yang sedih memiliki keyakinan yang kuat dalam informasi yang diberikan dari pada suasana hati yang lainnya. Penelitian lainnya Storbeck & Clore (2011) menyatakan bahwa suasana hati yang menyedihkan mengurangi kenangan palsu jika hanya diinduksi sebelum belajar. Hal tersebut sama dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu, memberikan induksi *mood* negatif berupa film sebelum mengerjakan tugas yang diberikan.

Beberapa penelitian menyampaikan bahwa setidaknya *critical lure* adalah pengecoh yang paling besar membuat seseorang mengalami kealahan dalam mengidentifikasi (Roediger & McDermott, 1995; Wright, Startup & Mathew, 2005; Schacter & Jacques, 2001). Hal ini karena mekanisme mendasar dari kesalahan identifikasi adalah asosiasi semantik (Storbeck & Clore, 2011). Jenis stimulus yang diberikan dapat mempengaruhi terhadap *false memory recognition confidence*.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain :

- a. *Mood* bersifat kumulatif yang berarti kondisi ini muncul karena respon dari beberapa kejadian sebelumnya. Individu yang sebelumnya

memiliki *mood* positif atau negatif saat diberikan stimulus akan merespon sesuai dengan suasana hatinya, ada yang terinduksi karena sebelumnya memiliki kondisi yang negatif, dan ada yang tidak terinduksi karena memiliki kondisi yang sebaliknya. Sehingga belum tentu stimulus menjadi penyebab *mood* negatif pada partisipan.

- b. Video penetralisir yang telah diberikan kepada partisipan harus diberikan skala *Pick-a-mood* agar mengetahui apakah video penetralisir yang diberikan berhasil membuat suasana hati partisipan kembali ke suasana netral atau bahagia.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Psikologi Universitas Brawijaya yang berjumlah 79 orang, dapat ditarik kesimpulan bahwa *mood* tidak berpengaruh terhadap *false memory recognition confidence*, yaitu tidak terdapat perbedaan *false memory recognition confidence* antara kondisi *mood* negatif dan *mood* netral.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, beberapa saran yang diajukan bagi peneliti selanjutnya sebagai berikut :

1. Peneliti selanjutnya diharapkan mempertimbangkan konten yang digunakan untuk memberikan induksi kepada partisipan. Hal ini bertujuan agar menghindari kesalahandalam mengambil makna dari induksi yang diberikan kepada partisipan.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan menentukan jumlah partisipan untuk memastikan penelitian berikutnya tercapai pengaruh induksi yang adekuat untuk mendukung hipotesis (Sullivan & Feinn, 2012)

DAFTAR PUSTAKA

- Atkins, A. S., & Reuter-Lorenz, P. A. (2011). neural mechanism of semantic interference and false recognition in short-term memory. *Neuroimage*, 1726-1734.
- Azwar, S. (2009). *Reliabilitas dan validitas* (Edisi ke 3). Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset
- Chua, E. F., Schacter, D. L., Rand-Giovanneti, E., & Sperling, R. A. (2006). Understanding metamemory: Neural correlates of cognitive process and subjective level of confidence in recognition memory. *Neuroimage*, 1150-1160.
- Damme, I. V., & Seynaeve, L. (2013). The effect of *mood* on confidence in false memories. *Journal of Cognitive Psychology*, 309-318.
- Desmet, Pieter M.A ; Vastenburg, M.H & Romero, Natalia. (2016). *Mood* measurement with Pick-A-Mood : review of current methods and design of a pictorial self-report scale. *J. Design Research*.241-278.
- Desmet, P. (2015). Design for *mood*: twenty activity-based opportunities to design for *mood* regulation. *International Journal of Design*, (9)2, <http://www.ijdesign.org/ojs/index.php/IJDesign/article/view/2167/691>.
- Ekkekakis, P. (2013). *The measurement of affect, mood, and emotion*. Massachusetts: Cambridge University Press.
- Ekman, P. (1994). *Moods, emotions, and traits*. In Ekman, P. & Davidson, R. (Eds), *The nature of emotion: fundamental question* (pp. 56-58). New York: Oxford University Press.
- Etikan, Ilker., Musa, Sulaiman Abubakar., Alkassim, Rukkayya Sunusi. (2015). Compariance of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5 (1), 1-4.
- Forgas, J.P & Bower, G.H. (1987). *Mood* effects on person-perception judgments. *Journal of Personality and Social Psychology*. 53-60.
- Feldman, Robert S. (2012). *Pengantar psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Flegal, K. E., Atkins, A. S., & Reuter-Lorenz, P. A. (2011). False memories second later: The rapid and compelling onset of illusory recognition. *Journal Psychology Learn Memory Cognitive*, 1331-1338.
- Henson, R. N., Rugg, M. D., Shallice, T., & Dolan, R. J. (2000). Confidence in recognition memory for word: Dissociating right prefrontal roles in episodic retrieval. *Journal of Cognitive and Neuroscience*, 286-311.

Jenkins, L.M & Andrewes, D.G. (2012) A new set of standardised verbal and non-verbal contemporary film stimuli for the elicitation of emotions. *Journals Cambridge*. 212-227.

Johnson, M.K. False memories, psychology of. In J.D. Wright (Ed.), *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences*, Elsevier; 2001.

Kesinger, E. A., & Corkin, S. (2004). The effect of emotional content and aging on false memories. *cognitive, affective, and behaviral neuroscience*, 1-9.

Khon, dkk. (2014). Neural network of cognitive emotion regulation — An ALE meta-analysis and MACM analysis. *Elsevier*. 345-355.

King, Laura A.(2013). Psikologi Umum: Sebuah pandangan apresiatif. Jakarta: Salemba Humanika.

Loftus, E. F. (1997). Creating false memories. *Scientific American*, 277, 70–75.

Loftus, E. F. (2005). Planting misinformation in the Human mind: A 30-year investigation of melleability of memory. *Learning and Memory*, 361-366.

National Registry of Exoneration. (2017, March 7th). Exonerations. *Exoneration in 2016*, hal. 1-18.

Pinheiro, A. P., Del Re, E., Nestor, P. G., McCarley, R. W., Goncalves, O. F., & Niznikiewicz, M. (2012). interaction between *mood* and the structure of semantic memory: event-related potentials evidence. *Neuropsychology*, 579-594.

Robbins, Stephen P., Judge, Timothy A. (2006). *Organizational behavior (twelfth edition)*. Nevada: Sierra Nevada Books.

Roediger III, H. L., & McDermott, K. B. (1995). Creating false memories: remembering word not presented in list. *Journal of experimental psychology: learning memory and cognition*, 803-814.

Schater, D. L., Guerin, S. A., & St.Jacques, P. L. (2012). Memory distortion: an adaptive perspective. *Trend cognitive science journal*, 467-474.

Smeets, T., Jelicic, M., & Merckelbach, H. (2006). Stress-induced cortisol responses, sex differences, and false recollections in a DRM paradigm. *Biological Psychology*, 72, 164-172.

Seynaeve, Lien & Damme, I.V. (2013). The effect of *mood* on confidence in false memories. *Journal of Cognitive Psychology*. 309-318.

Sullivan, Gail. M, & Feinn, Richard. (2012). Using effect size-or why the *p* value is not enough. *Journal of Graduate Medical Education*, 279-281.
<http://dx.doi.org/10.4300/JGME-D-12-00156.1>

Storbeck, J., & Clore, G. L. (2005). with sadness come accuracy: with hapiness, false memory: mood and the false memori effect. *Psychological science*, 785-793.

Storbeck, J.,& Clore, L. (2011). Affect influences false memories at encoding: evidence from recognition data. *HHS Public Access*. 11(4): 981–989.

Wade, C., & Tavis, C. (2007). *Psikologi Edisi ke 9*. Jakarta: Erlangga.

Wright, D. B., Startup, H. M., & Mathews, S. A. (2005). *Mood*, dissociation and false memories using Deese-Roediger-McDermott pcedure. *Journal of Psychology*, 283-293.



LAMPIRAN 1

PROTOKOL PENELITIAN

PROSEDUR TAHAP DEMI TAHAP

Partisipan akan direkrut untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dan kepadanya akan diberikan informasi mengenai penelitian ini yang berkaitan dengan kemampuan mengingat.

Eksperimenter akan menyiapkan komputer yang telah diisi dengan aplikasi PsychoPy yang telah siap untuk dijalankan. Pada saat partisipan datang ke laboratorium, eksperimenter akan mempersilakan partisipan untuk memasuki ruangan, kemudian partisipan dipersilakan duduk sesuai dengan urutan dan menonaktifkan *gadget*. Selanjutnya, eksperimenter akan memperkenalkan penelitian, partisipan diminta untuk mengisi lembar informed consent yang telah disediakan di atas meja komputer masing-masing. Eksperimenter akan menggunakan teks sebagai berikut :

“Selamat pagi/siang/sore. Perkenalkan nama saya adalah Saya adalah instruktur Anda pada hari ini. Terima kasih atas partisipasi Anda dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menguji ingatan Anda. Dalam penelitian ini, Anda diminta untuk melakukan beberapa tugas verbal sederhana pada sebuah komputer. Total keseluruhan waktu dalam eksperimen ini kurang lebih 60 menit. Sebelumnya saya ingatkan kembali, selama eksperimen berlangsung Anda tidak diperkenankan untuk menggunakan alat telekomunikasi atau gadget. Oleh karena itu, silakan silent terlebih dahulu agar tidak mengganggu jalannya eksperimen. Apakah sudah disilent/dinonaktifkan? Terakhir, jangan mengerjakan dan menekan tombol apapun sebelum ada instruksi dari saya.”

Setelah partisipan mengatur *gadget* ke mode *silent*/menonaktifkannya, partisipan diarahkan untuk membaca lembar informasi partisipan dan kemudian mengisi *informed consent* diikuti oleh instruksi berikut :

“Silakan Anda membaca lembar informasi yang ada di hadapan Anda. Silakan bertanya kepada saya apabila ada hal yang tidak jelas, dan apabila Anda setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, silakan menandatangani lembar persetujuan. Jika sudah selesai maka rekan eksperimenter saya akan mengambil lembar tersebut.”

Eksperimenter akan memberikan lembar informasi dan lembar persetujuan .

Setelah partisipan selesai membaca lembar informasi, mengajukan beberapa pertanyaan, dan menandatangani lembar persetujuan, eksperimenter membawa kedua lembar tersebut.

Eksperimenter memberikan instruksi berikut:

“Setelah ini Anda akan diminta untuk melihat sebuah video berdurasi 5 menit yang ada di layar komputer. Anda diminta untuk menonton dan meresapi emosi dari video tersebut. Apakah bisa dipahami? Jika Anda sudah memahami instruksinya, silakan gunakan headphone yang ada di depan Anda untuk mendengar suara dari video. Silakan tekan tombol play untuk memulai videonya”

Partisipan melihat keseluruhan video yang ada dalam layar komputer selama lima menit.

Partisipan diperbolehkan melepas *headphone* jika sudah selesai melihat video. Eksperimenter memberikan instruksi berikut:

“Rekan saya akan membagikan selebar skala kepada Anda”.

Eksperimenter membagikan skala Pick-A-Mood kepada partisipan. Eksperimen memberikan instruksi berikut:

“Di hadapan Anda terdapat selebar skala, silakan isi identitas dan nomor partisipan Anda. Pada lembar tersebut terdapat pertanyaan dan gambar, Anda diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut memilih salah satu gambar yang sesuai dengan perasaan Anda saat ini dengan cara mencentang. Apakah sudah dipahami? Apakah ada pertanyaan? Jika sudah selesai maka rekan eksperimenter saya akan mengambil lembar skala tersebut”.

Setelah seluruh partisipan selesai mengerjakan skala, eksperimenter akan menginstruksikan untuk menaruh lembar skala yang telah diisi di pinggir meja masing-masing. Setelah itu eksperimenter meminta rekan eksperimenter mengumpulkan skala dan membagikan lembar kecil (*recall*) dan meminta partisipan untuk mengisi identitas di lembar depan keertas *recall*. Instruksi yang digunakan adalah sebagai berikut:

“Baiklah, apakah semuanya telah selesai? Jika telah selesai silahkan meletakkan skala dipinggir meja Anda masing-masing. Kepada rekan eksperimen, silahkan mengumpulkan lembar skala dan memberikan lembar berikutnya. Silahkan menuliskan identitas Anda di depan kertas yang telah diberikan kepada Anda, lalu meletakkan lembar tersebut di samping.”

Setelah partisipan menyelesaikan mengisi identitas lembar *recall* dan meletakkannya di meja komputer masing-masing, partisipan diminta untuk membuka *toolbox* Psychopy dan mengisikan session dan nomor partisipan. Kemudian eksperimenter akan menginstruksikan sebagai berikut:

“Silakan Anda tutup layar video dengan klik tanda silang. Di depan Anda terdapat kolom “participant” dan kolom “session”. Silakan isi kotak participant sesuai dengan nomor yang sudah Anda peroleh di meja registrasi. Sedangkan pada kotak “session” tetap dibiarkan dan jangan diubah. Jika sudah, silakan klik “OK”

Eksperimenter kemudian menginstruksikan partisipan untuk mengikuti instruksi yang terdapat di layar komputer. Berikut instruksi yang akan diberikan eksperimenter kepada partisipan :

“Pada sesi ini, Anda akan dihadapkan pada beberapa tugas yang berbeda. Sebelumnya akan diadakan beberapa sesi latihan. Pada layar komputer Anda akan muncul beberapa daftar yang berisikan kata-kata. Anda ditugaskan untuk menghafalkan kata-kata tersebut dengan waktu yang terbatas. Setiap kata akan ditampilkan selama 1,5 detik dan akan

digantikan dengan kata berikutnya. Anda tidak diperkenankan untuk membuat catatan apapun atau bergumam selama Anda menghafalkan. Apakah sudah dapat dipahami? Jika sudah, silahkan tekan spasi. Sekarang kita akan memulai melakukan sesi latihan terlebih dahulu untuk melihat seberapa paham Anda dengan instruksi yang telah diberikan. Silakan tekan SPASI dan mulai menghafalkan.”

Setelah daftar kata latihan muncul, lalu akan muncul instruksi recall pada layar komputer.

Kemudian eksperimenter memberikan instruksi berikut:

“Daftar kata latihan telah diberikan, setelah ini Anda diminta untuk menuliskan daftar kata yang telah Anda hafalkan pada kertas kosong di hadapan Anda. Namun, kata terakhir yang muncul dalam daftar kata tadi harus merupakan kata pertama yang Anda tuliskan. Setelah itu Anda bebas menuliskan urutan kata yang telah Anda hafalkan pada tiap daftar kata. Perlu diingat bahwa waktu Anda untuk menulis terbatas. Akan ada countdown waktu yang akan muncul di layar monitor Anda, yang merupakan waktu Anda dalam menulis. Setelah waktu menulis habis, silakan mengikuti instruksi berikutnya. Apakah ada pertanyaan? Jika tidak, silakan tekan tombol spasi dan mulai menulis.”

Sesi latihan 2, instruksi berikut:

“Apakah sudah selesai semua? Agar Anda lebih memahami tugas tersebut, silakan tekan SPASI untuk memulai latihan yang kedua.”

Setelah partisipan memahami instruksi recall, maka dilanjutkan dengan sesi latihan pada tugas recognition. Instruksi yang diberikan sebagai berikut:

“Apakah sudah selesai semua? Jika sudah, sekarang Anda akan memasuki sesi latihan ketiga. Silahkan tekan SPASI. Pada sesi latihan ini, akan muncul satu kata pada layar monitor Anda. Anda harus tentukan apakah kata tersebut merupakan bagian dari kata yang Anda hafalkan. Anda dapat menekan tombol P jika menurut Anda kata tersebut

merupakan bagian dari kata yang Anda hapalkan dan Q jika menurut Anda kata tersebut bukan merupakan bagian dari kata yang Anda hapalkan. Silakan tekan tombol SPASI.

Setelah Anda menekan tombol P atau Q, akan muncul sebuah skala, Anda akan melihat skala dengan rentang 0-3. Silakan Anda memilih salah satu angka tersebut. Anda dapat memilih angka 0, jika Anda merasa bahwa kata tersebut tidak pernah dihafalkan sebelumnya. Anda dapat memilih angka 1, jika Anda merasa bahwa kata tersebut mungkin tidak dihafalkan sebelumnya. Anda dapat memilih angka 2, jika Anda merasa bahwa kata tersebut mungkin telah dihafalkan sebelumnya. Anda dapat memilih angka 3, jika Anda yakin bahwa kata tersebut telah dihafalkan sebelumnya. Cara pengerjaannya dengan menekan tombol panah kanan-kiri dan tekan enter untuk menyimpan jawaban Anda. Apakah ada pertanyaan? Jika tidak silakan tekan tombol SPASI untuk memulai latihan.”

Setelah dipastikan bahwa partisipan memahami instruksi yang telah diberikan, eksperimenter akan memberikan instruksi untuk memulai pengerjaan yang sebenarnya. Eksperimenter juga memberitahu bahwa partisipan hanya akan menuliskan kata-kata yang dihafal dalam waktu terbatas. Instruksi yang akan diberikan sebagai berikut :

“Jika sudah semua, silakan tekan tombol spasi untuk instruksi berikutnya. Berikutnya adalah tugas Anda yang sebenarnya. Anda akan melakukan hal yang sama seperti sesi latihan pertama yang baru saja Anda lakukan. Apakah sudah dapat dipahami? Apabila tidak ada pertanyaan, silakan tekan tombol spasi untuk memulai tugas dan silahkan mengikuti instruksi di layar monitor Anda.”

Setelah sesi *recall* selesai, eksperimenter akan mengumpulkan kertas *recall*. Berikutnya eksperimenter akan memberikan instruksi untuk melakukan tugas berikutnya. Partisipan diinstruksikan untuk menekan tombol P atau Q pada kata-kata yang akan muncul pada layar komputernya. Partisipan diminta untuk menekan tombol P jika kata yang muncul pada layar merupakan bagian dari kata yang telah dihapalkan dan tombol Q jika kata tersebut bukan

merupakan bagian dari kata yang dihafalkan. Setelah menekan P atau Q pada layar komputer, partisipan diinstruksikan untuk memilih angka 0, 1, 2, atau 3. Nilai 3 berarti partisipan yakin bahwa kata tersebut telah dihafalkan sebelumnya, nilai 2 berarti partisipan mengira bahwa kata tersebut mungkin telah dihafalkan, nilai 1 berarti partisipan mengira bahwa kata tersebut mungkin tidak dihafalkan sebelumnya, dan nilai 0 berarti partisipan yakin bahwa kata tersebut baru dan tidak dihafalkan sebelumnya. Berikut instruksi yang akan diberikan oleh eksperimenter :

“Jika sudah, rekan saya akan mengambil lembar kerja Anda. (ditunggu sampai selesai mengambil semua kertas recall). Berikut adalah tugas Anda selanjutnya. Anda akan melakukan hal yang sama seperti sesi latihan ketiga, yaitu menentukan apakah kata tersebut merupakan bagian dari kata yang Anda hafalkan. Anda dapat menekan tombol P jika menurut Anda kata tersebut merupakan bagian dari kata yang Anda hafalkan dan Q jika menurut Anda kata tersebut bukan merupakan bagian dari kata yang Anda hafalkan. Silakan tekan SPASI. Setelah menekan tombol P atau Q, akan muncul skala, dengan rentang angka 0-3. Silakan Anda memilih salah satu angka tersebut. Anda dapat memilih angka 0, jika Anda merasa bahwa kata tersebut tidak pernah dihafalkan sebelumnya. Anda dapat memilih angka 1, jika Anda merasa bahwa kata tersebut mungkin tidak dihafalkan sebelumnya. Anda dapat memilih angka 2, jika Anda merasa bahwa kata tersebut mungkin telah dihafalkan sebelumnya. Anda dapat memilih angka 3, jika Anda yakin bahwa kata tersebut telah dihafalkan sebelumnya. Cara pengerjaannya dengan menekan tombol panah kanan-kiri dan tekan enter untuk menyimpan jawaban Anda.

Apakah sudah dapat dipahami?”

Jika partisipan telah memahami instruksi yang diberikan, eksperimenter akan memberikan instruksi sebagai berikut :

“Jika tidak ada pertanyaan, silakan dimulai dari sekarang dengan menekan tombol SPASI.”

Setelah partisipan selesai mengerjakan tugas ini maka seluruh rangkaian telah selesai, eksperimenter akan memberikan instruksi sebagai berikut :

002: Untuk Induksi Negatif

“Sebelum Anda meninggalkan ruangan ini Anda akan diberikan sebuah video untuk mengurangi efek negatif dari tugas yang telah diberikan”.

Eksperimenter telah menyiapkan proyektor, laptop beserta video penetral dan *speaker*.

Eksperimenter menayangkan video selama lima menit.

“Baik, rangkaian tes ini telah berakhir. Terima kasih atas partisipasi Anda dalam eksperimen ini. Saya mohon Anda tidak menceritakan proses eksperimen ini kepada orang/partisipan lain karena tugas yang diberikan untuk tiap-tiap partisipan akan berbeda. Saya akan menghubungi Anda lagi melalui e-mail untuk menjelaskan secara detail mengenai penelitian ini setelah seluruh rangkaian penelitian selesai. Sekali lagi saya ucapkan terima kasih, sampai jumpa.”


LAMPIRAN 2

DAFTAR KATA TERJEMAHAN LEMBAGA BAHASA INBIS UNIVERSITAS

BRAWIJAYA

Kata-kata di dalam daftar disajikan dengan urutan ini, yang secara umum mengikuti norma sambung kata.

Marah	Hitam	Roti	Kursi	Dingin	Dokter	Kaki	Buah
gila takut benci amarah kesabaran kemurkaan amukan kemarahan senang melawan kebencian galak tenang emosi memarahkan	putih gelap kucing gosong malam pemakaman warna kesedihan biru kematian tinta dasar batubara merah abu-abu	mentega makanan makan lapis gandum selai susu tepung isi adonan pinggiran irisian anggur bongkahan panggang	meja duduk kaki bantalan dipan meja malas sofa kayu sandaran putar dingklik dudukan berayun bangku	panas salju hangat musim es basah membeku menggigil memanas cuaca beku udara gemetar Kutub embun	perawat sakit pengacara obat kesehatan pengobatan spesialis penyakit lara pasien kantor stetoskop bedah klinik penyembuh	sepatu tangan jari tendang sandal sepakbola jengkal jalan pergelangan lengan but inchi kaus bau mulut	apel sayur jeruk kiwi sitrus matang pir pisang beri ceri keranjang jus salad mangkuk koktil
Perempuan	Tinggi	Raja	Pria	Gunung	Musik	Jarum	Sungai
laki-laki boneka gadis muda gaun anggun rambut keponakan dansa cantik lucu kencan tante anak kakak	rendah awan atas jangkung menara lompat diatas bangunan jam jurang langit lewat pesawat loncat menaikkan	ratu Inggris mahkota pangeran Kaisar diktator istana takhta catur kuasa bawahan penguasa royal pemimpin berkuasa	wanita suami paman nyonya tikus lelaki bapak kuat teman jenggot orang tampan otot setelan tua	bukit lembah naik puncak memuncak gundukan ujung dataran gletser kambing sepeda pemanjat pegunungan curam ski	not suara piano menyanyi radio band melodi terompet konser alat simfoni jazz orquestra seni irama	benang pin mata jahit tajam tusuk menusuk bidal jerami duri sakit suntikan penyuntik kain merajut	air aliran danau Ciliwung perahu arus renang mengalir gerakan tongkang kali bengawan ikan jembatan berkelok
Kasar	Tidur	Lambat	Lembut	Laba-laba	Manis	Pencuri	Jendela
mulus bergelombang jalan berat ampelas bergerigi hasil kesat purut buruh terjal pasir papan tanah kerikil	tempat istirahat terjaga lelah mimpi bangun lama selimut kantuk melayap dengkuran tiduran ketenangan menguap mengantuk	cepat lelet berhenti lesu siput hati-hati menunda lalulintas kura-kura ragu-ragu kecepatan kencang lamban tunggu pacu	keras ringan bantal guling lantang katun bulu sentuhan empuk bulunggas berambut berbulu bayi kulit lunak	sarang serangga kutu ketakutan terbang araknida merangkak tarantula racun gigitan seram binatang jelek peraba kecil	asam permen gula pahit baik rasa gigi bagus madu soda coklat hati keik tar pai	mencuri pencopet pembobol maling uang polisi jahat curi penjara senapan penjahat kriminal bank bandit pidana	pintu kaca sisi teduh birai kusen rumah terbuka gorden bingkai pemandang an angin daun tirai penutup

 : daftar kata yang dipakai dalam penelitian ini



LAMPIRAN 3
DAFTAR KATA TERJEMAHAN PUSAT BAHASA UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Kemarahan	Hitam	Roti	Kursi	Dingin
marah takut benci kemarahan watak kemarahan kegusaran kemurkaan gembira pertengkaran kebencian semena-mena tenang emosi murka	Putih gelap kucing hangus malam pemakaman warna kedukaan biru kematian tinta dasar batubara coklat abu-abu	mentega makanan makan roti isi gandum hitam selai susu tepung jeli adonan kerak potongan anggur sepotong roti panggang	meja duduk kaki tempat duduk sofa (biasanya untuk bersantai) meja kursi (sandarannya bisa direbahkan/ ditegakkan) sofa kayu bantal kursi berputar bangku duduk bergoyang bangku panjang	panas salju hangat musim dingin es basah sangat dingin sangat dingin panas cuaca membeku udara menggigil arktika embun beku
Dokter	Kaki	Buah	Anak perempuan	Tinggi
perawat sakit pengacara obat kesehatan rumah sakit dokter gigi dokter umum sakit pasien kantor stetoskop dokter bedah klinik mengobati/ obat	sepatu tangan jari kaki menendang sandal sepak bola lapangan berjalan pergelangan kaki lengan sepatu boot inci kaos kaki bau mulut	apel sayuran jeruk kiwi buah citrus matang pir pisang buah buni ceri keranjang jus hidangan salad mangkok koktail	anak laki-laki boneka perempuan muda gaun cantik rambut keponakan perempuan menari cantik imut kencan tante anak perempuan saudara perempuan	Rendah awan atas tinggi menara melompat di atas bangunan tengah hari tebing langit di atas pesawat terbang menyelam mengangkat
Raja	Lelaki	Gunung	Musik	Jarum
ratu Inggris mahkota Pangeran George diktator istana singgasana catur peraturan/ mengatur warganegara raja bangsawan pemimpin pemerintahan	perempuan suami paman wanita tikus laki-laki ayah kuat teman jenggot seseorang tampan otot setelan jas tua	bukit lembah mendaki puncak puncak gundukan puncak dataran gletser kambing sepeda pendaki jarak curam ski	nada suara piano menyanyi radio orkes melodi terompet konser alat musik simfoni jazz orquestra seni irama	benang peniti mata menjahit tajam titik tusukan bidal tumpukan jerami duri sakit suntikan alat suntik kain rajutan
Sungai	Kasar	Tidur	Pelan	Lembut
air	halus	tempat tidur	cepat	keras



aliran air Danau Mississippi perahu gelombang berenang arus berlari tongkang sungai kecil anak sungai ikan jembatan berkelok-kelok	bergelombang jalan sulit ampelas bergerigi siap kasar tidak rata pengemudi kasar pasir papan tanah kerikil	istirahat terjaga lelah bermimpi/ mimpi bangun tidur sebentar selimut tidur ayam tidur mendengarkan tidur siang damai menguap mengantuk	lesu berhenti lesu siput waspada menunda lalu-lintas kura-kura ragu-ragu kecepatan cepat lamban menunggu tetes tebu	ringan bantal lembut kencang kapas bulu menyentuh/ sentuhan halus bulu unggas berbulu berbulu halus anak kucing kulit lembut
Labalaba jaring serangga serangga kecil ketakutan terbang arachnida merangkak tarantula racun gigitan/ menggigit menyeramkan binatang jelek sungut serangga kecil	Manis asam permen gula pahit enak rasa gigi enak/ bagus madu soda coklat hati kue kue tar kue pie/ pai	Pencuri mencuri perampok bajangan pencuri uang polisi buruk merampok penjara senjata api penjahat kejahatan bank bandit penjahat/ tindakan kejahatan	Jendela pintu kaca kaca jendela teduh langkan/ pinggiran sempit ambang rumah terbuka tirai bingkai pemandangan angin sepoi-sepoi bingkai jendela kasa pelapis/ penutup jendela penutup jendela	

LAMPIRAN 4

LEMBAR DEBRIEFING

Peneliti : Ratri Nurwanti, S.Psi, M.Psi

Asisten Peneliti : Adinda Putri, Alphianno Hivena, Bella Arini, Christine Natalia, Jeni Juwana, Nadira Khairunnisa, Putri Sri Purnama, Rachel Dian Christie, Selly Ananta, Yohana Dwivi, Zakky Munawar.

Judul Penelitian : *False Memory* yang diadakan pada tanggal 6-10 Maret 2017

Penelitian eksperimen tersebut bertujuan untuk mengetahui banyaknya *false memory* yang dialami oleh seseorang serta mengukur nilai keyakinan terhadap *false memory* yang terjadi.

Penelitian ini didesign sedemikian rupa sehingga menciptakan *false memory*.

Apabila Anda ingin mendiskusikan penelitian ini, Anda dapat menghubungi saya di natalia.christine73@yahoo.com

LAMPIRAN 5**LEMBAR INFORMASI PARTISIPAN****Judul eksperimen: Uji Ingatan**

Anda diundang untuk berpartisipasi pada sebuah studi penelitian. Sebelum Anda memutuskan apakah Anda akan berpartisipasi atau tidak, penting bagi Anda untuk memahami mengapa penelitian ini dilakukan dan hal-hal apa saja yang akan terlibat. Silakan luangkan waktu Anda untuk membaca informasi berikut secara cermat dan tentukan jika Anda ingin berpartisipasi dalam studi ini. Silakan ajukan pertanyaan jika terdapat hal-hal yang kurang jelas bagi Anda atau jika Anda menginginkan informasi tambahan.

Apakah saya harus berpartisipasi?

Partisipasi dalam studi ini bersifat sukarela, Anda tidak diwajibkan untuk berpartisipasi dalam studi ini. Jika Anda memutuskan untuk berpartisipasi maka Anda akan diberikan lembar informasi ini untuk Anda simpan serta Anda akan diminta untuk menandatangani lembar persetujuan. Anda berhak untuk mengundurkan diri kapan pun tanpa perlu memberikan alasan.

Apa yang akan terjadi terhadap informasi yang saya berikan?

Informasi yang Anda berikan bersifat rahasia. Tidak ada satupun selain eksperimenter maupun peneliti (nama di bawah) akan mendapatkan akses terhadap informasi yang Anda berikan. Lembar persetujuan Anda akan dipisahkan dari observasi (data) yang diperoleh selama studi berlangsung. Data akan disimpan selama maksimal 7 tahun berdasarkan peraturan penyimpanan data oleh Universitas. Setelah data selesai dianalisis, laporan penelitian akan diajukan untuk dipublikasikan. Hanya kesimpulan umum yang akan dilaporkan dan tidak akan dimungkinkan untuk mengidentifikasi tiap-tiap individu.

Kesimpulan hasil studi akan disediakan oleh eksperimenter berdasarkan permintaan setelah studi ini selesai.

Jika Anda memiliki pertanyaan atau membutuhkan informasi tambahan, silakan hubungi eksperimenter atau supervisor penelitian.

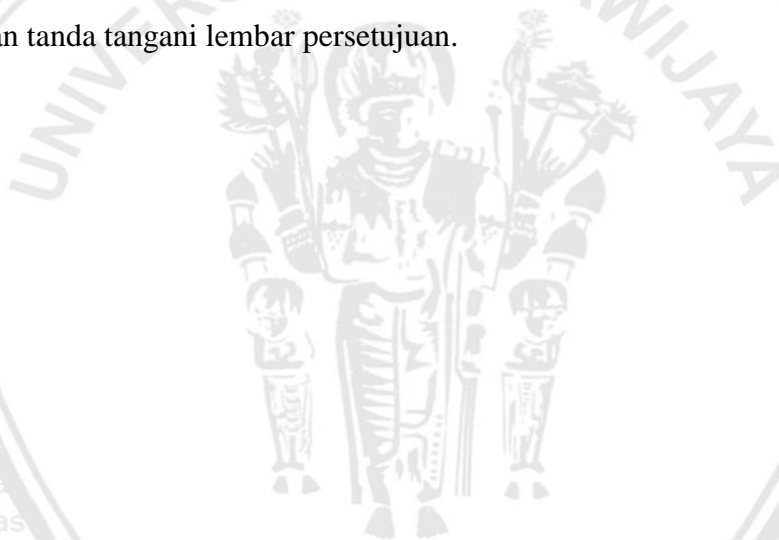
Nama eksperimenter:

E-mail: natalia.christine73@yahoo.com

Terima kasih atas kesediaan Anda meluangkan waktu untuk membaca Lembar Informasi

Partisipan dan mempertimbangkan untuk berpartisipasi dalam studi ini. Lembar Informasi

Partisipan ini diberikan kepada Anda untuk disimpan. Jika Anda ingin berpartisipasi dalam studi ini, silakan tanda tangani lembar persetujuan.



LAMPIRAN 6

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Eksperimen : Uji Ingatan

Nama Eksperimenter : Alphianno Hivena, Bella A., Christine N., Nadira K., Putri Sri P., Selly A.

Silakan berikan tanda \surd pada kotak yang tersedia

1. Saya menegaskan bahwa saya telah membaca dan memahami lembar informasi mengenai eksperimen ini
2. Saya telah diberikan kesempatan untuk bertanya dan pertanyaan saya telah terjawab sepenuhnya
3. Saya memahami bahwa partisipasi saya bersifat sukarela dan saya dapat dengan bebas mengundurkan diri dari eksperimen kapan pun, tanpa perlu memberikan alasan.
4. Saya telah menerima informasi yang cukup mengenai eksperimen ini.
5. Saya bersedia untuk berpartisipasi dalam eksperimen ini.

“Eksperimen ini telah dijelaskan secara memuaskan kepada saya, dan saya setuju untuk berpartisipasi. Saya memahami bahwa saya memiliki kebebasan untuk mengundurkan diri kapan pun

Nama Partisipan

Tanggal

Tanda tangan

Saya telah memberikan penjelasan mengenai eksperimen ini kepada partisipan tersebut di atas, dan ybs. telah bersedia untuk berpartisipasi

Nama Eksperimenter

Tanggal

Tanda tangan

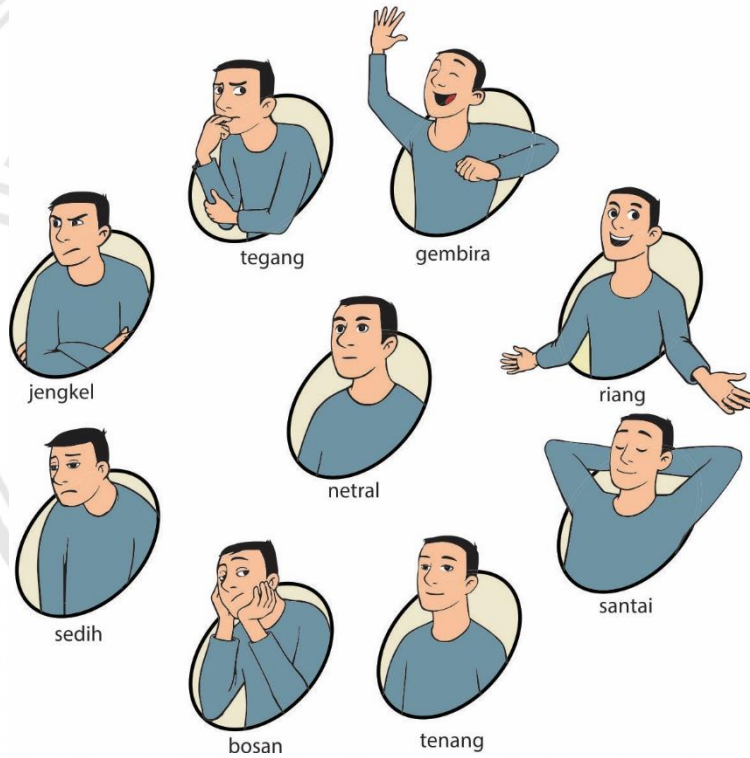
LAMPIRAN 7 MANIPULATION CHECK

Nama :
No. Partisipan :



Video tentang apa yang barusan Anda saksikan?

Berikan tanda centang (✓) pada gambar yang sesuai dengan perasaan Anda setelah menonton video!



Nama :
No. Partisipan :

Video tentang apa yang barusan Anda saksikan?

Berikan tanda centang (✓) pada gambar yang sesuai dengan perasaan Anda setelah menonton video!



LAMPIRAN 8
DATA PARTISIPAN

A. Mood Netral

No.	Jenis Kelamin	Usia	Angkatan	IPK	Nilai Induksi	<i>False Memory Recognition Confidence</i>
1	Perempuan	20	2014	3.49	0	12
2	Laki-laki	20	2014	3.49	0	19
3	Perempuan	20	2014	2.7	1	32
4	Perempuan	21	2014	3.5	0	25
5	Perempuan	20	2014	3.2	0	24
6	Perempuan	20	2014	3.2	0	27
7	Perempuan	20	2014	3.46	2	24
8	Perempuan	21	2014	3.46	-3	13
9	Perempuan	20	2014	3.6	1	19
10	Perempuan	21	2014	3.4	0	29
11	Perempuan	20	2014	3.25	0	21
12	Perempuan	21	2014	3.1	2	29
13	Perempuan	21	2014	3.5	0	29
14	Perempuan	20	2014	3.5	0	12
15	Perempuan	20	2014	3.3	3	5
16	Perempuan	20	2014	3.14	1	24
17	Perempuan	20	2014	3.6	0	28
18	Perempuan	20	2014	3.7	0	11
19	Perempuan	21	2014	3.4	0	32
20	Perempuan	20	2014	2.8	1	23
21	Laki-laki	22	2014	2.85	0	41
22	Perempuan	20	2014	3.14	1	21
23	Laki-laki	21	2014	3.68	0	12
24	Perempuan	20	2014	3.0	2	16
25	Laki-laki	20	2014	2.9	-2	5
26	Perempuan	21	2014	3.1	0	19
27	Perempuan	20	2014	3.64	1	18

B. Mood Negatif

No.	Jenis Kelamin	Usia	Angkatan	IPK	Nilai Induksi	<i>False Memory Recognition Confidence</i>
1	Perempuan	20	2014	3.4	-4	40
2	Perempuan	21	2014	3.6	-4	27
3	Perempuan	21	2014	3.5	-4	30
4	Perempuan	20	2014	3.3	-4	41

5	Laki-laki	23	2014	3.0	0	38
6	Laki-laki	20	2014	2.80	-3	29
7	Perempuan	21	2014	2.8	-4	31
8	Perempuan	21	2014	3.62	-1	10
9	Perempuan	21	2014	3.2	-4	21
10	Perempuan	20	2014	3.0	-4	33
11	Perempuan	20	2014	2.94	-4	24
12	Perempuan	21	2014	3.5	-4	9
13	Perempuan	20	2014	3.5	-4	22
14	Laki-laki	21	2014	3.18	0	22
15	Perempuan	20	2014	3.35	-4	8
16	Perempuan	21	2014	3.15	-3	26
17	Perempuan	20	2014	3.52	-4	22
18	Perempuan	20	2014	3.1	1	23
19	Laki-laki	21	2014	3.27	-4	15
20	Laki-laki	22	2014	2.9	-4	33
21	Perempuan	21	2014	3.7	-4	11
22	Laki-laki	20	2014	2.85	0	18
23	Laki-laki	20	2014	2.94	-4	33
24	Perempuan	20	2014	3.1	-4	31
25	Laki-laki	21	2014	3.02	-4	24
26	Laki-laki	20	2014	3.2	-4	19
27	Perempuan	23	2014	3.01	-4	23
28	Perempuan	21	2014	3.2	-4	10
29	Perempuan	22	2014	2.9	-3	15
30	Perempuan	20	2014	2.75	-3	40
31	Perempuan	21	2014	2.8	-4	33
32	Perempuan	20	2014	3.3	-4	19
33	Perempuan	20	2014	2.96	-4	20



LAMPIRAN 9

HASIL PERHITUNGAN MENGGUNAKAN SPSS

a) Data Hasil Deskriptif Partisipan

jenis kelamin	netral	%	jenis kelamin	negatif	%
laki-laki	4	15%	laki-laki	10	30%
perempuan	23	85%	perempuan	23	70%
		100%			100%
usia	netral	%	usia	negatif	%
20-21	27	100%	20-21	29	88%
			22-23	4	12%
					100%
netral					
Critical Lure	363	Related	166	Unrelated	41
CL/FMRC*100%	570	RL/FMRC*100%	570	URL/FMRC*100%	570
	64%		29%		7%
					100%
negatif					
Critical Lure	459	Related	277	Unrelated	64
CL/FMRC*100%	800	RL/FMRC*100%	800	URL/FMRC*100%	800
	57%		35%		8%
					100%

b) Data Hasil False Memory Recognition Confidence

Group Statistics

kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
related	3	6,15	4,982	,959
	2	8,39	5,025	,875
unrelated	3	1,52	1,740	,335
	2	1,94	2,621	,456
critical_lure	3	13,44	3,577	,688
	2	13,91	3,494	,608

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
related	Equal variances assumed	,117	,734	-1,729	58	,089	-2,246	1,299	-4,846	,354
	Equal variances not assumed			-1,730	55,852	,089	-2,246	1,298	-4,846	,354
unrelated	Equal variances assumed	3,947	,052	-,715	58	,478	-,421	,589	-1,600	,758
	Equal variances not assumed			-,744	55,824	,460	-,421	,566	-1,555	,713
critical_lure	Equal variances assumed	,007	,932	-,507	58	,614	-,465	,916	-2,299	1,370
	Equal variances not assumed			-,506	55,140	,615	-,465	,919	-2,306	1,376



c) Data Hasil *Baseline*

Group Statistics

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
usia	3	27	20,37	,565	,109
	2	33	20,70	,847	,147
IPK	3	27	145,00	150,075	28,882
	2	33	159,97	143,914	25,052

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
usia	Equal variances assumed	2,970	,090	-1,714	58	,092	-,327	,191	-,708	,055
	Equal variances not assumed			-1,783	55,907	,080	-,327	,183	-,694	,040
IPK	Equal variances assumed	,039	,844	-,393	58	,696	-14,970	38,071	-91,176	61,237
	Equal variances not assumed			-,392	54,689	,697	-14,970	38,233	-91,601	61,661

d) Data Hasil *Preliminary Analysis*

Group Statistics

	jenis_kelamin	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
FMRC	1	14	23,50	10,204	2,727
	2	44	22,77	9,040	1,363

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
FMRC	Equal variances assumed	,312	,579	,254	56	,800	,727	2,861	-5,003	6,458
	Equal variances not assumed			,239	19,928	,814	,727	3,049	-5,633	7,088

e) Data Hasil Uji Homogenitas

Group Statistics

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
FMRC	3	27	21,11	8,617	1,658
	2	33	24,24	9,388	1,634
induksi	3	27	,37	1,182	,227
	2	33	-3,27	1,464	,255



Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
FMRC	Equal variances assumed	,314	,577	-1,333	58	,188	-3,131	2,349	-7,832	1,570
	Equal variances not assumed			-1,345	57,193	,184	-3,131	2,328	-7,793	1,531
induksi	Equal variances assumed	,859	,358	10,442	58	,000	3,643	,349	2,945	4,341
	Equal variances not assumed			10,668	57,994	,000	3,643	,341	2,960	4,327

f) Data Hasil Manipulation Check

Group Statistics

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
induksi	3	27	,37	1,182	,227
	2	33	-3,27	1,464	,255

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
induksi	Equal variances assumed	,859	,358	10,442	58	,000	3,643	,349	2,945	4,341
	Equal variances not assumed			10,668	57,994	,000	3,643	,341	2,960	4,327

g) Data hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

KELOMPOK		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
FMRC	2	,086	33	,200 [*]	,964	33	,336
	3	,086	27	,200 [*]	,977	27	,780

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

h) Data hasil Uji Hipotesis

Group Statistics

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
FMRC	3	27	21,11	8,617	1,658
	2	33	24,24	9,388	1,634

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
FMRC	Equal variances assumed	,314	,577	-1,333	58	,188	-3,131	2,349	-7,832	1,570
	Equal variances not assumed			-1,345	57,193	,184	-3,131	2,328	-7,793	1,531



i) Data Hasil Analisis Tambahan

Group Statistics

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
relaeted	3	27	6,15	4,982	,959
	2	33	8,39	5,025	,875
unrelaeted	3	27	1,52	1,740	,335
	2	33	1,94	2,621	,456
critical_lure	3	27	13,44	3,577	,688
	2	33	13,91	3,494	,608

